
Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Avenger untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Lia Ekaratna Puspita
Universitas Bhinneka PGRI
liaekaratnap@gmail.com

ISSN: 2807-7474
Vol. 2, No. 2, Agustus 2022
<http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>

Rahmat Setyo Jadmiko
Universitas Bhinneka PGRI
jmico1987@gmail.com

© 2022 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Puspita, L. E., & Jadmiko, R. S (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Avenger untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi. *Sultra Educational Journal*, 2 (2), 153-158.

Abstrak

Pembelajaran pendidikan Bahasa Jawa sangat minim menggunakan media pembelajaran terlebih lagi, pada materi dialog atau cerita, guru hanya menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran hanya difokuskan kepada guru atau *teacher centered*. Hal tersebut juga terjadi pada SD Negeri 01 Sumberdadi dimana proses belajar mengajar hanya difokuskan kepada guru atau *teacher centered*, maka dari itu perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat menarik perhatian dan minat siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan isi dari materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media visual, mengetahui bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap produk pengembangan media visual, mengetahui keefektifan produk pengembangan media visual. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and development* (R&D) yaitu menghasilkan suatu produk tertentu dan mengujinya. Produk dalam penelitian ini adalah Wayang Avenger yang akan diterapkan pada pendidikan Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi. Dengan menggunakan model ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, develop, implement* dan *evaluate*. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Sumber data diperoleh melalui hasil angket konstruksi media pembelajaran, angket respon guru, angket respon aktivitas pembelajaran siswa dan wawancara guru. Dengan demikian diperoleh hasil data kevalidan angket validasi konstruksi media pembelajaran visual Wayang Avenger sebesar 86.6%. Angket respon guru pada uji coba terbatas sebesar 98% dan uji coba luas sebesar 98%. Angket respon aktivitas pembelajaran siswa pada uji coba terbatas sebesar 95.6% dan uji coba luas sebesar 92%. Keefektifan media pembelajaran Wayang Avenger dilihat dari hasil tes siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 85 dan uji coba luas memperoleh skor rata-rata 86 yang dimana hasil tersebut melampaui nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 70 maka dapat dinyatakan media pembelajaran Wayang Avenger sangat valid untuk digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Visual, Wayang Avenger, Pendidikan Bahasa Jawa

Abstract

Javanese education learning is very minimal using learning media, moreover, in dialogue or story materials, teachers only use the lecture method where learning is only focused on teachers or teacher-centered. This also happens at SD Negeri 01 Sumberdadi where the teaching and learning process is only focused on teachers or teacher-centered, therefore it is necessary to create innovative learning media that can attract students' attention and interest, so that the teaching and learning process becomes fun and the content of the learning material can be conveyed easily. The purpose of this study is to find out the validity of visual media development products, find out how teachers respond and student responses to visual media development products, find out the effectiveness of visual media development products. The method in this study uses research and development (R&D), which is to produce a certain product and test it. The product in this study is Wayang Avenger which will be applied to Javanese language education grade IV SD Negeri 01 Sumberdadi. Using the ADDIE model stands for analysis, design, develop, implement and evaluate. The instruments used in this study were questionnaires and interviews. Sources of data obtained through the results of learning media construction questionnaires, teacher response questionnaires and student learning activity response questionnaires, teacher interviews. Thus, the results obtained from the validity of the questionnaire validation of the construction of the visual learning media of Wayang Avenger is 86.6%. The teacher's response questionnaire in the limited trial was 98% and in the wide trial it was 98%. Questionnaire responses to student learning activities in the limited trial of 95.6% and 92% in the wide trial. The effectiveness of the Puppet Avenger learning media can be seen from the results of student tests in the limited trial obtaining an average score of 85 and in the wide trial obtaining an average score of 86, where the results exceed the predetermined KKM value of 70, it can be said that the learning media Puppet Avenger is very effective.

Keywords: Visual Learning Media, Avenger Puppet, Javanese Language Education.

A. Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah terbesar yang ada di Indonesia. Bahasa Jawa sering dipakai berkomunikasi oleh suku Jawa yang bertempat tinggal di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Bahasa Jawa termasuk sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dalam peraturan Gubernur Jawa Timur nomer 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah atau madrasah. Wandari (Sciences, 2016) mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa merupakan suatu program pembelajaran bahasa yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan maupun keterampilan berbahasa Jawa serta sikap positif terhadap Bahasa Jawa. Pendidikan Bahasa Jawa jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan strategi penyampaian materi yang diberikan guru kepada siswa dengan menggunakan alat atau perantara yang berguna menarik perhatian dan minat siswa. Surayya, (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Arsyad (Fika Agusti, 2014) mengatakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sangat beragam diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Sehingga media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang penting bagi siswa dan juga guru dalam kesuksesan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 01 Sumberdadi yang terletak di Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung bahwa pembelajaran Bahasa Jawa kurang dalam penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sehari-hari terutama pada materi pembelajaran dialog atau cerita yang terdapat pada Tantri Bahasa Sekolah Dasar Kelas VI. Dimana saat proses belajar mengajar siswa ramai dan tidak memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Peyampaian materi pembelajaran di

SD Negeri 01 Sumberdadi menggunakan buku pedoman guru dan buku siswa dengan menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran hanya difokuskan kepada guru atau *teacher centered*.

Dengan tidak adanya media pembelajaran pada pendidikan Bahasa Jawa dengan materi dialog atau cerita menyebabkan 7 dari 24 siswa ramai dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru. Sehingga, menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak maksimal. Media pembelajaran berperan penting dalam memberikan stimulus dan respon antara guru dengan siswa agar tercipta proses belajar yang efektif dan berkualitas.

Berdasarkan kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini dengan materi dialog atau cerita yaitu KD 3.1 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks dialog, teks cerita, dan teks drama dengan tatakrama. Dengan indikator yang digunakan 3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri teks dialog, 3.1.2 Menjelaskan tatakrama dalam berdialog, 3.1.3 Menjelaskan isi teks dialog.

Penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran wayang yang dilakukan oleh Seka Andrian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun pada pembelajaran tematik". Masalah dari penelitian ini didapati bahwa bentuk media pembelajaran yang digunakan belum begitu menarik siswa untuk belajar di MIN 6 Bandar Lampung. Kegunaan penelitian ini: sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D). Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 80% "sangat baik". Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 86,2% "sangat baik". Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90,5% "sangat baik". Hasil angket respon siswa pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 90,5% "sangat baik". Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 98,5% "sangat baik". Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia Asyhar (Fika Agusti, 2014). Media visual merupakan media yang cara pemanfaatannya dengan cara dilihat saja oleh indera penglihatan, tidak mengandung unsur suara dalam penggunaannya. Dalam media visual dibagi menjadi 2 bagian yaitu, media visual gerak berupa film bisu, dan media visual diam yang berupa buku, foto, poster, peta, globe dan wayang.

Secara historis sejarah wayang bereksistensi kurang lebih sudah ada sejak 1500 SM, (Nur Awal, 2019). S. Haryanto (Sumaryanti, 2018) mengatakan bahwa jenis, wayang dapat diklasifikasikan menjadi tujuh yaitu wayang beber, wayang purwa, wayang madya, wayang gedog, wayang menak, wayang babad, wayang modern, dan wayang topeng. Berdasarkan pemaparan jenis wayang diatas, media wayang yang digunakan dalam penelitian ini adalah wayang modern dimana bentuk wayang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

Kata modern dapat diartikan sebagai perkembangan zaman. Perkembangan zaman membuat definisi budaya populer semakin kompleks. Malthy dalam Tressia (Aslamiyah, 2013) mengatakan bahwa budaya populer ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya.

Kemudahan teknologi saat ini membuat orang dapat dengan mudah mengetahui apa saja yang sedang populer pada saat ini contohnya Film The Avenger yang bercerita tentang Amerika superhero. Film yang diproduksi pada tahun 2012 yang ditulis dan disutradarai oleh Joss Whedon dengan 6 karakter yaitu Iron Man, Thor, Captain America, Hulk, Black Widow, Spider-Man. Karakter-karakter tersebut banyak disukai anak-anak jaman sekarang.

Memanfaatkan film The Avenger kedalam media pembelajaran wayang modern diharapkan siswa menjadi tertarik kepada pembelajaran. Guru menjadi terbantu dalam menyampaikan materi dialog atau cerita kepada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran wayang modern. Sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, siswa menjadi aktif dan dapat memperhatikan materi dialog atau cerita yang diberikan oleh guru pada pendidikan Bahasa Jawa di SD Negeri 01 Sumberdadi.

B. Metodologi

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and development* (R&D) merupakan metode yang menghasilkan sebuah produk dalam sebuah penelitian. Penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Sugiyono (Nisfia Rani, 2021) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan melakukan langkah penelitian dan pengumpulan data menggunakan model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi).

Berdasarkan pendapat tersebut untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan metode dan model tersebut. Digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasanya yang hanya menghasilkan saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan. Dalam penelitian ini menghasilkan produk alat bantu pembelajaran dikelas yang diuji cobakan kepada siswa SDN 01 Sumberdadi Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.

C. Hasil Penelitian dan Pengembangan

a. Hasil Validasi Konstruksi Media

Validasi ahli media dilakukan dengan menggunakan angket. angket ini yang akan menjadi tolak ukur kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli dibidang pewayangan yaitu Dalang Faisal Dhony Kus Saputra.S.Pd. Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi media pembelajaran Wayang Avenger memperoleh skor sebesar 86,6%. Yang berarti dalam kategori validasi sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian media yang telah ditetapkan.

b. Hasil Validasi Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Luas

Respon guru terhadap media pembelajaran juga perlu diukur guna mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada uji terbatas dan uji coba luas. Penilaian angket respon guru terhadap media pembelajaran dilakukan oleh Wiwit Pujiyanti, S.Pd selaku guru pendidikan Bahasa Jawa di SD Negeri 01 Sumberdadi pada tanggal 04 Juni 2022 dilakukan uji coba terbatas dan 14 Juni 2022 uji coba luas. Berdasarkan penilaian hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran visual Wayang Avenger pada uji coba terbatas dan luas memperoleh skor sebesar 98% yang berarti masuk kedalam kategori sangat valid dengan keterangan sangat baik digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon guru yang telah ditetapkan.

c. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Uji Coba Terbatas

Siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran guna untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran dan penerapan media pembelajaran visual Wayang Avenger berlangsung. Pengisian angket dilakukan oleh siswa kelas VI B sejumlah 5 siswa secara mandiri. Berdasarkan penilaian hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 95% yang berarti masuk kedalam kategori validasi sangat valid dengan keterangan sangat baik untuk digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah diterapkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media pembelajaran visual Wayang Avenger dapat diterapkan pada uji coba kelompok besar.

d. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Uji Coba Luas

Setelah siswa selesai mengerjakan soal tes, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran guna untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran dan penerapan media pembelajaran visual Wayang Avenger berlangsung. Pengisian angket respon siswa terhadap media pembelajaran dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021 dimana seluruh siswa kelas VI A sejumlah 24 siswa mengisi angket aktivitas pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan penilaian hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 92% yang berarti masuk kedalam kategori validasi sangat valid dengan keterangan sangat baik untuk digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media pembelajaran visual Wayang Avenger efektif diterapkan.

e. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Visual Wayang Avenger

Media pembelajaran visual Wayang Avenger merupakan media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan saja. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran ini juga menggunakan prinsip-prinsip yang mendasari. Adapun prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran visual Wayang Avenger sebagai berikut.

- a) Membantu guru dalam menarik perhatian siswa.
- b) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- c) Meningkatkan keefektifan proses belajar.
- d) Meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

f. Kelemahan Media Pembelajaran Visual Wayang Avenger

Media pembelajaran visual Wayang Avenger sama halnya dengan media pembelajaran pada umumnya sehingga terdapat beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media tersebut. Kelemahan media pembelajaran visual Wayang Avenger sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran rawan rusak jika disimpan pada tempat lembab.
- b) Warna pada media pembelajaran visual Wayang Avenger mudah luntur jika terkena air.
- c) Penyanga dan pegangan media pembelajaran visual Wayang Avenger dapat patah jika disimpan secara asal dan jika media sudah terlalu lama.

g. Keunggulan Media Pembelajaran Visual Wayang Avenger

Selain kelemahan media pembelajaran, terdapat juga keunggulan yang dimiliki oleh media pembelajaran visual wayang Avenger. Berikut keunggulan yang dimiliki media pembelajaran visual Wayang Avenger.

- a) Meningkatkan keefektifan proses belajar
- b) Siswa menjadi tidak jenuh pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa tertarik dan tidak ramai.
- c) Guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. d) Guru dapat lebih mudah menarik perhatian siswa.
- d) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
- e) Siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran visual Wayang Avenger pada pendidikan Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan produk pengembangan media visual pada materi dialog atau cerita siswa kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi.

Pengembangan media pembelajaran visual Wayang Avenger pada materi dialog atau cerita dinyatakan valid melalui tahap validasi yang dilakukan oleh Dalang Faisal Dhony Kus Saputra.S.Pd. Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi media pembelajaran Wayang Avenger memperoleh skor sebesar 86,6%. Yang berarti dalam kategori validasi sangat baik digunakan tanpa revisi.

2. Respon guru dan respon siswa terhadap produk pengembangan media visual materi dialog atau cerita pada siswa kelas IV.

Melalui hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran pada uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh hasil skor sebesar 98% yang berarti masuk kedalam kategori sangat valid dengan keterangan sangat baik digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon guru yang telah ditetapkan. Melalui hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata sebesar 95% yang berarti masuk kedalam kategori validasi sangat valid dengan keterangan sangat baik untuk digunakan dan penilaian hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata sebesar 92% yang berarti masuk kedalam kategori validasi sangat valid dengan keterangan sangat baik untuk digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah ditetapkan.

E. References

- Agusti, F (2014). Media Pembelajaran. *Eprints. Umm. Ac.Id*, pp. 10–36.
- Ansharullah & Ristiliana. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa", *Kutubkhanah : Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 15(1), pp. 38–48. Available at: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Kutubkhanah/article/view/247>.
- Aslamiyah, M. (2013). Identitas Diri Mahasiswa Penyuka Budaya Pop Korea di Malang. *eTheses UIN Malang*, 10(15), pp. 16–57.
- Awalin, F. R. N. (2018). Sejarah Perkembangan dan Perubahan Fungsi Wayang dalam Masyarakat. *Kebudayaan*, 13(1), 77-89.

- Benjamin, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berupawayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di D/Mi Bandar Lampung. 3, pp. 1-9.
- Bruno, L. (2019). Media Visual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 14-15. Available at: [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4375/3/BAB II.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4375/3/BAB%20II.pdf).
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), p. 202. doi:10.23887/ijee.v3i2.18529.
- Engel (2014). Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, pp. 12-30.
- Fitriana (2021). Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., pp. 2013-2015.
- Ii, B. A. B. (2015). Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology. *Media Pembelajaran*, 4(1), 12-32.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Miftah, M. et al. (2018). Pembelajaran, Inovasi Model. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 37(1), pp. 27-35. Available at: <http://eprints.umsida.ac.id/3723/%0Ahttp://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1-15.
- Rachman, T. (2018a). Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., pp. 10-27.
- Rachman, T. (2018b). Pendidikan Bahasa Jawa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., pp. 10-27.
- Rani, N., Damariswara, R., & Kurnia, I. (2021, December). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 96-106).
- Sciences, H. (2016). Pembelajaran Bahasa Jawa. 4(1), pp. 1-23.
- Sugiarto, E. (2016). Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian Danperhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada Ud. Dika Jaya Motor Lamongan. *JPIM (Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen)*, 1(1), 14-Halaman.
- Sumaryanti, E., Sabri, T., & Rosnita, R. (2018). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Surayya (2021). Media Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 10(15), pp. 8-27.