



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
JAWA MATERI UPACARA ADAT BERBASIS ANDROID
DI SMK PANCA BHAKTI BANJARNEGARA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Imelda Dian Pertiwi

Nim : 2601414100

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019


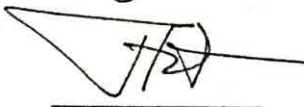
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat Berbasis Android di SMK Panca Bhakti Banjarnegara* ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari :
tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua
Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
(196107041988031003)

Sekretaris
Mujimin, S.Pd., M.Pd.
(197209272005011002)

Penguji I
Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.
(19681251993031003)



Penguji II/Pembimbing II
Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum
(196110181988031002)



Penguji III/Pembimbing I
Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D
(195801081987031004)



Dekan, Fakultas Bahasa dan Seni
Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi UPacara Adat Berbasis Android di SMK Panca Bhakti Banjarnegara* ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari :

tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.

(196107041988031003)

Sekretaris

Mujimin, S.Pd., M.Pd.

(197209272005011002)

Penguji I

Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.

(19681251993031003)

Penguji II/Pembimbing II

Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum

(196110181988031002)

Penguji III/Pembimbing I

Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D

(195801081987031004)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.

NIP 196107041988031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat Berbasis Android di SMK Panca Bhakti Banjarnegara* ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau semua temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

Penulis,



Imelda Dian Pertiwi

NIM 2601414100

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Akal kita yang perlu diilmui, bukan ilmu kita yang diakali.
(KH. Ahmad Asrori Al-Ishaqi)
2. Jika kamu benar menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya.
Namun Jika tak serius, kau hanya akan menemukan alasan.
(Jim Rohn)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan teruntuk:

1. Ibu, Bapak dan keluarga tercinta yang tidak pernah lelah untuk terus memberikan bimbingan, kasih sayang, doa, semangat, serta motivasi dalam hidupku.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat Berbasis Android di SMK Panca Bhakti Banjarnegara*. Sholawat dan salam penulis panjatkan kehadiran junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, semoga bisa mendapatkan syafaatnya kelak dihari akhir. Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D. selaku pembimbing I, dan Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta nasihat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentu atas bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan kegiatan skripsi.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administrative, motivasi, dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan saran.
5. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Kepala SMK Panca Bhakti Banjarnegara yang telah memberikan izin penelitian.
7. Bapak/Ibu Guru mata pelajaran bahasa Jawa serta siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara yang telah membantu selama proses penelitian.
8. Muhammad Iqbal Fahrian dan Ila Rosyidatunasih yang telah membantu dalam pembuatan media pembelajaran materi upacara adat berbasis android.
9. Teman-teman Rombel 4 Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa 2014 yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan dan pahala atas segala bentuk bantuan serta kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Selain itu, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, dan semua pihak di bidang pendidikan.

Semarang,



Imelda Dian Pertiwi

ABSTRAK

Pertiwi, Imelda Dian. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat Berbasis Android Di SMK Panca Bhakti Banjarnegara*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D. Pembimbing II: Prof. Dr. Teguh Supriyanto M.Hum.

Kata Kunci: pembelajaran, pengembangan media, upacara adat mantu, basis *android*.

Memahami isi teks eksposisi tentang tradisi adat mantu salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi mata pelajaran bahasa Jawa SMK. Siswa diharapkan memenuhi ketuntasan dalam pembelajaran upacara adat mantu. Akan tetapi, harapan tersebut tidak diimbangi dengan ketersediaan alat penunjang pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran berjalan secara monoton. Hal ini membuat siswa bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Peneliti memilih *android* sebagai media pembelajaran karena *android* mudah dibawa kemana-mana, siswa atau guru bisa menggunakan media pembelajaran tersebut kapan saja. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa materi upacara adat berbasis *android* di SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

Masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas IX SMK Panca Bhakti Banjarnegara, 2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara, 3) Bagaimana *prototipe* media pembelajaran upacara adat untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai pengembangan media pembelajaran upacara adat untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara, 2) Mengembangkan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara, 3) Membuat *prototipe* pengembangan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian ini yaitu, 1) analisis potensi dan masalah, 2) mengumpulkan data, 3) desain produk, 4) validasi desain/uji ahli, dan 5) revisi produk. Data yang diperoleh menggunakan 1) wawancara, dan 2) angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran upacara adat berbasis *android*. Maka dikembangkan media

pembelajaran upacara adat berbasis *android*. Media ini berisi 1) materi upacara adat mantu, 2) tata cara upacara adat mantu, 3) gladhen tentang materi upacara adat mantu. Hasil uji validasi prototipe media pembelajaran upacara adat berbasis android ini sudah pantas dan layak digunakan untuk siswa dan guru. Media ini dikemas atau dicetak dalam bentuk aplikasi *android*.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah 1) perlu diadakan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media pembelajaran upacara adat berbasis *android*, 2) perlu diadakan pengembangan terhadap media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk melengkapi kekurangan pada media tersebut.

SARI

Pertiwi, Imelda Dian. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat Berbasis Android Di SMK Panca Bhakti Banjarnegara*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D. Pembimbing II: Prof. Dr. Teguh Supriyanto M.Hum.

Tembung Pangrunut : pembelajaran, pengembangan media, upacara adat mantu, basis *android*

Memahami isi teks eksposisi ngenani adat mantu salah sijine kompetensi dasar kang ana sajrone standar isi mata pelajaran basa Jawa SMK. Siswa kudu tuntas sinau upacara adat mantu ing piwulangan basa Jawa. Nanging kekarepan kasebut ora diimbangi karo anane uba rampe kang *kontekstual* lan jumbuh karo kebutuhan. Pasinaon kang lumaku monoton. Mula, panaliten iki ngembangake “media pembelajaran bahasa Jawa materi upacara adat mantu berbasis *android*” ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara. Rumusan masalah panaliten iki yaiku (1) kepriye kebutuhan siswa lan guru ing media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android* kanggo siswa kelas XI ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara, (2) kepriye pengembangan media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android* kanggo siswa kelas XI ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara, lan (3) kepriye *prototipe* media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android* kanggo siswa kelas XI ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara. Ancase panaliten yaiku (1) ngandharake kebutuhan siswa lan guru ngenani pengembangan media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android* kanggo siswa kelas XI ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara, (2) ngembangake media upacara adat mantu berbasis *android* kanggo kelas XI ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara, lan (3) ngandharake prototipe pengembangan media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android* kanggo kelas XI ana ing SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

Panaliten iki migunakake dhasar metode penelitian *pengembangan (Research and Development)*. Prosedhure panaliten iki yaiku (1) analisis potensi lan masalah, (2) analisis kebutuhan, (3) ngrakit *prototipe*, (4) *uji validasi*, lan (5) *revisi produk*. Data kang dikumpulake nggunakake (1) wawancara, lan (2) angket. Teknik *analisis data* kang digunakake panaliten yaiku *deskriptif kualitatif*.

Asil *analisis* kebutuhan guru nuduhake menawa guru lan siswa mbutuhake media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android*. Saliyane guru, siswa uga

mbutuhake media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android* kanggo nyengkuyung proses pasinaon. Mula dikembangake media pembelajaran upacara adat berbasis android. Asil uji validasi nuduhake yen dibutuhake media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android*. Pramila dikembangake media pembelajaran upacara adat mantu berbasis *android*. Media iki nduweni isi (1) materi upacara adat mantu, (2) tata cara upacara adat mantu, (3) gladhen bab upacara adat mantu. Media iki dikemas utawa dicetak wujud aplikasi *android*.

Pangajab saka asil panaliten yaiku (1) prelu dianakake panaliten candhake perkara kepriye media iki bisa dianggo (produksi) saperlu digunakake ing pamulangan, (2) prelu dianakake pengembangan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* kanggo nyukupi kekurangan kang ana ing media kasebut.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9

2.1	Kajian Pustaka	9
2.2	Kajian Teori	18
2.2.1	Media Pembelajaran.....	18
2.2.1.1	Pengertian Media	18
2.2.1.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
2.2.1.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
2.2.1.4	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.2.2	Upacara Adat	26
2.2.2.1	Pengertian Upacara Adat	26
2.3	Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Pendekatan Penelitian	35
3.2	Data dan Sumber Data	40
3.2.1	Data	40
3.2.2	Sumber Data	41
3.2.2.1	Siswa	41
3.2.2.2	Guru	41
3.2.2.3	Ahli	41
3.3	Teknik Pengumpulan Data	42
3.1.1	Wawancara	42
3.3.2	Angket	42
3.4	Instrumen Penelitian	42
3.4.2	Lembar Wawancara	43
3.4.3	Angket Kebutuhan	44
3.4.3.3	Angket Kebutuhan Siswa	45

3.4.3.4	Angket Kebutuhan Guru	46
3.4.3.5	Angket Penilaian Ahli Media	47
3.4.3.6	Angket Penilaian Ahli Materi	48
3.5	Teknik Analisis Data	48
3.5.2	Analisis Data Kebutuhan	49
3.5.3	Analisis Data Validasi Ahli	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran Upacara Adat berbasis android	50
4.1.1	Analisis Kebutuhan Siswa	50
4.1.2	Analisis Kebutuhan Guru	52
4.2	Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat berbasis Android	53
4.2.1	Tahap Design (Desain)	53
4.2.2	Development (Pengembangan)	54
4.2.2.1	Pra Produksi	54
4.2.2.2	Produksi	54
4.3	Validasi Prototipe Media Pembelajaran Upacara Adat Mantu Berbasis Android	61
4.3.1	Hasil Uji Validasi Media	62
4.3.1	Hasil Uji Validasi Materi	65
BAB V PENUTUP		66
5.1	Simpulan	66
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Penelitian	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Wawancara	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penelitian Ahli Media	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	34
Bagan 3.1 Tahap Penelitian	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran berbasis Android	55
Gambar 4.2 Tampilan Gladhen Media Pembelajaran berbasis Android	55
Gambar 4.3 Tampilan Profil Peneliti	56
Gambar 4.4 Tampilan Menu Media Pembelajaran berbasis Android	57
Gambar 4.5 Tampilan Materi Awal Media Pembelajaran berbasis Android.....	58
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Materi Tata Cara Upacara Adat Mantu	58
Gambar 4.7 Tampilan KI/KD	59
Gambar 4.8 Tampilan Menu Tata Cara Upacara Adat Mantu	60
Gambar 4.9 Tampilan Simpulan Pembelajaran Upacara Adat Mantu	60
Gambar 4.10 Tampilan menu penutup.....	61
Gambar 4.11 Tampilan Menu Media Pembelajaran berbasis Android Sebelum Revisi	63
Gambar 4.12 Tampilan Menu Media Pembelajaran berbasis Android Setelah Revisi	63
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Materi Tata Cara Upacara Adat Mantu Sebelum Revisi	64
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Materi Tata Cara Upacara Adat Mantu Setelah Revisi.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kebutuhan Siswa	71
Lampiran 2. Angket Kebutuhan Guru.....	75
Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru	79
Lampiran 4. Tabel Materi Media Pembelajaran Upacara Adat Mantu.....	80
Lampiran 5. Hasil Angket Kebutuhan Siswa	121
Lampiran 6. Hasil Uji Validasi Media	127
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Materi.....	132
Lampiran 8. SK Pembimbing Skripsi	138
Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh globalisasi telah menyebabkan negara-negara berkembang seperti Indonesia yang harus menyesuaikan diri dengan negara maju, baik dari sektor teknologi serta segi pendidikan. Akhir-akhir ini banyak lembaga pendidikan yang mulai menyadari akan hal itu. Para pendidik kini harus menaruh perhatian bahwa media yang kini dipakai bisa saja berubah menjadi usang serta berkurang relevansinya. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi berinovasi sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran dikelas (Priatmoko:2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dilihat dari penerapan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, hasilnya kurang optimal dan belum menerapkan pembelajaran yang inovatif. Padahal pembelajaran bahasa Jawa di sekolah formal merupakan salah satu sarana pelestarian bahasa Jawa terhadap generasi muda. Pembelajaran bahasa Jawa harus diimbangi dengan adanya inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran (Maulida:2015).

Pengembangan media pembelajaran juga merupakan salah satu upaya yang dapat diusahakan dalam peningkatan mutu pendidikan. Adanya pengembangan media pembelajaran juga akan memberikan dampak pada proses pembelajaran yaitu guna

meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Analisah : 2016). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnum, 2012).

Menurut Rudy Bretz mengklasifikasi media menurut ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya, klasifikasi tersebut dikembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu : a). Media audio-visual-gerak; merupakan media paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio-visual dan gerak, b). Media audio-visual-diam; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak, c). Media audio-semi-gerak; menampilkan suara dengandisertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh, d). Media visual-gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara, e). Media visual-diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak, f). Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja, g). Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja (Nunu Mahnun, 2012).

Media pembelajaran berbasis android ini merupakan media audio-visual diam karena media ini tidak mempunyai kemampuan untuk bergerak. Media ini berbentuk aplikasi yang di dalamnya terdapat tiga menu yaitu materi upacara adat umum, kuis, dan keluar. Kelebihan pada media pembelajaran berbasis android ini yaitu android merupakan media yang sangat *mobile* mudah dibawa kemana-mana dan siswa ataupun guru dapat menggunakannya dimana dan kapan saja. Melihat

kebermanfaatan dan kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa jawa khususnya materi upacara adat di SMK Panca Bhakti Banjarnegara maka dibutuhkan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian mengenai pengembangan media dapat ditempuh melalui penelitian model *Research and Development* (R&D). Media yang dikembangkan berbentuk aplikasi berbasis android. Android merupakan sebuah system operasi modifikasi dari linux yang digunakan untuk ponsel (*Smartphone*)/*Tablet* hingga perangkat jam tangan sampai televise pintar, dalam perkembangannya dalam bidang ponsel (*Smartphone*). Ponsel (*Smartphone*) berbasis *android* juga sangat berguna dalam berkomunikasi dan mencari sebuah informasi (Sifauttori, dkk 2017). Salah satu keutamaan dari *android* yaitu lisensinya bersifat terbuka (*open source*) dan gratis sehingga bebas untuk dikembangkan karena tidak ada biaya *royalty* maupun distribusikan dalam bentuk apapun (Lengkong, dkk 2015).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* ini peserta didik akan menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar budaya khususnya materi upacara adat ini. Media pembelajaran ini pun sangat membantu dan bermanfaat di sekolah SMK Panca Bhakti. Berdasarkan fakta di lapangan di SMK Panca Bhakti Banjarnegara, minat belajar siswa khususnya mata pelajaran bahasa jawa sangatlah minim karena hampir 70% dari siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara mayoritas adalah laki-laki sehingga dengan adanya media pembelajaran yang hanya menggunakan teks bacaan akan terasa membosankan. Padahal kewajiban bagi

seorang guru untuk mengembangkan materi pembelajaran atau dalam hal ini adalah kewajiban pengembangan bahan ajar yang tertera di dalam PP nomor 32 tahun 2013 pasal 20 dan pasal 43 ayat 6. Kemudian dipertegas melalui peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses antara lain memberikan syarat bagi para pendidikan pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Sedangkan sumber belajar disesuaikan dengan jenis sumber belajar dan karakteristik satuan pendidikan (PP RI No. 32 tahun 2013 hasil amandemen PP No. 19 tahun 2005).

Materi yang akan peneliti paparkan pada media pembelajaran berbasis *android* ini salah satunya materi upacara adat yang mempunyai pengertian yaitu suatu upacara yang dilakukan secara turun-temurun yang berlaku di suatu daerah. Karena di SMK Panca Bhakti Banjarnegara media pembelajaran yang digunakan masih tergolong kuno hanya menggunakan teks fotocopy yang ada di buku lain ataupun internet. Bahkan untuk dua tahun ini sekolah sudah tidak diperbolehkan untuk menggunakan LKS, dan itu sangat menyusahakan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, media pembelajaran berbasis *android* materi upacara adat Banjarnegara menjadi sarana yang tepat bagi generasi muda khususnya siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara. Adanya media pembelajaran berbasis *android* ini diharapkan pengetahuan siswa mengenai upacara adat akan bertambah, sehingga kelak mampu menjaga dan melestarikan upacara adat tersebut. Dengan

demikian, aset budaya berupa upacara adat tidak akan hilang dan tetap ada hingga generasi berikutnya. Dan analisis tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat Berbasis *Android* Di SMK Panca Bhakti Banjarnegara”.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dapat digunakan pembelajaran bahasa Jawa khususnya KD 4.4 menanggapi dan menulis teks eksposisi tentang adat tradisi mantu sebenarnya sangat banyak. Tetapi, pada kenyataannya di lapangan masih belum juga ditemukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar upacara adat.
2. Dengan adanya perkembangan jaman yang sangat pesat seperti sekarang harusnya guru lebih berinovasi untuk membuat media pembelajaran.
3. Banyaknya orang tua yang menyediakan sarana untuk anaknya, entah itu untuk belajar ataupun hanya sekedar untuk bermain *games* biasa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pengembangan media ini akan dibuat sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatannya dan penggunaannya. Media ini dibuat dan dikembangkan

menggunakan *software adobe flash CS6*. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang diperuntukan untuk mata pelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar menanggapi dan menulis teks eksposisi tentang adat tradisi mantu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara?
3. Bagaimana *prototipe* media pembelajaran upacara adat dapat diterapkan sebagai solusi dalam pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bhakti Banjarnegara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuam dari penelitian ini yaitu.

1. Mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai pengembangan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bahkti Banjarnegara.

2. Mengembangkan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* untuk siswa kelas XI SMK Panca Bahkti Banjarnegara.
3. Membuat prototipe pengembangan media pembelajaran upacara adat berbasis *android* siswa kelas XI SMK Panca Bahkti Banjarnegara.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut penjabaran kedua manfaat tersebut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya media pembelajaran yang memuat tentang kompetensi dasar memahami isi teks narasi adat mantu.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pada bagian manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain. Berikut penjelasannya.

1. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan referensi buku ajar baik bagi lembaga pendidikan SMA maupun SMK yakni terkait dengan mata pelajaran Bahasa Jawa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa.

2. Bagi Guru

Memperkaya referensi bahan ajar yang unik, menarik dan sesuai karakteristik siswa sebagai perbaikan bahan ajar yang sudah ada sebelumnya dalam proses pembelajaran. Khususnya yang terkait dengan mata pelajaran Bahasa Jawa.

3. Siswa

Menumbuhkan stimulus motivasi dan memperluas pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Jawa sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merencanakan, membuat, dan mengevaluasi pengembangan bahan ajar berbasis android materi keragaman sosial dan budaya Indonesia sehingga dapat menumbuhkan minat baca siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar mereka.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1.1 Kajian Pustaka

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Sehingga kajian yang akan dilaksanakan lebih terarah dan tidak hanya berupa hasil subyektifitas penulis saja. Selain sebagai rujukan penelitian terdahulu atau kajian pustaka berfungsi untuk bahan pertimbangan yang bersinggungan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Biasanya penelitian terdahulu yang digunakan adalah penelitian yang terkait langsung dengan penelitian yang sedang dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut :

Penelitian terdahulu yang mengkaji tentang media pembelajaran berbasis android dilakukan oleh Yuntoto (2015) dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 PENGASIH* menyimpulkan penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Model pengembangan produk mengadopsi model pengembangan *software* yang terdiri dari Analisis kebutuhan *software*, *desain*, penulisan kode dan pengujian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *observasi*, wawancara dan angket. Tahap pengujian dilakukan dengan validasi produk oleh ahli, pengujian pada pengguna pertama (guru) dan pengujian pada pengguna ahli, pengujian pada pengguna akhir (siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah model aplikasi *android* untuk media

pembelajaran yang tepat pada kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik meliputi persiapan, materi pokok bahasan pengoperasian sistem pengendali elektronik, dan model evaluasi latihan soal pilihan, uji fungsionalitas aplikasi *android* untuk media pembelajaran yang tepat pada kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik meliputi kemudahan *navigasi*, performa aplikasi dan kemudahan operasional, kelayakan aplikasi *android* untuk media pembelajaran yang tepat pada kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik, berdasarkan untuk kerja aplikasi dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan penilaian rata-rata yang dikonversi dengan rentang skor 0-100 diperoleh nilai dari ahli media dengan skor 83,33 dalam kategori “sangat layak”, penilaian oleh ahli materi dengan skor 71,53 dalam kategori “layak”, penilaian oleh guru dengan skor 80,81 dalam kategori “sangat layak” dan hasil penelitian oleh siswa diperoleh skor 76,67 dalam kategori “sangat layak”.

Rifai (2015) dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android* menyimpulkan hasil penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan *Game Edunvi* pada perangkat *mobile* berbasis *android*, untuk mengetahui kerja dari *Game Edunvi* berdasarkan aspek *funcionality*, *reability*, *compatibility* dan *playability* dan untuk mengetahui kelayakan dari *Game Edunvi*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Langkah yang dilakukan menggunakan V-model yang meliputi analisis kebutuhan, analisis spesifikasi desain, implementasi, *unit testing*, *integration testing*, *system testing* dan *acceptance testing*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan kuesioner. Subyek penelitian ini adalah

Aplikasi *Game Edunvi* dan 20 orang pengguna aktif *android*. Presentase yang di dapatkan dari masing-masing aspek adalah sangat baik, yang menunjukkan presentase sebesar 96% (sangat layak).

Luthfi (2016) dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA* menyimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran sejarah SMA yang mampu menampilkan lokasi cagar budaya di DIY, deskripsi, gambar, dan video. Mengetahui kualitas aplikasi yang dikembangkan berdasarkan standar pengujian kualitas perangkat lunak *ISO/IEC 25010* pada aspek *funcional suitability, performance efficiency, compability*, dan *usability*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan prosedur pengembangan perangkat lunak *waterfall* variasi V-model yang terdiri dari komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyerahan perangkat lunak kepada pelanggan/pengguna.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Lauren dan Murtiwiwati (2013) dalam *Jurnal Ilmiah Komputasi* yang berjudul *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android* menyimpulkan “penelitian ini menguraikan tentang metode perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu melalui *smartphone* berbasis *Java* dan *XML*. Pengembangan aplikasi ini menggunakan *model waterfall*. Aplikasi ini menampilkan informasi tentang budaya Indonesia yang akan dibagi ke dalam enam kategori, yaitu :

pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata tradisional, alat music, dan suku. Dimana masing-masing kategori diberi contoh dari setiap provinsi. Aplikasi ini dilengkapi dengan latihan-latihan soal, yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar kebudayaan yang sudah dijelaskan dalam aplikasi tersebut. Untuk mempermudah pencarian juga ditambahkan fasilitas search dengan mengetik nama provinsi setiap budaya. Berdasarkan hasil uji coba, aplikasi ini dapat berjalan dengan sangat baik pada perangkat berbasis android dengan versi 2.3 ke atas.

Berikutnya yaitu kelompok penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android dilakukan oleh Hanafi dan Samsudin (2012) dalam *International Journal of Advanced Computer Science and Application* yang berjudul *Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning* menyatakan bahwa teknologi *mobile* telah memperkenalkan baru, lingkungan baru yang dapat dikapitalisasi untuk lebih memperkaya proses belajar mengajar di kelas. Mengambil tanggung jawab dari pengaturan menjanjikan ini, sebuah studi dilakukan untuk menyelidiki dampak lingkungan seperti itu dimungkinkan oleh platform *android* pada proses pembelajaran di antara mahasiswa dari Sultan Idris Universitas Pendidikan, Malaysia. Dalam penelitian ini membahas aspek penting dari desain dan implementasi sistem pembelajaran *android*. Data dikumpulkan melalui survei yang melibatkan 56 responden, dan data ini dianalisis dengan menggunakan SPSS 12.0. Temuan menunjukkan bahwa responden yang sangat reseptif terhadap interaktivitas, aksesibilitas, dan kenyamanan sistem, tetapi mereka cukup frustrasi dengan gangguan sesekali karena masalah konektivitas internet.

Secara keseluruhan, sistem mobile learning dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang murah tapi ampuh yang melengkapi proses belajar mahasiswa.

Muqarrobin, Kuswanto (2016) dalam *American Journal of Engineering Research* yang berjudul *Development of an android-based physics e-book to ease students' physics learning And its influence on their learning achievement* menyimpulkan bahwa jurnal ini bertujuan untuk menentukan kebugaran sebuah media pembelajaran *e-book* fisika sebagai produk penelitian dan pengembangan, perbedaan prestasi antara peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* fisika berbasis android dan mereka menggunakan media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah, perbedaan dalam kemudahan belajar yang diperoleh antara peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* fisika yang berbasis android dan mereka yang menggunakan media pembelajaran dari sekolah mereka, dan pengaruh kemudahan terhadap prestasi belajar. Media pembelajaran berbasis Android dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash Professional CS 6* dengan *Action Script 3*. Media yang dihasilkan diuji di SMA Negeri 1 Ngrambe, Ngawi Indonesia dengan melibatkan 48 siswa sebagai subjek penelitian. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan tes tertulis. Data dianalisis dengan menggunakan Uji *Levene homogenitas*, uji normalitas *Kolmogorov-mirnov*, dan uji perbandingan dalam bentuk sampel *independent test* dengan tingkat *signifikansi* 0.95. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-book* fisika berbasis android dinyatakan layak digunakan, ada perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran tersebut dan kelas dengan

media pembelajaran yang biasanya digunakan di sekolah, tidak ada perbedaan signifikan dalam respon peserta didik untuk kemudahan belajar yang mereka dapatkan ketika menggunakan media pembelajaran *e-book* fisika berbasis *android* dibandingkan dengan ketika menggunakan media pembelajaran dari sekolah.

Azmi, Maryono dan Yuana (2017) dalam *Indonesian Journal of Informatics Education* yang berjudul *Development of an Android-based Learning Media Application for Visually Impaired Students* bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunanetra berbasis *android* (EFORD) bagi siswa tunanetra yang berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, kebutuhan khusus guru dan siswa. Media penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Pengembangan ini melalui 5 tahapan, yaitu 1) Analisis masalah melalui observasi dan wawancara, 2) Mengumpulkan informasi sebagai produk perencanaan atau analisa kebutuhan media yang dibutuhkan siswa tunanetra, 3) Tahap desain produk seperti pembuatan aliran dan peta navigasi *storyboard*, 4) Bentuk desain validasi penilaian ahli media yang dikembangkan, 5) pengujian produk seperti penilaian aplikasi oleh siswa tunanetra. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi EFORD yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunanetra. Berdasarkan penilaian 1) Ahli media memperoleh presentase 95%, untuk kategori sangat layak, 2) Materi pelajaran memperoleh presentase 75%, untuk kategori layak, dan 3) kebutuhan khusus guru memperoleh presentase 83%, untuk kategori sangat layak. Setelah demonstrasi, siswa menunjukkan respon positif dari $\geq 70\%$ di masing-masing indikator. Oleh karena

itu media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunanetra berbasis *android* (EFORD) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris terutama tata bahasa dan berbicara konten bahasa Inggris bagi siswa tunanetra untuk sejumlah alasan.

Lu'um (2017) dalam *International Journal of Applied Engineering Research* yang berjudul *Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone* menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi media pembelajaran berbasis *android smartphone* dan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efisien. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengujian dalam penelitian ini telah dilakukan melalui tiga tahap yaitu rekan-rekan, uji ahli dan implementasi dalam bentuk uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Informan dalam penelitian ini adalah para ahli, rekan-rekan, dan mahasiswa. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data adalah analisis *statistic* deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *smartphone android* dirancang setelah valid, praktis, efisien, dan layak digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini praktis dan efisien, karena dapat diinstall pada setiap merk *smartphone android*, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Serta fitur dan fasilitas yang ada di aplikasi sangat lengkap dan sangat mudah digunakan. Hasil penelitian menyarankan kepada ketua program studi dan dosen untuk menggunakan aplikasi *ponsel smartphone android* secara optimal.

Setyaningrum dan Waryanto (2017) dalam *International Journal Conference on Mathematics, Science and Education* yang berjudul *Development mathematics edutainment media for Android based on students' understanding and interest: a teachers' review* menyatakan bahwa tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perkembangan media edukasi matematika interaktif dengan membangun 2 perangkat lunak untuk kelas 7 SMP, dan untuk menentukan kualitas media edukasi interaktif dikembangkan dalam hal meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan desain. Media dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Penelitian ini berfokus pada langkah-langkah pembangunan dan validitas dari media interaktif dari sudut pandang guru. Para guru tinjauan berfokus pada tiga aspek intruksional, *audio-visual* dan desain operasional. Review menyarankan bahwa media sangat baik sehubungan dengan tiga aspek, dengan rata-rata skor adalah 144,55 dari skor maksimal 175. Beberapa konteks yang digunakan dalam pemahaman.

Massaty, Sujana dan Budianto (2017) dalam *Indonesian Journal of Informatic Education* yang berjudul *Sekar Indonesia: Interactive Android-Based Learning Media For History Learning* menyatakan bahwa kurangnya inovasi dari tahun ke tahun muncul berbagai masalah dalam kegiatan belajar sejarah seperti monoton, membosankan dan tidak menarik. Berbagai media pembelajaran akan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah menarik perhatian siswa dari media yang membosankan

diganti dengan media pembelajaran sejarah Sekar Indonesia berbasis android yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model penelitian terdiri dari lima langkah: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, penyusunan produk, pengujian lapangan awal dan revisi produk utama. Aplikasi Sekar Indonesia diuji oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil pengujian ahli diperoleh presentase 86,1% dari ahli materi, 92,86% ahli media, dan 97,7% pengguna. Dari hasil uji yang diperoleh menarik kesimpulan bahwa aplikasi Sekar Indonesia yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang mengkaji media pembelajaran berbasis android sudah sering dilakukan. Meskipun begitu, dari sekian banyaknya penelitian yang telah dilakukan, belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran upacara adat berbasis android. Sasaran penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa kelas XI SMK Panca Bhakti, Kabupaten Banjarnegara. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam pembelajaran bahasa Jawa, serta diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami isi teks upacara adat. Tidak hanya itu saja, semoga media pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan siswa tentang upacara adat.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah artinya ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata وسئل bentuk jamak dari وسيلو. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arief S. Sadiman dkk 2009: 9).

Menurut Anderson (Sukiman, 2012: 28-29) menjelaskan media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Sementara itu, Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2011: 3), menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, media merupakan salah satu

komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat dan bahan) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

Menurut Levied an Lentz (Azhar Arsyad, 2011: 16), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu :

- a. fungsi atensi
- b. fungsi afektif
- c. fungsi kognitif, dan
- d. fungsi kompensatoris.

Menurut Kemp dan Dayton mengungkapkan, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a. memotivasi minat atau tindakan,
- b. menyajikan informasi, dan

c. memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Sukiman, 2012: 39).

Menurut Kemp dan Daytoon meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya dan pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu

- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran.

Sudjana dan Rifai menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pembelajar.
- b. Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- c. Metode pembelajaran bervariasi.
- d. Pembelajar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, Arief S. Sadiman dkk (2009:17) mengungkapkan kegunaan-kegunaan media sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera seperti objek terlalu besar atau kecil, gerak yang terlalu lambat atau cepat, dan sebagainya.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Mengatasi masalah karena adanya keunikan siswa dengan kurikulum yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, ada banyak fungsi dan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan fungsi dan manfaat tersebut, peneliti

mengembangkan media pembelajaran berbasis *android basa Jawa* yang dapat digunakan siswa untuk belajar bahasa Jawa. Melalui penggunaan media, proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan bermakna.

2.2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 3-4) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat jenis, yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan.

Rudy Bretz, mengklasifikasikan media berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, yaitu :

- a. kelompok pertama; grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- b. kelompok kedua; media proyeksi diam,
- c. kelompok ketiga; media audio,
- d. kelompok kelima; media gambar hidup/film,
- e. kelompok keenam; media televise, dan
- f. kelompok ketujuh; multimedia.

Berdasarkan klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki beragam jenis. Penggunaan media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada penelitian ini, media pembelajaran berbasis *android basa Jawa* yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran sederhana dan termasuk dalam jenis kelompok media ketujuh yaitu multimedia.

2.2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, yaitu yang bersifat pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Media jenis apapun tidak ada artinya apabila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.

Sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa. Pemaparan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran tentu akan memudahkan guru saat akan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memilih media yang tepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat membantu tersampainya pesan (materi pelajaran) kepada siswa (Sukiman, 2012: 50-51).

Dalam penelitian ini, pengembangan media yang akan dilakukan adalah multimedia (aplikasi game). Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan

dalam mengembangkan multimedia . Menurut Azhar Arsyad (2011: 107-112) prinsip-prinsip visual tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Kesederhanaan, secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual tersebut. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca.
- b. Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan.
- c. Penekanan, konsep yang disajikan terkadang memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d. Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal yakni menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun, cenderung tampak statis sedangkan keseimbangan informal tidak keseluruhannya simetris memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Maka memerlukan imajinasi dan kreativitas dari guru.

- e. Bentuk, bentuk aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
- f. Garis, garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- g. Tekstur, unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus serta dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur.
- h. Warna, memberi kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu pemilihan warna khusus, nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur unsur lain dalam visual tersebut), dan intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Selain itu, Wina Sanjaya (2012:224) menjelaskan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu sebagai berikut.

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, apakah bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta kemampuan guru.

- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini memperhatikan prinsip-prinsip di atas. Media yang dikembangkan yakni media berupa ensiklopedia.

2.2.2 Upacara Adat

2.2.2.1 Pengertian Upacara Adat

Upacara adalah sistem aktifitas atau serangkaian tindakan yang ditata oleh adat atau hukum yang berlaku dalam masyarakat yang berhubungan dengan berbagai macam peristiwa tetap yang biasa terjadi di masyarakat yang bersangkutan (Koentjaraningrat, 1984:189-190).

Pakar sosiologi L.Werren menyatakan bahwa yang dimaksud dengan upacara adat adalah amal (ritual) suatu jenis gerakan dan perkataan yang mempunyai gaya yang ditetapkan dan dilakukan oleh manusia yang dipilih untuk melakukannya (Josep. S.Roucek dan Ronald L.Werren, 1984:351).

Menurut Hasan Sadely (1980:371) yang dimaksud dengan upacara adat adalah serangkaian tindakan yang dilaksanakan menurut adat kebiasaan atau keagamaan yang menandai kesucian atau kekhidmatan suatu peristiwa. Berdasarkan pengertian diatas maka yang dimaksud dengan upacara adat adalah segala tindakan yang biasa dilakukan melalui serangkain kegiatan yang bersangkutan dengan agama atau kepercayaan yang bersifat mengikat seseorang kelompok manusia.

Salah satu upacara adat yang sekarang masih dilaksanakan oleh masyarakat Jawa yaitu :

a. Tradisi Perkawinan Masyarakat Jawa

Dalam pandangan khususnya masyarakat Jawa, perkawinan mempunyai makna tersendiri yaitu, selain untuk mendapatkan keturunan yang sah juga menjaga silsilah keluarga. Karena untuk pemilihan pasangan bagi anaknya, orang tua dalam memilih anak mantu akan mempertimbangkan dalam tiga hal yaitu bobot, bibit, dan bebet. Untuk mengetahui bobot, bibit, dan bebet ini bukan sekedar kewenangan yang dipilih tetapi juga yang dipilih artinya baik orang itu yang mencarikan jodod bagi anaknya atau bagi yang mendapat lamaran.

Seperti hal di atas maka tujuan perkawinan adalah dengan pembentukan keluarga yang sah dan keturunan yang sah pula, maka terbentuknya suatu masyarakat atau gabungan dari masyarakat-masyarakat atau keluarga-keluarga selanjutnya gabungan dari masyarakat-masyarakat akan menjadi kumpulan masyarakat yang berarti juga mendirikan Negara.

Tata upacara adat perkawinan Jawa Tengah terdiri dari lima tahap penting, yang mana dari masing-masing tahap tersebut masih terdiri dari beberapa tata cara lagi. Tata upacara adat perkawinan Jawa Tengah meliputi :

1. Babak 1 (tahap pembicaraan)

Tahap pembicaraan ini merupakan tahap awal antara pihak yang akan punya hajat mantu (pihak perempuan) dengan pihak calon *besan* (laki-laki). Mulai dari pembicaraan tingkat awal yaitu menyampaikan maksud dan

tujuannya untuk meminang anaknya sampai melamar dan menentukan hari acara perkawinan (*gethok dina*).

2. Babak II (tahap kesaksian)

Babak kedua ini merupakan tahap selanjutnya setelah tahap pembicaraan. Pada tahap kesaksian ini merupakan penegasan pembicaraan yang disaksikan pihak ketiga, yaitu warga kerabar dana tau para sesepuh di temat tinggalnya (tetangga). Tahap kesaksian ini biasa juga disebut dengan “Lamaran”. Tahap lamaran ini biasanya dibarengi dengan acara-acara lainnya. Artinya tidak hanya acara lamaran saja, tetapi juga melalui acara-acara lainnya sebagai berikut :

- a. Srah-srahan merupakan acara yang tidak baku, tetapi hanya sebagai upaya *nepa palupi* atau melestarikan adat budaya yang telah berjalan dan dipandang naik.
- b. Paningsetan yaitu lambang kuatnya ikatan pembicaraan untuk mewujudkan dua kesatuan yang ditandai dengan tukar cincin antara kedua calon pengantin. *Paningset* berarti tali yang kuat (*singset*). *Paningset* adalah usaha dari orang tua pihak pria untuk mengikat wanita yang akan dijadikan menantu.
- c. Asok tukon secara harfiah *asok* berarti memberi, *tukon* berarti membeli. Namun, secara kultural *asok tukon* berarti pemberian sejumlah uang dari pihak keluarga calon pengantin wanita sebagai pengganti tanggung jawab orangtua yang telah mendidik calon pengantin wanita.

d. *Gethok dina* yaitu menetapkan kepastian hari untuk pelaksanaan dari tiap tahap-tahap tata upacara adat perkawinan Jawa Tengah baik dari sebelum *Ijab qobul* sampai pada acara resepsi pernikahan. Untuk mencari hari, tanggal bulan, yang biasanya diminta saran kepada orang yang ahli dalam perhitungan Jawa.

3. Babak III (tahap siaga)

Tahap siaga ini, yang akan mempunyai hajat akan mengundang para sesepuh dan sanak saudara untuk mempersiapkan segala sesuatu untuk pelaksanaan upacara adat perkawinan. Pada tahap ini yang mempunyai hajat akan membentuk panitia guna melaksanakan kegiatan acara-acara pada waktu sebelum bertepatan sesudah acara hajatan tersebut.

a. *Sedhahan* yaitu cara mulai merakit sampai membagi undangan. Pada acara ini, keluarga calon pengantin perempuan mulai menentukan dan memilah siapa saja kerabat yang akan diundang dalam acara perkawinan tersebut.

b. *Kumbakaman* yaitu membentuk panitia hajatan *manthu*.

4. Babak IV (tahap rangkaian upacara)

Tahap ini bertujuan untuk menciptakan nuansa bahwa hajatan *mantu* sudah tiba. Ada beberapa tahap acara lagi pada babak IV ini, yaitu :

a. *Majang*

Majang artinya menghias. Dalam rangkaian upacara perhelatan perkawinan, *majang* berarti menghias rumah *pemangku hajat*.

b. Cethik geni

Cethik geni yakni menghidupkan atau membuat api yang akan digunakan untuk menanak nasi dengan segala *pirantinya*.

c. Pasang tarub

Tarub dibuat menjelang acara inti dari perkawinan tersebut. Pemasangan tarub diawali dengan pemasangan *bleketepe* oleh bapak dan ibu pemangku hajat. *Beleketep* adalah anyaman daun kelapa tua (bukan jamur) yang kemudian pelepah kelapa dibelah menjadi dua.

d. Pasang *tuwuhan* (pasren)

Pemasangan *tarub* dilengkapi dengan pasang *tuwuhan*. *Tuwuhan* merupakan pajangan mantu yang berupa panduan batang buah daun tertentu di gapura *tarub* depan rumah.

e. *Kembar mayang*

Kembar mayang berasal dari kata *kembar* yaitu sama dan *mayang* artinya bunga pohon jambe atau sering disebut Sekar Kalpataru Dewandaru, lambang kebahagiaan dan keselamatan.

f. *Sengkeran*

Sengekran adalah pengamanan sementara bagi calon pengantin putra dan putri sampai acara *panggih* selesai.

g. *Siraman*

Siraman adalah upacara mandi kembang bagi calon pengantin wanita dan pria sehari sebelum upacara *panggih*. *Siraman* juga disebut *adus kembang*, karena air yang digunakan dicampur dengan *kembang sritaman*.

h. Adol dawet

Acara ini dilakukan setelah acara *siraman*. Penjualnya adalah ibu calon pengantin putri yang dipayungi oleh bapak. Pembelinya adalah para tamu dengan uang pecahan ganting (*kreweng*).

i. Midodareni

Midodareni adalah upacara untuk mengharap berkah Tuhan Yang Maha Esa agar memberikan keselamatan kepada *pemangku hajat* pada perhelatan hari berikutnya.

5. Babak V (tahap puncak acara)

Tahap ini merupakan acara puncak dari upacara adat perkawinan Jawa Tengah yang mana pada tahap ini masih terdapat beberapa acara-acara lagi antara lain :

a. Ijab qabul

Ijab merupakan inti utaman dalam rangkaian perhelatan pernikahan. *Ijab* merupakan tata cara agama, sedangkan rangkaian acara yang lain merupakan tradisi budaya Jawa.

b. Panggih

Upacara *panggih* juga disebut upacara *dhaup* atau temu, yaitu upacara tradisi pertemuan antara pengantin pria dan wanita. Acara *panggih* dilakukan setelah *ijab qabul* atau *akad nikah* (bagi pemeluk agama islam). Tata cara urutan upacara *panggih* antara lain sebagai berikut :

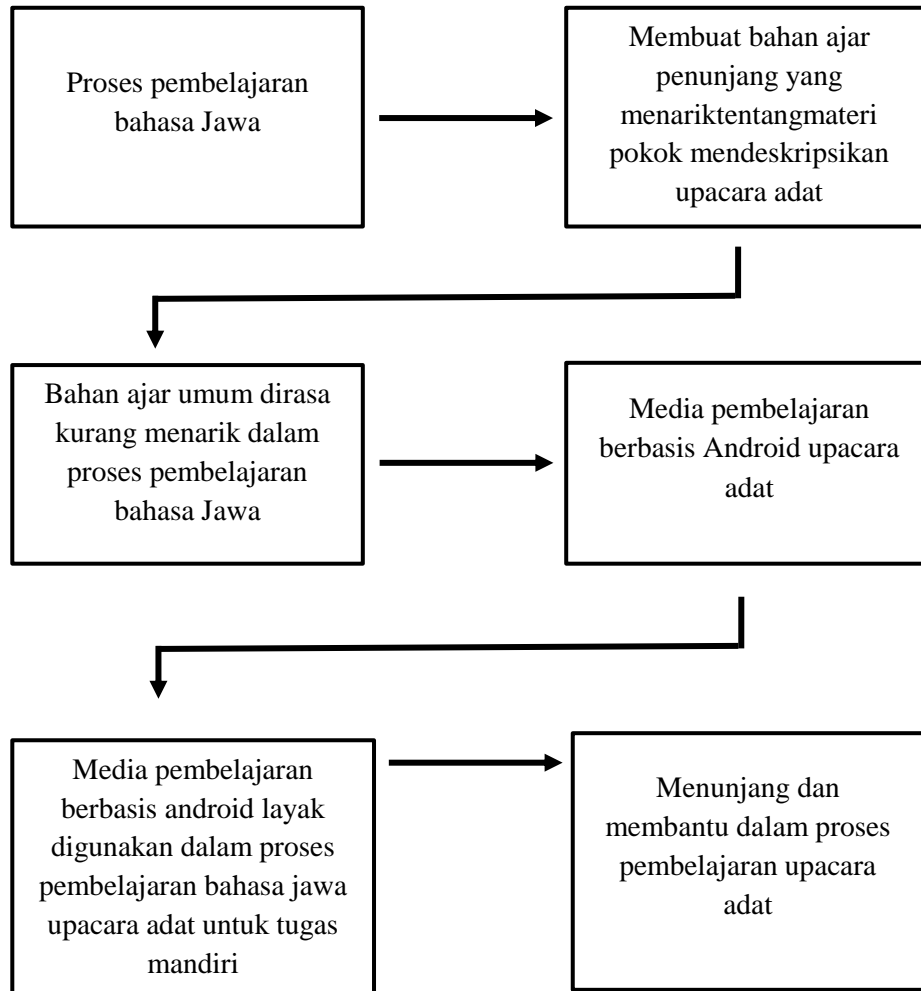
1. *Liron kembar mayang* saling tukar *kembar mayang* antar pengantin, bermakna menyatukan cipta, rasa, dan karsa untuk bersama-sama mewujudkan kebahagiaan dan keselamatan.
2. *Gantal*, yaitu daun sirih digulung kecil diikat benang putih yang saling dilempar oleh masing-masing pengantin, dengan harapan semoga semua godaan akan hilang terkena lemparan itu.
3. *Ngidak endhog* pengantin putra menginjak telur ayam sampai pecah sebagai simbol seksual kedua pengantin sudah pecah pamornya.
4. *Pengantin Putri mencuci kaki Pengantin Putra dengan air bunga setaman* dengan makna semoga benih yang diturunkan bersih dari segala perbuatan yang kotor.
5. Minum air dengan maknanya air ini dianggap sebagai lambang air hidup, air suci, air mani (*manikem*).
6. *Di-kepyok* dengan bunga warna-warni, mengandung harapan mudah-mudahan keluarga yang akan mereka bina dapat berkembang segala-galanya dan bahagia lahir batin.
7. Masuk ke *pasangan* bermakna pengantin yang telah menjadi pasangan hidup siap berkarya melakukan kewajiban.
8. *Sindur* atau isin mundur, artinya pantang menyerah atau pantang mundur.

Setelah melalui tahap *panggih*, pengantin diantar duduk di *sanana riangga* disana dilangsungkan tata upacara adat Jawa, yaitu :

- a. *Timbangan* yaitu, bapak pengantin putri duduk diantara pasangan pengantin, kaki kanan diduduki pengantin putra, kaki kiri diduduki pengantin putri.

- b. *Kacar-kucur*, yaitu pengantin putra mengucurkan penghasilan kepada pengantin putri berupa uang receh beserta kelengkapannya.
- c. *Dulangan*, antara pengantin putra dan putri saling menyuapi. Hal ini mengandung kiasan laku memadu kasih diantara keduanya (simbol seksual).
- d. *Sungkeman* adalah ungkapan bakti kepada orang tua, serta mohon doa restu.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Upacara Adat berbasis *Android* yang telah dilaksanakan, maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran upacara adat berbasis android. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran di sekolah, sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran upacara adat yang dibutuhkan siswa dan guru adalah media upacara adat yang lebih update dan mengikuti zaman dan berbentuk animasi. Melalui media ini, siswa dapat belajar upacara adat
2. Prototipe media pembelajaran bahasa Jawa materi upacara adat berbasis android untuk kelas XI TKJ yang memuat materi upacara adat secara umum, langkah-langkah upacara adat mantu, dan jenis-jenis upacara adat. Media ini terdiri dari beberapa menu antara lain menu kompetensi dasar dan kompetensi inti, menu materi, menu kuis, dan menu tentang untuk profil peneliti. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli materi, media ini dinyatakan layak sebagai media pembelajaran upacara adat berbasis android. Hasil uji validasi ahli

media pembelajaran upacara adat berbasis android memberikan saran perbaikan agar media yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi.

3. Media Pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran upacara adat berbasis android. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran upacara adat untuk siswa kelas XI TKJ di SMK Panca Bhakti Banjarnegara. Media pembelajaran upacara adat berbasis android dapat dijadikan guru alat penunjang pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru bahasa Jawa di SMK Panca Bhakti Banjarnegara media pembelajaran upacara adat berbasis android ini dapat digunakan sebagai penunjang pelajaran di sekolah.
2. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran upacara adat berbasis android ini sebagai tambahan pengetahuan terhadap upacara adat.
3. Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media pembelajaran upacara adat berbasis android dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azmi, Maryono, Yuana. 2017. "Development of an Android-based Learning Media Application for Visually Impaired Students". *Indonesian Journal of Informatics Education*. June, ISSN: 2549-0389, Volume 1, Issue 1, Paper 9, Hlm 61-68. Solo: Universitas Sebelas Maret.
- Hanafi, Samsudin. 2012. "Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning". *International Journal of Advance Computer Science and Applications*". Volume 3, Nomor 3. Malaysia: Sultan Idris University.
- Khoyr, Taufiqul. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Barangsong". Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Koentjaraningrat. 1996. *Pengantar ANtropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lauren, Glenn. Murtiwiyati. 2013. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android". *Jurnal Ilmiah Komputasi*". Desember, ISSN: 1412-9434, Volume 12, Nomor 2, Hlm 1-10. Depok: Universitas Gunadarma.
- Lengkong, Hendra Nugraha. 2015. "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps". *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*". ISSN : 2301-8402, Halaman 28-25. Manado. UNSRAT Manado.
- Lu'mu. 2017. "Learning Media of Application Design Based Android Mobile Smartphone". *International Journal of Applied Engineering Research*".

ISSN 097-4562, Volume 12, Number 17, Hlm 6576-6585. Makasar:
Universitas Negeri Makasar.

Luthfi, Muhammad Irfan. 2016. *Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Mahnun, Nunu. 2012. "Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Pembelajarannya". *Jurnal Pemikiran Islam*". Januari-Juni, Volume 37, Nomor 1. Riau. Univesitas Islam Negeri Suska Riau.

Massaty, Sujana, dan Budianto. 2017. "Sekar Indonesia: Interactive Android-Based Learning Media For History Learning". *Indonesian Journal of Informatis Education*. December, Volume 1, Issue 2, Paper 14, Hlm 29-40. Solo: Universitas Sebelas Maret.

Maulida, Afina. 2015. "Pengembangan Media Gambar Tulis Hapus Untuk Menulis Huruf Jawa Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Muqarrobin, Kuswanto. 2016. "Development of an android-based physics e-book to ease students' physics learning And its influence on their learning achievement". *American Journal of Engineering Reseach (AJER)*". Volume 5, Hlm. 223-229. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pranoto, Tjaroko HP Teguh, dkk. 2009. *Tata Upacara Adat Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.

Priatmoko, Agung. 2014. *Pengembangan Ensiklopedia Tokoh Pewayangan Mahabarata Dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rifai, Wafda Adita. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Setyaningrum, Waryanto. 2017. "*Developing mathematics edutainment media for Android based on students' understanding and interest: a teachers' review*". *Journal of Physics: Conf. Series 983*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sifauttijani, Listyorini, Meimaharani. 2017. "*Pencarian Rumah Makan Berbasis Android*". *Jurnal Simetris*". April, ISSN: 2252-4983, Volume 8, Nomor 1, Halaman 309-315. Kudus. Universitas Muria Kudus.
- Sudjana, Nana dan Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PTPustaka Insan Madani.
- Widaryatmo, Gandung, dkk. 2014. *Prigel Basa Jawa Kanggo SMA/SMK/MA Kelas XI*. Jawa Tengah: Erlangga.
- Yuntoro, Singgih. 2015. "*Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Yuntoro, Singgih. 2015. "*Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.