

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI TEMBANG DOLANAN BAHASA JAWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



OLEH:

NATARA KRISNA KUSUMA

NPM: 2114060276

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2025**

Skripsi oleh:

NATARA KRISNA KUSUMA

NPM. 2114060276

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI TEMBANG DOLANAN BAHASA JAWA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

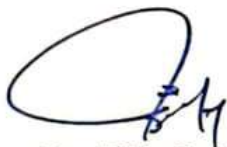
Telah disetujui untuk diajukan kepada panitia

Ujian/sidang Skripsi prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

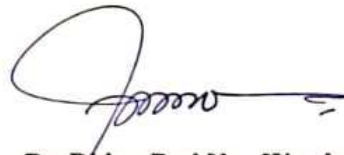
Tanggal: 3 Juli 2025

Pembimbing 1



Dr. Alfi Laila, S.Pd.L., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Pembimbing 2



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 701058701

Skripsi oleh:

NATARA KRISNA KUSUMA

NPM. 2114060276

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI TEMBANG DOLANAN BAHASA JAWA KELAS III SEKOLAH
DASAR**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 18 Juli 2025

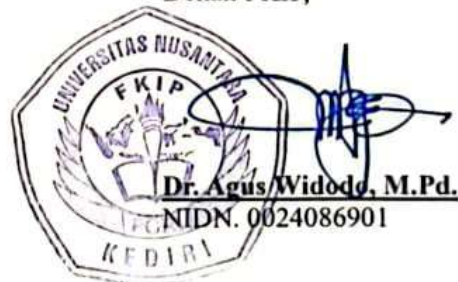
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP,



MOTTO

"Serahkanlah perbuatanmu kepada TUHAN, maka terlaksanalah segala
rencanamu."

(Amsal 16:3 – Terjemahan Baru)

"Sakèhing upaya tan cundhuk tanpa sih lan karsa Dalem Gusti."

(Nataru Krisna Kusuma)

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Natara Krisna Kusuma
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tanggal Lahir : 28 Desember 2001
NPM : 2114060276
Fakultas/ Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 3 Juli 2025

Mahasiswa,



Natara Krisna Kusuma
NPM: 2114060276

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenaan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang telah memberikan pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan universitas.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam mengembangkan potensi mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua program studi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan bimbingan dan perhatian dalam pengembangan proposal skripsi ini.
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya proposal skripsi ini.
6. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak pernah putus.
7. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 3 Juli 2025



Natara Krisna Kusuma
NPM. 2114060276

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Tuhan yang maha esa, yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa berupa kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta, Natanael (Almarhum), inspirasiku yang abadi. Semangat dan nasihatmu terus hidup dalam setiap langkahku.
2. Ibunda terkasih, Jarwati, sosok penuh cinta dan pengorbanan. Terima kasih atas segalanya, Ibu adalah kekuatanku.
3. Nenekku Merry Agustinah beserta adikku, Elra Cristy Jessi, terima kasih atas doa, dukungan, dan kehangatan di rumah yang telah diberikan.
4. Paman saya yang tersayang, Sadrah Kusuma Wardana, SS., beserta keluarga yang telah membiayai dan mendukung penuh pendidikanku. Terima kasih atas kebaikan yang luar biasa yang telah diberikan kepadaku.
5. Sosok terdekat saya, Lucky Ferari, yang selalu memberikan motivasi, pengertian, dan kebahagiaan dalam suka dan duka. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya yang tak pernah pudar.
6. Dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. dan Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., yang telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan berharga dengan penuh kesabaran dan dedikasi dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu dan waktunya.
7. Seluruh teman-teman dekat saya yang tergabung dalam organisasi “Sanggar Tari dan Karawitan Jayanti” Terkhusus teman saya M.Ephie Eka Riswana dan Nikola Adi Putra Wijaya. Terima kasih atas setiap momen yang telah kita lewati bersama selama ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

ASBTRAK

Minimnya penggunaan media pembelajaran di SD Sambirobyong 2 menyebabkan siswa kelas III bosan dan kurang tertarik pada materi Tembang Dolanan Bahasa Jawa, berdampak pada rendahnya persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan ini diperparah oleh pendekatan guru yang monoton serta kurangnya konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif, seperti video interaktif, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan video pembelajaran interaktif pada materi Tembang Dolanan Bahasa Jawa, guna meningkatkan kemampuan menyanyikan tembang dolanan dan melestarikan seni tradisi. Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE, meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88% termasuk dalam kategori “sangat valid” dan validasi media pembelajaran yang diberikan oleh ahli desain memperoleh skor rata-rata sebesar 85% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Pada uji keefektifan memperoleh nilai rata-rata 96 yang lebih dari KKM dengan kriteria sangat efektif. Produk juga memperoleh skor rata-rata 95 dengan kategori “sangat praktis” pada uji kepraktisan.

Disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi Tembang Dolanan Bahasa Jawa ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa secara valid, efektif, dan praktis. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Interaktif, Tembang Dolanan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD.....	8
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Jawa di SD.....	9
3. Materi Tembang Dolanan	10
4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	12
5. Media Pembelajaran	13
6. Video Pembelajaran.....	14
7. Pembelajaran Interaktif.....	16

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
C. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Posedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan	25
D. Lokasi, Waktu, dan Subjek Pengembangan	26
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data	27
G. Teknik Analisis Data	32
H. Norma Pengujian.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	37
B. Data Uji Coba.....	44
C. Analisis Data	48
D. Revisi Produk.....	49
E. Kajian Produk Akhir	52
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	58
A. Simpulan	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Uji Coba Skala Kecil.....	25
Tabel 3.2 Desain Uji Coba Skala Besar	26
Tabel 3.3 Subjek Penelitian.....	27
Tabel 3.4 Jenis, Instrumen, dan Responden Penelitian	27
Tabel 3.5 Kisi-kisiLembar Wawancara Guru	28
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	29
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	30
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Ahli Media	30
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i>	31
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa dan Guru.....	32
Tabel 3.11 Skala Penilaian Angket <i>Need Assesment</i> Guru dan Siswa	32
Tabel 3.12 Kriteria Kebutuhan Siswa	33
Tabel 3.13 Skala Penilaian Angket Validasi.....	34
Tabel 3.14 Kriteria Kevalidan	34
Tabel 3.15 Kriteria Keefektifan.....	35
Tabel 3.16 Skala Penilaian Angket Kepraktisan	35
Tabel 3.17 Kriteria Kepraktisan	36
Tabel 4.1 Hasil Angket <i>Need Assesment</i> oleh Guru dan Siswa.....	38
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru.....	39
Tabel 4.3 Desain Awal Media	41
Tabel 4.4 Hasil Uji Kevalidan.....	44
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Coba Terbatas pada Keefektifan Produk.....	45
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba Luas pada Keefektifan Produk.....	47
Tabel 4.7 Desain Akhir Media	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Model ADDIE	22
Gambar 4.1 Komentar Ahli Materi	42
Gambar 4.2 Validasi Ahli Materi	42
Gambar 4.3 Komentar Ahli Media.....	43
Gambar 4.4 Data Perolehan Hasil Uji Coba Terbatas Kepraktisan Produk	45
Gambar 4.5 Data Perolehan Hasil Uji Coba Luas Kepraktisan Produk.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	65
Lampiran 2 Angket <i>Need Assesment</i> Siswa	66
Lampiran 3 Angket <i>Need Assesment</i> Guru.....	68
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru	70
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi	71
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 7 Soal <i>Posttest</i> Siswa.....	81
Lampiran 8 Angket Kepraktisan Siswa.....	83
Lampiran 9 Angket Kepraktisan Guru	85
Lampiran 10 Hasil <i>Need Assesment</i> Siswa	87
Lampiran 11 Hasil <i>Need Assesment</i> Guru.....	88
Lampiran 12 Hasil Wawancara Guru	89
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 15 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	100
Lampiran 16 Hasil Kepraktisan Siswa	101
Lampiran 17 Hasil Kepraktisan Guru	102
Lampiran 18 Perangkat Pembelajaran	103
Lampiran 19 Surat Keterangan Penelitian	126
Lampiran 20 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	127
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	128
Lampiran 22 Berita Acara Bimbingan	129
Lampiran 23 Bukti Plagiasi.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu aktivitas penting untuk mendukung kehidupan adalah pendidikan (Rohiyatun, 2019). Pendidikan adalah aspek penting untuk kelancaran kehidupan manusia, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan juga pengetahuan. Pendidikan ini sangat penting bagi setiap orang untuk memaksimalkan potensi mereka dalam kekuatan spiritual di bidang agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan manusia, karakter mulia, dan keterampilan esensial (Ilham, 2019). Pendidikan itu sendiri dapat diartikan sebagai upaya untuk menarik dan membangkitkan minat dalam diri seseorang sebagai upaya untuk memberikan banyak pengalaman belajar dalam bentuk pendidikan formal melalui program pendidikan yang disediakan oleh kementerian dan lembaga swasta seperti sekolah, misalnya (Dora & Idris, 2019). Pada kegiatan pendidikan saat ini, sangat diperlukan untuk menguasai berbagai bidang keterampilan dan selalu terus mengikuti perkembangan zaman.

Di era perkembangan teknologi digital saat ini, guru harus menguasai penggunaan perangkat digital seperti smartphone, laptop, tablet, dan lainnya (Kusumawati et al., 2022). Penguasaan penggunaan perangkat digital oleh guru memiliki dampak signifikan terhadap pembuatan perangkat media pembelajaran untuk proses belajar siswa di satuan pendidikan. Kata "medium" (Nurfadhillah, 2021) secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar", sementara kata "media" berasal dari bahasa Latin. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan media pendidikan sangatlah penting (Launin et al., 2022). Ketersediaan media pendidikan bermanfaat bagi pertumbuhan psikologis anak dalam hal belajar, baik secara didaktik maupun psikologis. Hal ini terutama berlaku untuk anak-anak sekolah dasar. Penerapan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Martani, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan untuk memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Jupriyanto et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dari proses wawancara yang dilakukan dengan wali kelas tiga, Ibu Sumarsih, pada tanggal 18 November 2023, di SD Sambirobyong 2, terkait dengan siswa kelas tiga, masalah yang muncul selama tahun ajaran 2023/2024, yang memiliki total 24 siswa, adalah minimnya penggunaan media pembelajaran selama sesi pengajaran. Akibatnya, siswa merasa bosan dan tidak tertarik selama penyampaian pelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan persentase pencapaian siswa di kelas tiga SD Sambirobyong 2 rendah, dengan hanya 42% siswa yang memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 58% siswa sisanya, yang setara dengan 10 siswa, berada di bawah KKM. Namun, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses belajar di kelas, memungkinkan siswa untuk dengan cepat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran inovatif yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dapat meningkatkan inspirasi siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar (Izzaturahma et al., 2021).

Selain penggunaan media pembelajaran yang tidak efisien, masalah juga muncul baik dari guru maupun siswa. Masalah yang mempengaruhi guru meliputi penggunaan pendekatan yang berpusat pada guru dalam menyampaikan materi, di mana fokus pembelajaran hanya pada pendidik (Nursyamsi et al., 2019). Selain itu, sumber belajar yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi, karena hanya mengandalkan lembar kerja guru dan tidak menggabungkan berbagai materi pembelajaran yang relevan dengan referensi berbeda. Tugas yang diberikan kepada siswa juga dianggap tidak menantang, karena terlalu monoton, pendidik terutama memberikan soal tes sebagai tugas, tanpa adanya tugas yang memotivasi atau menantang siswa. Namun, dengan kurikulum saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka, guru memiliki kebebasan untuk mengembangkan metode pengajaran sesuai dengan preferensi mereka. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pengalaman belajar yang menarik dan edukatif (Halisa et al., 2024). Guru memiliki banyak kesempatan untuk memilih dan memodifikasi metode pembelajaran yang telah disediakan oleh pemerintah pusat.

Menurut Mujib & Wijaya (2022), pendekatan yang menyenangkan diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar agar perhatian anak tetap terjaga dan

mereka tetap terlibat sepanjang proses. Masalah yang diidentifikasi di antara siswa adalah kurangnya konsentrasi selama sesi pembelajaran, yang mengarah pada motivasi atau antusiasme yang suboptimal di kalangan siswa ketika berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hal ini karena banyak siswa gagal memperhatikan pendidik selama penyampaian materi, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Siswa tidak fokus pada pembelajaran mereka karena mereka tidak memanfaatkan sumber daya pendidikan yang dapat memicu minat dan menarik perhatian mereka terhadap konten yang sedang dibahas.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, kejadian ini menjadi salah satu dari beberapa masalah yang perlu segera diatasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama terkait dengan materi lagu anak-anak dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Salah satu faktor yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka adalah dengan merangsang mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru tentang materi pelajaran mereka (Fauziah, 2020). Dari kapasitas serap siswa, kita dapat memastikan bahwa peran pendidik sangat penting dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat dianggap *out of the box* atau kreatif, menarik perhatian untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Daya serap siswa akan lebih kuat jika pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa masa kini. Oleh karena itu, keberhasilan siswa dalam hidup mereka akan ditentukan oleh pilihan pendidik terhadap materi pembelajaran yang relevan yang dapat menarik minat siswa dan secara efektif mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Video pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis media pendidikan. Siswa di satuan pendidikan sekolah dasar lebih menyukai video pembelajaran interaktif ini dibandingkan dengan sumber belajar lainnya. Preferensi ini berasal dari fakta bahwa jenis media ini bersifat audio-visual, yang dapat dinikmati melalui indra pendengaran dan penglihatan. Untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya, Biassari et al. (2021) mendefinisikan media video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa elemen interaktif, termasuk gerakan, suara, visual, grafis, dan teks. Selain itu, Putra et al. (2021) percaya bahwa media video pembelajaran interaktif adalah media yang menggabungkan dan mensinergikan semua bentuk media, termasuk teks, grafis, video, dan audio, yang menggambarkan bagaimana menjaga harmoni

antara berbagai objek. Oleh karena itu, media yang akan dikembangkan harus mampu menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan mampu memotivasi siswa sehingga mereka dapat memahami materi yang diberikan dengan antusias dan keceriaan.

Kehadiran media pembelajaran berkualitas akan mampu menciptakan keaktifan siswa dalam latihan belajar mereka (Zuhdi & Priscylio, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai akan berdampak pada siswa, karena mereka akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu komponen yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan materi pendidikan yang sesuai dengan konten yang disajikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sojayapan & Khlaisang (2020) yang menemukan bahwa penggunaan sumber belajar berbasis video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pelajaran serta membantu siswa memahami materi lebih mudah. Berdasarkan pernyataan yang disebutkan di atas, penulis artikel tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran interaktif untuk siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa, terutama materi lagu anak-anak di SD Sambirobyong 2, agar siswa dapat menyerap dan mengingat materi lagu anak-anak dengan baik. Dengan adanya media video pembelajaran interaktif ini, diharapkan siswa kelas tiga SD Sambirobyong 2 dapat lebih mudah memahami materi tentang lagu anak-anak dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Selain itu, karena media ini bersifat fleksibel, hal ini memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun secara online melalui platform kursus online. Media pembelajaran video pembelajaran interaktif ini menjadi sebuah Solusi dari sebuah permasalahan yang telah dijelaskan diatas, sehingga judul penelitian ini adalah “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI TEMBANG DOLANAN BAHASA JAWA KELAS III SEKOLAH DASAR”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar kurang terlaksana dengan baik sesuai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sehingga kemampuan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Jawa rendah.
2. Kurangnya motivasi terhadap siswa akan pentingnya mata pelajaran Bahasa Jawa ini sehingga keterampilan dasar berbahasa Jawa siswa rendah.
3. Pesatnya perkembangan teknologi yang ada pada saat ini membuat guru dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam teknologi pada aktivitas kegiatan pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
5. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat monoton dan terkesan tidak sesuai dengan materi sehingga siswa merasa tidak nyaman dan merasa bosan.
6. Isi materi yang ada pada tembang dolanan kurang diaplikasikan kedalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi tentang tembang dolanan ini.
7. Kegiatan pembelajaran didalam kelas yang tidak menggunakan *ice-breaking* atau permainan sehingga siswa merasakan jenuh saat melakukan kegiatan pembelajaran.
8. Pemilihan metode pendekatan yang dipilih guru kurang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi yang ada saat ini sehingga menyebabkan kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka akan dibatasi masalah untuk menghindari pokok masalah yang meluas dan tidak menemukan titik fokus permasalahan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyanyikan tembang dolanan dan melestarikan seni tradisi asli daerah Jawa Timur ini.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul, Kediri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video pembelajaran interaktif pada materi tembang dolanan untuk siswa kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video pembelajaran interaktif pada materi tembang dolanan untuk siswa kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran interaktif pada materi tembang dolanan untuk siswa kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video pembelajaran interaktif dalam materi tembang dolanan pada siswa kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video pembelajaran interaktif dalam materi tembang dolanan pada siswa kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran interaktif dalam materi tembang dolanan pada siswa kelas III SDN Sambirobyong 2 Kecamatan Kayen Kidul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman baru dan strategi pendekatan pembelajaran yang tepat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran video pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam mengajarkan pada materi khususnya tembang dolanan kepada siswa dengan efektif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran video pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan kegiatan yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat mengoperasikan teknologi yang ada dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu. In *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)* (Vol. 1, Issue 2).
- Andrean, S. (2021). *Pengembangan Aplikasi Tembang Dolanan Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iii Di Mi Ma'arif Darussalam Plaosan*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Anggraeni, R., Aulia Rahmadanti, D., Dwi Aryanti, R., Syifa Az Zahra, A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Systematic Literature Review: Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 84–99. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i4.1483>
- Ardiman, K., Tukan, M. B., & Baunsele, A. B. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Praktikum Dalam Pembelajaran Daring Materi Titration Asam Basa Kelas XI SMAN 5 Pocoranaka. *Jurnal Beta Kimia*, 1(1), 22–28. <http://ejurnal.undana.ac.id/index.php/jbkHalaman|22>
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, & Masrun. (2023). Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3160–3168.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD* (2nd ed.). CV Graha Edu.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Budianti, Y., & Azisabdul, D. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1149–1161. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6296>
- Dewi, A. C., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Ahmad, Muh Farid Naufal, A., & Fadhil, M. S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.
- Didik Prawira Putra, I. P., Manu Okta Priantini, D. A. M., & Astra Winaya, I. M. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Dwanda Putra, L., Ahmad Dahlan, U., Tri Widiastuti, B., Imanda Sari, S., & Kunci, K. (2023). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V Sd Muhammadiyah Bodon. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1).
- Farista, R., & Ali, M. I. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran*.
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL*

- Hadi, P. K., Maruti, E. S., & Hartini. (2018). *Tembang Dolanan dan Praktik Pembelajarannya di Sekolah Dasar* (D. Apriandi, Ed.). UNIPMA PRESS: UNIVERSITAS PGRI MADIUN.
- Hardiyan, R. C., Aesijah, S., & Suharto. (2019). Pembelajaran Lagu Dolanan Untuk menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa SD Negeri Sekaran 01. *JURNAL SENI MUSIK*, 8(2), 105–115. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Khaira, H. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*.
- Kusuma, N. K., Laila, A., & Wenda, D. D. N. (2024). Interactive learning media: javanese children songs for third-grade students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 232. <https://doi.org/10.30659/pendas.11.2.232-250>
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Sdn Sambiroto 01 Semarang. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149–159. <https://doi.org/10.21009/JPD.010.15>
- Lestari, O. D., Erviana, L., & Burhanuddin, A. (2024). *Analisis Karakter Sopan Santun Melalui Penggunaan Bahasa Jawa*. <http://repository.stkippacitan.ac.id>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik*, 6(1), 65–72.
- Nadhiroh, U., & Setyawan, B. W. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah*, 3(1), 1–10.
- Nafisah Nor Saumi, Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara*

Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran (R. Awahita, Ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.

- Paramitha, A. A., & Subrata, H. (2024). Penggunaan Media Gamelan Saron Pelog Materi Tembang Dolanan Untuk Melatih Kemampuan Musikal Kelas Iii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *JPGSD*, 12(2), 88–99.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 2(1), 34–54.
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Rahardjo, S. (2022). *Lagu Dolanan Jawa (SOLMISASI)*.
- Rohmah, N. H., Pamungkas, S., & Mustofa, A. (2024). *Penerapan Metode Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Tembang Dolanan*. <http://repository.stkippacitan.ac.id>
- Safitri, A., Nur Rusmiati, M., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *JPT: Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.
- Sari, L. Y. I., Hakim, A. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pandawa (Pandai Aksara Jawa) Berbantuan Aplikasi Ispring Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN 04 Tambakasri Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5, 405–416. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Sartika, R., Yusandra, T. F., & Satini, R. (2022). Pkm Smp Negeri 12 Padang Dalam Penerapan Media Pembelajaran Dan Teknik Membaca Intensif Pada Keterampilan Teks Laporan Percobaan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 170–174.
- Sulastri, Aslan, & Rathomi, A. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penyampaian Materi Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Negeri Sambas Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Lunggi: Jurnal Literasi Unggulan*, 1(3), 571–583.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Try, F., & Utomo, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 3635–3645.

- Umilatifah, A., & Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91–104. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>
- Wandini, R. R., Rezeki, T., Siregar, A., & Iskandar, W. (2021). Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 156–166. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.526>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.
- Yuliana, Y., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6034–6039. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1733>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *JPT: Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851.