

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *HANACARAKA* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF AKSARA JAWA KELAS 4 SD NEGERI GIWANGAN YOGYAKARTA

THE EFFECTIVENESS OF HANACARAKA APPS TOWARD COGNITIVE STUDENTS' LEARNING RESULT IN GRADE 4 OF SD NEGERI GIWANGAN YOGYAKARTA.

Oleh

Indy Annisa Persada

NIM 121052410338

Teknologi Pendidikan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Indypersada31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Hanacaraka terhadap hasil belajar siswa kelas 4 di SD N Giwangan Yogyakarta. Aplikasi *Hanacaraka* perlu diketahui efektifitasnya dalam penggunaannya pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment* atau eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4A SD N Giwangan yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan gain skor untuk menghitung selisih rerata *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Hanacaraka*. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan adalah 38,4, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar setelah perlakuan adalah 53. Sehingga membuktikan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) yang berupa adanya pengaruh positif dari penggunaan aplikasi *Hanacaraka* terhadap hasil belajar kognitif diterima. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Hanacaraka* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 4A SD N Giwangan Yogyakarta.

Kata kunci : *Aplikasi Hanacaraka, hasil belajar, aksara Jawa*

The aim of this research is to recognize the effectiveness of Hanacaraka apps toward students' learning result in grade 4 of SD N Giwangan Yogyakarta. This apps is used to Javanese lesson especially for writing and reading aksara Jawa (Javanese letter). This research is quantitative research with quasi experiment. The research design is one group pre-test post-test design. The research subject is 30 students of grade 4A in SD N Giwangan Yogyakarta. Data collection techniques are interview, test, and documentation. Data analysis is descriptive quantitative. Data analysis technique is gain score to find the mean of pretest and posttest. Research result shows that there is different between before and after using Hanacaraka apps. It can be seen from students mean before treatment is 38,4 while after treatment is 53. It shows that H_a is accepted which there is positive effectiveness of Hanacaraka apps towards cognitive learning result. The conclusion is the use of Hanacaraka apps is effective for student learning result at class 4A SD N Giwangan Yogyakarta.

Keyword : *Hanacaraka apps, learning result, aksara Jawa (Javanese letter)*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep

pandangan hidup mereka (Ihsan, 2003: 2).

Pendidikan yang baik akan mengajarkan kepada peserta didik untuk dapat melestarikan jati diri bangsa, salah satu cara untuk melestarikan jati diri bangsa adalah dengan mempelajari/menguasai tentang bahasa daerah.

Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar keberadaan bahasa Jawa tetap terjaga

kelestariannya. Banyak cara yang telah dilakukan Pemerintah untuk tetap mempertahankan kelestarian bahasa Jawa, salah satunya adalah dengan memasukan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari di jenjang SD, SMP, dan SMA. Hal tersebut telah di atur dengan ketetapan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa muatan lokal adalah salah satu pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan. Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang dipilih oleh wilayah provinsi DIY.

Siswa diwajibkan untuk menguasai 5 Standar Kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Standar Kompetensi tersebut meliputi; (1) menyimak yaitu dapat menyimak dan memahami berbagai bahasa lisan dalam berbagai ragam Bahasa Jawa, (2) berbicara yaitu dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan pikiran secara lisan dalam berbagai ragam tingkat tutur dalam Bahasa Jawa, (3) membaca yaitu dapat membaca dan memahami wacana dalam aksara latin maupun aksara jawa, (4) menulis yaitu dapat menulis ide, gagasan, dan pikiran dalam beragam wujud bahasa dan tulisan Jawa, (5) apresiasi sastra maupun non sastra dalam kerangka budaya Jawa (Dinas Pendidikan Dasar, 2009). Mulai dari kelas 4 SD siswa mulai diajarkan membaca dan menulis aksara Jawa. Aksara Jawa diajarkan secara bertahap, untuk jenjang SD kelas 4 baru diajarkan aksara *legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas 4 SD N Giwangan pada tanggal 9 Maret 2016 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa masih sangat

rendah. Rata-rata hasil belajar siswa kelas 4 SD N Giwangan masih di bawah KKM yaitu hanya 50, sedangkan KKM yang harus dicapai pada mata pelajaran bahasa Jawa adalah 67. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh guru, hal tersebut terjadi karena guru merasa kesulitan untuk mengajarkan membaca dan menulis aksara Jawa. Metode yang digunakan guru dalam mengajarkan membaca dan menulis aksara Jawa masih didominasi pada metode *konvensional* atau metode ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Selain itu guru belum menggunakan media pembelajaran untuk mengajarkan membaca dan menulis aksara Jawa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru merasa belum menemukan media yang tepat untuk belajar membaca dan menulis aksara Jawa, disamping itu guru merasa kekurangan waktu karena waktu yang digunakan untuk mata pelajaran bahasa Jawa hanya sedikit.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas 4 SD N Giwangan yang menyatakan bahwa mereka kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa. Mereka menganggap belajar aksara Jawa sulit dan tidak menyenangkan. Sumber belajar yang digunakan hanya terbatas dari LKS, dan dalam pembelajarannya guru mengajarkan aksara Jawa tanpa menggunakan media pembelajaran. Padahal penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2009: 16).

Sutrisna Wibawa (2007: 1) menyatakan bahwa untuk pelaksanaan dalam pembelajaran, pelajaran bahasa Jawa harus dikemas dengan baik supaya tidak membosankan, apalagi kemudian menjemukan. Pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya metode yang berbeda dalam mengajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan ialah adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas. Media yang digunakan harus mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia yang bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Maka untuk belajar menulis dan membaca aksara Jawa diperlukan kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain.

Aplikasi *Hanacaraka* dapat digunakan sebagai upaya untuk memudahkan siswa belajar membaca dan menulis aksara Jawa. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, aplikasi *Hanacaraka* dirasa dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam memudahkan belajar membaca dan menulis aksara Jawa. Guru dapat menggunakan aplikasi *Hanacaraka* agar pembelajaran yang dilakukan tidak hanya didominasi oleh metode konvensional atau metode ceramah saja sehingga penggunaan aplikasi tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi sehingga membantu memudahkan siswa dalam belajar membaca dan menulis aksara Jawa, khususnya siswa kelas 4 di SD N Giwangan. Selain itu, siswa-siswi kelas 4 di SD Giwangan mayoritas

telah memiliki *smartphone* berbasis *android*, hal tersebut sejalan dengan media yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu aplikasi *Hanacaraka*. Dengan aplikasi *Hanacaraka*, diharapkan *smartphone* dapat lebih bermanfaat untuk sarana pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Hanacaraka* terhadap hasil belajar kognitif aksara Jawa bagi siswa kelas 4 SD N Giwangan Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka, yang kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah (Nanang Martono, 2010: 20).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N Giwangan Yogyakarta, yang terletak di Jl. Tegalturi No. 45, Umbulharjo, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55163. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016.

Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan pada satu kelas secara utuh, maka dibutuhkan penentuan subjek penelitian. Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 188) merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Maka dari itu,

subjek penelitian untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Hanacaraka* terhadap hasil belajar siswa adalah siswa kelas 4A SD N Giwangan Yogyakarta yang berjumlah 30 siswa.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one group pre-test post-test design*. Menurut Sugiyono (2013: 163) desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, tes, dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan untuk mengungkap data awal. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar awal dan hasil belajar akhir. Sedangkan dokumentasi yang dikumpulkan adalah sebagai bukti-bukti penguatan hipotesis.

Instrumen

Instrumen merupakan cara/alat yang digunakan untuk memperoleh data. Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Uhar Suharsaputra (2012: 95) tes merupakan suatu alat ukur yang diberikan pada individu/responden untuk mendapatkan jawaban-jawaban, baik secara tertulis maupun lisan sehingga dapat diketahui kemampuan individu/responden yang bersangkutan. Secara lebih spesifik, dalam penelitian ini akan digunakan

tes prestasi belajar yang dimaksudkan untuk mengetahui/mengukur kemampuan dan penguasaan terhadap hasil dari proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model teknik analisis data kuantitatif. Peneliti menggunakan teknik analisis data statistik untuk mengetahui hasil belajar aksara Jawa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif, sedangkan uji hipotesis menggunakan gain skor.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menerapkan keilmuan Teknologi Pendidikan yaitu pada kawasan pemanfaatan. Media pembelajaran yang dimanfaatkan adalah aplikasi *Hanacaraka* untuk belajar membaca dan menulis aksara Jawa. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas 4A SD N Giwangan Yogyakarta yang berjumlah 30 anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Hanacaraka* dan setelah menggunakan aplikasi *Hanacaraka*. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat pada perbedaan nilai yang diperoleh siswa di awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh siswa di akhir (*posttest*). Nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh menggunakan instrumen berupa instrumen tes. Instrumen tes terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur kemampuan membaca aksara Jawa dan soal uraian

digunakan untuk mengukur kemampuan menulis aksara Jawa.

Instrumen tes merupakan salah satu alat pengumpul data yang sebelum disebarkan kepada subjek penelitian telah divalidasi oleh ahli materi yaitu dosen PGSD UNY yang menguasai materi Bahasa Jawa dan diuji coba kepada siswa kelas 4B SD N Giwangan. Dari hasil uji coba kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas selanjutnya adalah melakukan *pretest* dan *posttest* pada subjek penelitian, dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara perolehan hasil belajar awal dan perolehan hasil belajar akhir.

Nilai rata-rata yang diperoleh untuk *pretest* yaitu 38,4 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh untuk *posttest* adalah 53. Dari perhitungan tersebut maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan antara hasil belajar awal dan hasil belajar akhir pada kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa dengan peningkatan rata-rata sebesar 14,6. Hal ini sesuai dengan pendapat Wasliman (2007: 158) yang menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Dalam penelitian ini penggunaan aplikasi *Hanacaraka* merupakan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar, terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar.

Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Hanacaraka* dan setelah menggunakan aplikasi *Hanacaraka* juga sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai

(1992: 2) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar: (a) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. (b) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa. (c) Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar. (d) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil *pretest* dan *posttest* diatas kemudian digunakan sebagai data pengujian prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sebaran datanya berdistribusi normal atau tidak. Data tersebut normal apabila probabilitas/ nilai signifikansi $> 0,05$ pada uji normalitas dengan Kolmogrov-Smirnov. Berdasarkan data yang telah diambil dan dihitung menggunakan software *SPSS* menunjukkan nilai signifikansinya 0,017 untuk *pretest* dan 0,063 untuk *posttest* sehingga dapat dinyatakan bahwa baik data *pretest* maupun data *posttest* berdistribusi normal

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menjawab hipotesis. Hipotesis yang diajukan peneliti adalah penggunaan aplikasi *Hanacaraka* berpengaruh terhadap hasil belajar aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas 4 SD N Giwangan Yogyakarta. Setelah dihitung dengan menggunakan gain skor, terdapat peningkatan antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest* dengan selisih peningkatan sebesar 14,6%. Berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh positif

penggunaan aplikasi *Hanacaraka* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4 SD N Giwangan Yogyakarta. Hal ini memperjelas bahwa aplikasi *Hanacaraka* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar aksara Jawa kelas 4.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Hanacaraka* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4 SD N Giwangan Yogyakarta. Adanya pengaruh dapat diketahui dari meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Hanacaraka* dan sesudah menggunakan aplikasi *Hanacaraka*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran. Beberapa saran tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan, diantaranya:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menjadikan aplikasi *Hanacaraka* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa.
- b. Mendorong guru untuk lebih inovatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Anak

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dan menulis aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa.
- b. Dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk lebih memudahkan

anak dalam belajar membaca dan menulis aksara Jawa.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persad.
- Cholid Narbuko, dkk. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdikbud. (1995). *Kurikulum muatan lokal pendidikan dasar daerah istimewa Yogyakarta, mata pelajaran bahasa jawa*. Yogyakarta: Kanwil Provinsi DIY.
- DISDIKPORA DIY. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal, SK dan KD Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Yogyakarta.
- Dwi Sunar Prasetyono. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Heinich, R., Molenda, M., Rusel, J.D., & Smaldino, S.E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (4th ed)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc., A Simon & Schuster Company.
- Heruman. (2014). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husein Umar. (2011). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ihsan, H. Fuad. (2003). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandarwasid, Dadang Suhendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ken Adams. (2006). *Semua Anak Jenius! Aktivitas Seru untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia 0-11 Tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran: Dalam proses belajar Mengajar Masa kini*. Depdikbud.
- Lorin W. Anderson. (2015). *Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Made Wena. (2011). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Martono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Oemar Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rahim, Farida. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. (1989). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- _____ (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukandarrumidi. (2006). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukiman. (2012). *Pengembang Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.
- Suparno Yunus, Mohammad. (2004). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutrisna Wibawa. (2007). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal*. Diakses dari https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=E M4KWLCxNojJvgT4gozgCg#q=sutrisna+wibawa+2007+implementasi+pembelajaran+bahasa+daerah+sebagai+muatan+lokal pada tanggal 11 Mei Pukul 15.38.
- Suwardi Endraswara. (2009). *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa. (1994). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Uhar Suharsaputra. (2012). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diakses di <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/02/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-Sisdiknas.pdf>