



<https://conference.upgris.ac.id/>

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMBANG MELALUI MEDIA LITERASI DIGITAL SISWA SEKOAH DASAR DI JAWA

**Inggit Tri Mawarni<sup>1)</sup>, Suyitno<sup>2)</sup> Ervina Eka Subekti<sup>3)</sup>**

Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas PGRI Semarang,

### Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media literasi digital terhadap hasil belajar tembang siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar tembang melalui media literasi digital siswa sekolah dasar di Jawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Metode pengumpulan data berupa Studi Kepustakaan dimana data diambil dari berbagai literature seperti Jurnal ilmiah dan skripsi. Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran tembang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini antara lain video interaktif, media Audio visual, media pembelajaran berupa aplikasi, dan Cd. Akan tetapi media literasi digital yang peningkatannya paling besar adalah klasifikasi media pembelajaran digital berupa video interaktif.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, media pembelajaran literasi digital, tembang.

### History Article

Received 5 Agustus 2023

Approved 7 Agustus 2023

Published 20 September 2023

### How to Cite

Mawarni, I.T., Suyitno, Subekti, E.E. (2023).  
Peningkatan Hasil Belajar Tembang Melalui Media  
Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Di Jawa.  
Prosiding Semnas PGSD 2023, 4 (1) , 102-107

### Coressponding Author:

Jl. Alamat Pengirim No. 24, Kota, Negara.

E-mail: <sup>1</sup> [penulissatu@kampus.ac.id](mailto:penulissatu@kampus.ac.id)

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, terjadi perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini. Hal tersebut tentu menimbulkan berbagai dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi ialah masuknya budaya barat yang menyebabkan lunturnya kebudayaan daerah seperti bahasa, adat istiadat, dan lain lain. Banyak siswa yang mulai asing atau bahkan tidak tau dengan bahasa daerahnya sendiri, untuk itu Pemerintah Provinsi Jawa Tengah akan mewajibkan setiap warganya menggunakan bahasa Jawa sehari dalam satu pekan. Kewajiban itu tertuang dalam Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa yang sudah disahkan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Jawa Tengah. Hal tersebut juga berdampak pada kemampuan siswa dalam belajar bahasa daerah disekolah yang dinilai sangat kurang. Banyak siswa atau peserta didik yang masih kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran bahasa jawa khususnya pada materi tembang.

Adapun dampak positif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat mampu dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan ialah sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital dalam suatu pembelajaran tentu memberikan banyak kemudahan bagi guru maupun bagi siswa itu sendiri. Perkembangan teknologi Selama ini literasi digital semata-mata dikenal sebagai media sosial yang dapat menyampaikan berbagai informasi terkait dengan hal-hal yang dibutuhkan oleh masyarakat, namun masih belum bisa maksimal digunakan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. (Masitoh, 2018).

Bagi guru memanfaatkan teknologi atau media yang berbasis digital dalam pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif dan inovatif. Bagi siswa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital memberikan motivasi, semangat dan menumbuhkan rasa ingin tau siswa yang besar terhadap sesuatu yang sedang dipelajari tersebut. Banyak penelitian yang telah mengkaji tentang media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa khususnya dalam pembelajaran tembang, akan tetapi belum ditemukan kajian yang mendalam tentang hasil penelitian yang sudah ada

tersebut. Belum ada yang meneliti apakah benar media yang berbasis digital tersebut benar-benar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk itu pada penelitian kali ini peneliti akan mengkaji ulang hasil penelitian yang sudah ada tentang tersebut tentang media pembelajaran literasi digital dalam pembelajaran tembang. Berdasarkan uraian diatas maka pada penelitian ini peneliti mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Tembang Melalui Media Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Jawa”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Soegeng (2017: 186-187) menyatakan bahwa penelitian deskriptif mencakup semua jenis penelitian selain penelitian historis dan eksperimen). Penelitian deskriptif digunakan dalam pengertian literal (bersifat cerita) tentang memaparkan suatu kejadian. Hal itu merupakan akumulasi suatu sumber data yang semata-mata deskriptif.

Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka dimana pengambilan datanya berupa dokumen atau catatan berupa artikel dan skripsi. Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka ke perpustakaan dan pengumpulan buku-buku, bahan-bahan tertulis serta referensi-referensi yang relevan dengan bagian penting dalam kegiatan penelitian karena dapat memberikan informasi tentang pemanfaatan perpustakaan di sekolah dasar ( Prasetyo 2013: 30-31), yaitu dengan menggunakan model Miles dan Huberman:

1. Mengumpulkan data berupa artikel dan skripsi yang berhubungan dengan penelitian yaitu tentang peningkatan hasil belajar tembang melalui media literasi digital.
2. Melakukan rangkuman yang memfokuskan pada data tentang peningkatan hasil belajar tembang melalui media literasi digital.
3. Menyajikan data tentang peningkatan hasil belajar tembang melalui media literasi digital di sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang dimana dalam penelitian ini akan yang menghasilkan data deskripsi berupa tulisan. Dengan uji keabsahan data menggunakan meningkatkan ketekunan, meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Pengambilan datanya menggunakan studi pustaka dengan menganalisis pustaka terdahulu yang berupa jurnal dan skripsi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka yaitu peneliti melakukan analisis pada

pustaka terdahulu yang memiliki variabel yang sama. Dengan menganalisis jurnal dan skripsi tentang peningkatan hasil belajar tembang melalui media literasi digital di sekolah dasar kemudian peneliti akan menarik kesimpulan dari data yang telah diambilnya.

Analisis hasil belajar tembang melalui media literasi digital adalah sebagai berikut:

Penelitian ini membahas tentang pengaruh media literasi digital terhadap peningkatan hasil belajar tembang pada siswa. pada artikel dan skripsi yang akan dianalisis terdapat tiga jenis media pembelajaran literasi digital yaitu media pembelajaran video interaktif, audio-visual, aplikasi tembang dolanan dan Cd.

Pada klasifikasi media pembelajaran literasi digital berupa video interaktif. Berdasarkan analisis penulis terhadap Ketiga artikel tersebut ditemukan pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar tembang siswa. Pada artikel 1 ditemukan Peningkatan hasil belajar siswa yaitu berupa pemahaman makna dan ketrampilan menyuarakan Tembang Macapat. Pada artikel kedua juga terdapat peningkatan hasil belajar siswa berupa peningkatan keterampilan nembang macapat bagi siswa. Pada artikel ketiga juga terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pemahaman makna atau lirik pada tembang dan kemampuan siswa dalam menyuarakan atau melagukan tembang yang sedang dipelajari. Selain itu penggunaan media video interaktif juga berpengaruh terhadap perkembangan afektif siswa. Perkembangan afektif siswa ini dapat dilihat dengan minat dan antusiasme yang meningkat jika dibandingkan dengan sebelum digunakannya media Video Interaktif dalam pembelajaran. Dari ketiga penelitian yang menggunakan media literasi digital berupa Video Interaktif tersebut masing-masing mempunyai fokus penelitian yang sama yaitu peningkatan hasil belajar tembang pada siswa. Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pada klasifikasi media pembelajaran literasi digital berupa audio visual. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis terhadap artikel dan skripsi, ketiganya mempunyai fokus penelitian yang sama yaitu fokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Ketiganya membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar tembang pada siswa. Pada artikel pertama peningkatan hasil belajar berupa memahami tembang dan menceritakan isi teks pada tembang gambuh, pada artikel kedua fokus pada peningkatan hasil belajar berupa praktik menembangkan tembang macapat, dan pada skripsi fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dengan membaca indah tembang dolanan.

Pada media pembelajaran Aplikasi tembang dolanan, dengan digunakannya aplikasi tembang dolanan Jowo sebagai media pembelajaran mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa maupun pemahaman dan hasil belajar siswa. Media yang dihasilkan berupa DVD yang didalamnya terdapat aplikasi tembang dolanan yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media dalam mengajar siswa agar tercipta suasana belajar yang menarik.

Pada media pembelajaran Compact Disc terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam hal peningkatan motivasi belajar siswa dan kemampuan menembangkan dan menjelaskan makna lagu dolanan.

berdasarkan analisis peneliti semua media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar tembang pada siswa, akan tetapi media pembelajaran yang persentase peningkatannya paling tinggi adalah media pembelajaran video interaktif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran tembang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini antara lain video interaktif, media Audio visual, media pembelajaran berupa aplikasi, dan Cd. Peningkatan hasil belajar berupa kemampuan menembangkan tembang, memahami makna atau isi tembang, meningkatkan motivasi belajar siswa karena penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dari keempat klasifikasi media tersebut media yang paling efektif atau paling berpengaruh adalah media pembelajaran video interaktif dengan tingkat presentase hasil belajar paling tinggi.

Media pembelajaran berbasis digital sangat berpengaruh dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran yang menarik mampu menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran tembang yang selama ini hanya diajarkan dengan metode ceramah oleh guru sehingga, dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yaitu pada kemampuan nembang atau ketrampilan menyajikan tembang dan juga peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tembang berupa makna-makna yang ada pada tembang. Penaggunaan media pembeajaran berbasis digital juga berpengaruh terhadap perkembangan afektif siswa. Perkembangan afektif siswa ini dapat dilihat pada minat dan antusiasme yang meningkat jika dibandingkan dengan sebelum digunakannya media pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, Oemar. 1994. *Media pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung: Penertbit PT Citra Aditya Bakti.

Soegeng. 2017. *Dasar-dasar Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.

Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN, 1(2), 1-11.

<https://pdfs.semanticscholar.org/54c8/b149c997d3a17c7a72633f77ab5ca673d5>

[5b.pdf](#) diakses pada 14 Juli 2020