

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *TEMBANG MACAPAT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Joko Daryanto

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret
jokodaryanto@fkip.uns.ac.id

Abstract: The purpose of this research is to improve macapat tembang understanding in local language learning through the application of interactive video learning media in elementary school students. R & D (Research & Development) is done through several stages namely (1) stage analysis; (2) design stage; (3) development stage; (4) validation stage; and (5) evaluation stage. The results showed that the use of interactive video learning media can improve the understanding of Tembang Macapat in elementary school students.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman tembang macapat dalam pembelajaran bahasa daerah melalui penerapan media pembelajaran video interaktif pada siswa sekolah dasar. R&D (Research & Development) dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi; dan (5) tahap evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan pemahaman Tembang Macapat pada siswa sekolah dasar.

Keyword: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Tembang Macapat, Sekolah Dasar

Tembang Macapat merupakan salah satu dari bagian bangunan besar yang disebut dengan seni tradisi Nusantara. Sampai saat ini *Tembang Macapat* masih hidup dan berkembang di Nusantara khususnya di Pulau Jawa, meskipun tingkat perkembangannya tidak sepesat teknologi namun *Tembang Macapat* masih dihadirkan dalam kehidupan masyarakat terkait dengan fungsi-fungsi sosial tertentu, misalnya upacara kelahiran, perkawinan, ataupun mengucap syukur kepada Tuhan melalui *Tembang Macapat*. Dikatakan bagian besar dari bangunan seni tradisi Nusantara dikarenakan *Tembang Macapat* merupakan salah satu jenis kesenian yang hidup, berkembang, menyatu dengan budaya masyarakat Indonesia, dan diwariskan dari generasi ke generasi (Rustopo: 1998: 2).

Proses pembelajaran *Tembang Macapat* tidak dapat mencapai kualitas yang maksimal jika tidak menggunakan media pembelajaran. Sri Anitah dalam buku Media Pembelajaran (2008: 1) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah dapat diartikan sebagai perantara atau

penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Dapat dikatakan media pembelajaran merupakan alat ataupun perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara antara guru dan peserta didik. Pesan-pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan melalui media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hujair AH. Sanaky dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran (2009: 3).

Bagian lain dari tulisan Sri Anitah menyebutkan bahwa beragam alat dan bahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik yang dapat dilihat atau disebut media visual maupun didengar yang disebut media audio, atau gabungan dari keduanya yang lazim disebut dengan media audio visual (Sri Anitah, 2008:25-26). Media audio visual merupakan media yang tidak hanya dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua bahan atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan tujuan instruksional disebut dengan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran memberikan manfaat yang besar terhadap guru, dengan adanya

media pembelajaran maka tugas guru dalam menyampaikan bahan-bahan pembelajaran akan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2011: 153).

Kehadiran media pembelajaran yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu fungsi media pembelajaran. Tentang fungsi media pembelajaran Hamdani dalam bukunya yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* (2010: 246) menyatakan beberapa fungsi media pembelajaran antara lain: (1) Media pembelajaran digunakan untuk menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan adanya benda-benda masa lampau yang ditinggalkan maka seseorang dapat mengetahui kehidupan pada masa lampau. (2) Media pembelajaran digunakan untuk mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Mempermudah pebelajar untuk mengetahui suatu objek yang pencariannya sukar dijangkau. (3) Media pembelajaran digunakan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil misalnya bakteri yang terdapat pada air dari tanaman padi yang membusuk. Dengan adanya mikroskop maka mempermudah siswa dalam mengamati bakteri, jadi media berperan sebagai penjelas materi. (4) Media pembelajaran digunakan untuk mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, maksudnya suara-suara yang bersumber dari benda hidup maupun tidak hidup dapat didengar dengan jelas oleh siswa tanpa harus mencari sumber suara tersebut berasal. (5) Media pembelajaran digunakan untuk mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap misalnya burung. Melalui video yang tersaji pada media maka siswa akan mudah untuk mengamati gerak-gerik burung tersebut.

Media pembelajaran yang beragam menyebabkan seorang guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai. Dalam memilih media harus mempertimbangkan

beberapa hal agar dapat berfungsi secara semestinya dalam pembelajaran. Mulyani Sumantri dan Johar Permana dalam bukunya yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* (2011: 156) mengungkapkan prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media yaitu : Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman *Tembang Macapat* adalah media pembelajaran berformat video interaktif. Andi Prastowo dalam bukunya yang berjudul *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (2014: 300) menyatakan bahwa video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Dalam paparannya Andi Prastowo menekankan bahwa video adalah rekaman gambar hidup atau dengan kata lain rekaman aktivitas manusia dalam melakukan sesuatu tergantung video apa yang dimaksud. Video juga termasuk dalam kategori bahan ajar noncetak dan telah lama dipercaya untuk menjadi media penyampai pembelajaran ke hadapan siswa secara langsung. Media ini juga sering digunakan di era teknologi seperti saat ini. Di sisi lain Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran* (2002) menyatakan bahwa Video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual atau bahan ajar yang bisa didengar dan dilihat. Lebih lanjut Arsyad menyatakan materi video rekaman disajikan dengan pengendalian computer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (2002: 36). Tentang efektivitas penggunaan video interaktif dalam pembelajaran Uno dan Lamatenggo

dalam bukunya yang berjudul *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (2010) menyatakan bahwa video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi.

METODE

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (2010:5) menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan dan kelayakan produk. Produk yang dihasilkan berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media pembelajaran dan Modul pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*).

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi; dan (5) tahap evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mendapatkan kelayakan ujicoba. Setelah revisi validasi terakhir, produk dinyatakan layak ujicoba. Selanjutnya, dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba terhadap siswa Sekolah Dasar. Penelitian diakhiri dengan evaluasi siswa untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif *Tembang Macapat* untuk siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman *Tembang Macapat* Prasiklus

No	Interval Nilai	Frekuensi (f_i)	Nilai Tengah (x_i)	$f_i \cdot x_i$	Persentase (%)
1	35-41	2	38	76	8
2	42-48	0	45	0	0
3	49-55	4	52	208	16
4	56-62	4	59	236	16
5	63-69	5	66	330	20
6	70-76	10	73	730	40
Jumlah		25	333	1580	100

Nilai rata-rata = 63,2 Ketuntasan Klasikal = 40% Nilai Tertinggi : 75

Nilai Terendah : 35

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran *Tembang Macapat* berformat video interaktif. Media tersebut juga telah diujicobakan di sekolah dasar yaitu di SD Negeri Mangkuyudan 02 Surakarta dan SD Negeri Karangasem IV Surakarta pada tahun 2016. Uji efektivitas media pembelajaran berformat video interaktif dilaksanakan mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang dimulai dari pretest atau pra siklus dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Mangkuyudan 02 Surakarta pada tahap pra siklus dilakukan pretest dengan hasil yang tidak memuaskan. Rendahnya pemahaman makna *Tembang Macapat* siswa ditunjukkan dari hasil belajar siswa, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Data nilai yang diperoleh untuk nilai pretest pemahaman *Tembang Macapat* siswa kelas IV SD Negeri Mangkuyudan 02 Surakarta menunjukkan dari 25 siswa yang mengikuti pretest, terdapat 15 siswa atau 60% yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Sementara yang mendapatkan nilai lebih dari KKM adalah 10 siswa atau 40 %.

Berdasarkan daftar nilai pemahaman makna *Tembang Macapat* siswa prasiklus menunjukkan sebagian besar siswa masih mendapat nilai di bawah KKM. Nilai pemahaman makna *Tembang Macapat* pada prasiklus sebesar 75 dan nilai terendahnya adalah 35. Untuk memperjelas nilai pemahaman makna pada prasiklus dapat dilihat pada distribusi frekuensi nilai pemahaman makna siswa prasiklus pada table sebagai berikut.

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pemahaman makna *Tembang Macapat* siswa sebelum menggunakan media video interaktif sebesar 63,2. Siswa yang memperoleh nilai 70-76 sebanyak 10 siswa atau 40%, siswa yang mendapat nilai 63-69 sebanyak 5 siswa atau 20%, siswa yang mendapat nilai 56-62 sebanyak 4 siswa atau 16%, siswa yang memperoleh nilai 49-55 sebanyak 4 siswa atau 16%, siswa yang mendapat nilai 35-41 sebanyak 2 siswa atau 8%, dan siswa yang memperoleh nilai 42-48 tidak ada atau 0%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa siswa paling banyak mendapat nilai dengan interval 70-76. Berdasarkan table juga dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai mencapai KKM (≥ 70) sebanyak 10 siswa atau sebesar 40%. Dengan demikian, masih ada 15 siswa atau 60% siswa yang belum mencapai nilai KKM (≥ 70). Rendahnya pemahaman makna

Tembang Macapat tersebut disebabkan karena proses pembelajaran bahasa Jawa terbatas pada tata bahasanya saja. Guru juga belum mengajarkan *Tembang Macapat* menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Hasil yang berbeda didapatkan ketika guru menggunakan media pembelajaran *Tembang Macapat* berformat video interaktif. Penerapan media pembelajaran *Tembang Macapat* telah memberikan banyak peningkatan terhadap nilai pemahaman *Tembang Macapat* dan ketuntasan peserta didik. Dari perolehan nilai pemahaman makna *Tembang Macapat*, nilai rata-rata, dan ketuntasan peserta didik dari prasiklus, kemudian kesiklus I, sampai siklus II terdapat kenaikan nilai dalam rentang interval nilai. Persentase ketuntasan klasikal pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat disajikan pada table berikut ini.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Rata-rata, Persentase Ketuntasan Klasikal pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	63,2	72,56	80,12
Persentase Ketuntasan	40%	60%	92%

Berdasarkan table dan gambar di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I, dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai rata-rata pemahaman *Tembang Macapat* siswa sebesar 63,2 pada siklus I meningkat menjadi 72,56 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,12. Demikian halnya dengan persentase ketuntasan juga meningkat pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan klasikal pada prasiklus hanya 40% (10 peserta didik), pada siklus I meningkat menjadi 60% (15 peserta didik), dan pada siklus II meningkat menjadi 92% (23 peserta didik). Sehubungan dengan indikator ketercapaian yang ditargetkan peneliti pada

akhir siklus yaitu sejumlah 80% peserta didik mendapat nilai mencapai KKM (≥ 70) dengan ketuntasan 92%.

Prosedur penelitian yang sama juga dilakukan di SD Negeri Karangasem IV Surakarta. Pada kondisi awal pembelajaran Bahasa Daerah pokok bahasan *Tembang Macapat* kelas IV SD Negeri Karangasem IV Surakarta diperoleh data hasil tes prasiklus yang menunjukkan bahwa hanya tiga siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu ≥ 70 . Data hasil tes pemahaman *Tembang Macapat* pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman *Tembang Macapat* Siswa Kelas IV Pratindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)
1	20-31	11	25,5	280,5	32,35
2	32-43	8	37,5	300	23,53
3	44-55	6	49,5	297	17,65
4	56-67	6	61,5	369	17,65
5	68-79	2	73,5	147	5,88
6	80-91	1	85,5	85,5	2,94
Jumlah		34	333	1479	100
Nilai Rerata = $1520/34 = 44,71$					
Ketuntasan Klasikal = $3/35 \times 100\% = 8,82\%$					

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pemahaman *Tembang Macapat* siswa kelas IV SDN Karangasem 4 pada pratindakan adalah 44,71. Siswa yang memperoleh nilai pada interval 20-31 sebanyak 11 siswa atau 32,35%, interval 32-43 sebanyak 8 siswa atau 23,53%, interval 44-55 sebanyak 6 siswa atau 17,65%, interval 56-67 sebanyak 6 siswa atau 17,65%, interval 68-79 sebanyak 2 siswa atau 5,88%, dan interval 80-91 sebanyak 1 siswa atau 2,94%. Dari 34 siswa, hanya 3 siswa atau 8,82% yang dapat mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu ≥ 70 . Berdasarkan nilai pratindakan tersebut, dapat dikatakan bahwa pemahaman *Tembang Macapat* siswa

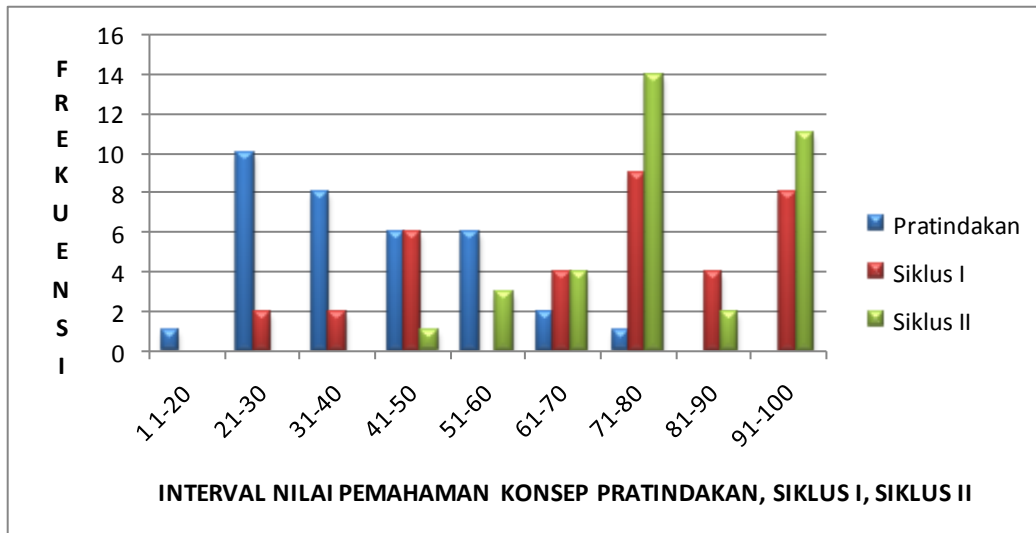
kelas IV SDN Karangasem IV Surakarta masih rendah.

Data tersebut di atas diperoleh ketika proses pembelajaran belum menggunakan media video interaktif. Hasil yang berbeda diperoleh ketika guru menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran *Tembang Macapat*. Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata pemahaman *Tembang Macapat* siswa meningkat setelah guru menggunakan media pembelajaran. Peningkatan terlihat mulai dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II. Berdasarkan rekapitulasi tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensi data pemahaman *Tembang Macapat* pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep *Tembang Macapat* Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	11 – 20	1	0	0
2	21 – 30	10	2	0
3	31 – 40	8	2	0
4	41 – 50	6	6	1
5	51 – 60	6	0	3
6	61 – 70	2	4	4
7	71 – 80	1	9	14
8	81 – 90	0	4	2
9	91 – 100	0	8	11
Jumlah		34	35	35
Rata-rata		44,71	72,14	81,14

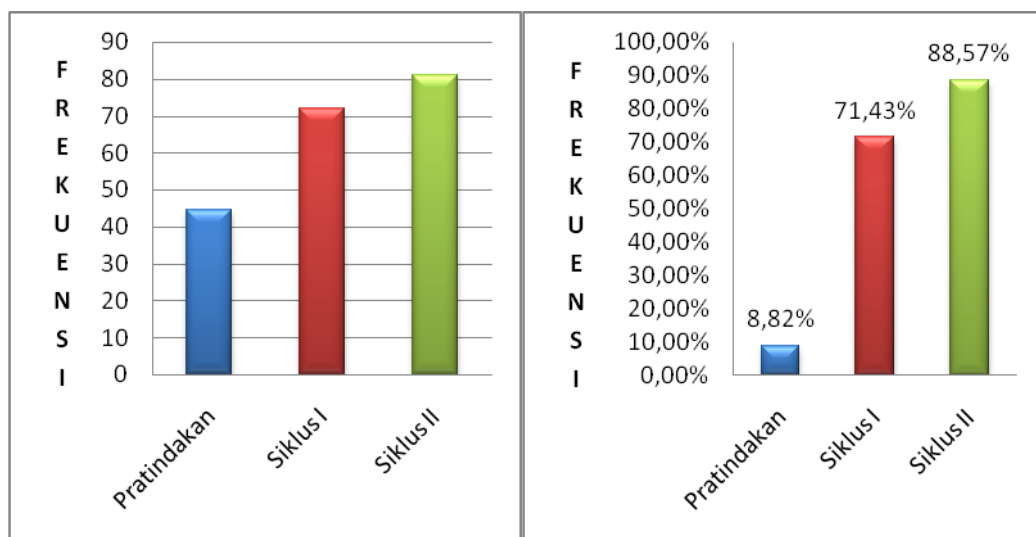
Data nilai pemahaman konsep *Tembang Macapat* pada tabel 4.10 dapat disajikan dalam bentuk grafik gambar 4.10 berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep *Tembang Macapat* Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar terlihat bahwa nilai pemahaman konsep *Tembang Macapat* meningkat drastis yakni ada pada interval 71-80 dan 91-100.

Sedangkan rekapitulasi nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pemahaman *Tembang Macapat* pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:



Grafik 2. Perbandingan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Pemahaman Konsep *Tembang Macapat* Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa pokok bahasan *Tembang Macapat* dengan menggunakan media pembelajaran berformat video interaktif yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Secara umum, nilai rata-rata pada pratindakan adalah 44,71, setelah

tindakan siklus I meningkat menjadi 72,14, dan setelah tindakan siklus II meningkat menjadi 81,14. Sementara itu, frekuensi ketuntasan juga mengalami peningkatan, yaitu terlihat pada pratindakan sebanyak 3 siswa atau 8,82% yang memperoleh nilai ≥ 70 . Setelah dilaksanakan siklus I ketuntasan meningkat menjadi 25 siswa atau 71,43%,

dan setelah siklus II meningkat lagi menjadi 31 siswa atau 88,57%.

SIMPULAN

Penelitian yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran, telah di uji cobakan dalam penelitian tindakan kelas. Media pembelajaran ini telah diuji coba dalam penelitian di SD Negeri Mangkuyudan II Surakarta dan SD Negeri Karangasem IV Surakarta.

Berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran *Tembang Macapat* dalam mata pelajaran Bahasa Daerah, dapat meningkatkan pemahaman *Tembang Macapat* pada siswa sekolah dasar. Peningkatan pemahaman tersebut terjadi secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir yang diperoleh dalam penelitian, yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang pesat.

Hasil tindakan di SD Negeri Mangkuyudan II Surakarta memperlihatkan bahwa nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I, dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai rata-rata pemahaman *Tembang Macapat* siswa sebesar 63,2 pada siklus I meningkat menjadi 72,56 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,12. Demikian halnya dengan persentase ketuntasan juga meningkat pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan klasikal pada prasiklus hanya

40% (10 peserta didik), pada siklus I meningkat menjadi 60% (15 peserta didik), dan pada siklus II meningkat menjadi 92% (23 peserta didik). Sehubungan dengan indikator ketercapaian yang ditargetkan peneliti pada akhir siklus yaitu sejumlah 80% peserta didik mendapat nilai mencapai KKM (≥ 70) dengan ketuntasan 92%. Kondisi ini tentunya merupakan peningkatan yang sangat drastis.

Kenyataan yang sama juga diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Karangasem IV Surakarta. Proses pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan *Tembang Macapat* dengan menggunakan media pembelajaran berformat video interaktif yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Secara umum, nilai rata-rata pada pratindakan adalah 44,71, setelah tindakan siklus I meningkat menjadi 72,14, dan setelah tindakan siklus II meningkat menjadi 81,14. Sementara itu, frekuensi ketuntasan juga mengalami peningkatan, yaitu terlihat pada pratindakan sebanyak 3 siswa atau 8,82% yang memperoleh nilai ≥ 70 . Setelah dilaksanakan siklus I ketuntasan meningkat menjadi 25 siswa atau 71,43%, dan setelah siklus II meningkat lagi menjadi 31 siswa atau 88,57%. Dari temuan-temuan ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Tembang Macapat* yang telah dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada *Tembang Macapat*

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani . 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Hamzah B. Uno. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hujair AH.Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Isjoni. 2007. *Cooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV.Maulana.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Rustopo, 1998. *Pengantar Pengetahuan Kesenian*. Surakarta: STSI Surakarta Press.
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : LPP UNS dan UNS Press.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto et, all,. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Zainal Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.