

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses berkelanjutan yang tidak pernah berakhir sampai kapanpun, dengan adanya pendidikan dapat tercipta sebuah kesinambungan antara manusia dengan nilai-nilai budaya bangsa (Sujana, 2019). Dalam sejarah pendidikan, Ki Hajar Dewantara mencetuskan semboyan yaitu, “Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani”. Jika dimaknai arti dari slogan tersebut memiliki makna yang cukup dalam, dapat diartikan bahwasannya seorang guru merupakan seorang panutan bagi siswa, guru sekaligus dapat menjadi seorang teman selama proses pembelajaran, guru sebagai pemberi semangat siswa untuk belajar (Febriyanti, 2021). Dengan kata lain, peranan seorang guru sangatlah besar selama proses pembelajaran berlangsung guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang dikenalkan oleh lembaga sekolah sejak bangku sekolah dasar. Belajar bahasa Jawa perlu ditanamkan sejak dini. Bahasa Jawa merupakan salah satu identitas dari bangsa Indonesia yang didalamnya mencakup nilai moral dan nilai karakter bangsa. Pendidikan bahasa Jawa mengajarkan siswa tentang etika, sopan santun, dan tata krama yang dapat dikembangkan dalam bermasyarakat sehingga muncul nilai-nilai positif bagi kehidupan. Selain itu, pendidikan bahasa Jawa juga memberikan kesadaran pada generasi penerus bangsa agar senantiasa melestarikan dan menjaga budaya bangsa (Nadhiroh & Setyawan, 2021). Salah satu pembelajaran bahasa Jawa yang ada di sekolah dasar adalah tembang macapat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan, tembang macapat merupakan sebuah syair yang diberi sebuah alunan lagu. Sedangkan pengertian tembang macapat jika dilihat berdasarkan kultur Jawa merupakan bentuk lain dari puisi Jawa Tradisional, yang mana pada setiap bait terdapat beberapa baris kalimat (*gatra*), sedangkan setiap *gatra* terdapat beberapa jumlah suku kata (*guru wilangan*), dan di akhir kata biasanya terdapat bunyi sajak yang berbeda tiap *gatranya* (*guru lagu*). Tembang macapat biasanya mengandung pesan

dan nasihat yang sangat berharga bagi kehidupan manusia sejak dalam kandungan hingga meninggal dunia. Pada zaman dahulu, tembang macapat biasa digunakan orang tua untuk menasihati anak-anak mereka supaya mereka memahami arti dari kehidupan yang sebenarnya. Macam-macam tembang macapat ada sebelas, yaitu Maskumambang, Kinanti, Mijil, Asmarandana, Gambuh, Dandanggula, Sinom, Durma, Pangkur, Megantruh, dan Pucung. Setiap tembang macapat memiliki ciri khas masing-masing, mulai dari kebahagiaan, sedih, bijaksana, dan jenaka (Haidar, 2018). Sebelas macam tembang macapat tersebut tidak langsung diajarkan dalam satu kelas, akan tetapi melalui beberapa tahapan yang berbeda. Tembang macapat yang diajarkan pada kelas IV di SDN Bulumanis Kidul adalah tembang macapat gambuh. Tembang macapat gambuh diajarkan untuk mengenalkan salah satu tembang macapat kepada siswa dari ke-sebelas tembang macapat tersebut.

Tembang macapat gambuh merupakan bentuk karya tulis yang berisikan tentang berbagai ajaran untuk generasi muda terlebih dalam menjalin hubungan antara satu orang dengan orang lain. Selain itu, gambuh juga dimaknai sebagai bentuk kecocokan, kesepakatan, dan sikap bijaksana yang tergambar dalam tembang macapat gambuh (Lestari, 2016). Tembang macapat gambuh merupakan salah satu tembang macapat yang dipelajari dalam satuan pendidikan pada tingkat sekolah dasar. Proses pembelajaran tembang macapat gambuh mencakup teknik dalam menyuarakan lagu dan juga memahami makna-makna yang terkandung dalam syair. Pembelajaran tembang macapat gambuh sering mengalami kendala, dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan.

Sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah selalu memperbarui sistem dan kurikulum pendidikan. Apabila salah satu dari sistem pendidikan tidak berjalan dengan baik, maka akan berdampak pada luaran belajar siswa, dapat berupa hasil belajar yang rendah (Wahyuni, 2015). Saat ini kurikulum pembelajaran yang berjalan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Siswa diberikan kebebasan untuk berdiskusi dan mengutarakan pendapat, sehingga pembelajaran tidak monoton pada penjelasan guru saja. Kurikulum merdeka membantu siswa agar lebih berani, mandiri, beradaptasi dengan

lingkungan, serta membangun kompetensi diri. Pembelajaran seperti ini nantinya diharapkan dapat mencetak lulusan siswa yang berkompeten dan siap kerja di lingkungan masyarakat (Juita, 2021). Kurikulum merdeka kelas IV termasuk dalam fase B. Muatan lokal pada fase B siswa diharapkan dapat menggunakan unggah-ungguh dalam berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuannya bersosialisasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa mengenai hal menarik yang ditemuinya di lingkungan sekitar. Selain itu, dalam capaian kurikulum merdeka materi tentang macapat gambuh siswa diharapkan dapat membaca dan berbicara tentang tentang macapat gambuh sesuai dengan kaidah unggah-ungguh bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian pada tanggal 2 Oktober 2023 di SDN Bulumanis Kidul menemukan beberapa permasalahan pada saat pembelajaran tentang macapat gambuh. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran di SDN Bulumanis Kidul sudah menggunakan kurikulum merdeka, akan tetapi saat praktik pembelajaran tentang macapat gambuh belum menunjukkan sistematika pembelajaran kurikulum merdeka. Pembelajaran masih berfokus pada pengajaran guru. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan berbantuan LKS dan papan tulis. Guru belum memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pendamping belajar dengan baik. Guru mengatakan pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa penayangan video YouTube pada materi sebelumnya. Akan tetapi, pada materi tentang macapat gambuh guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana yakni papan tulis. Hasil wawancara menyebutkan bahwa guru belum menemukan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Situasi kelas menjadi kurang kondusif, bahkan sampai ada beberapa siswa yang asyik berbicara sendiri dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung. Siswa merasa jenuh dan bosan karena guru hanya menjelaskan materi di papan tulis. Adanya permasalahan dalam pembelajaran, terutama kurangnya penggunaan media pendamping belajar,

membuat minat belajar siswa terhadap pembelajaran tembang macapat gambuh berkurang, hal tersebut tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting kaitannya dengan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat terjadi akibat dari adanya kegiatan dan proses pembelajaran di dalam ruang kelas. Hasil belajar yang tersaji biasanya dapat menunjukkan ada atau tidaknya kemajuan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar biasanya digunakan sebagai acuan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019). Berdasarkan hasil wawancara, menyatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa di SDN Bulumanis Kidul masih rendah. Untuk KKM mata pelajaran muatan lokal yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan adalah 65. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif yang didapatkan oleh 15 siswa kelas IV mendapatkan nilai 55. Berdasarkan nilai yang didapatkan, 12 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas KKM, dua siswa mendapatkan nilai KKM, sedangkan satu siswa mendapatkan nilai tuntas KKM. Nilai terendah yang didapatkan yaitu 45 sedangkan nilai tertinggi 75.

Selain hasil belajar ranah kognitif siswa yang tergolong rendah, guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV menyebutkan pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa tembang macapat gambuh termasuk pembelajaran yang paling dihindari oleh siswa. Mereka menganggap tembang macapat gambuh sebagai pelajaran yang sulit dipahami kosa katanya. Siswa juga kesulitan dalam mengucapkan kosa kata yang ada pada tembang macapat gambuh. Guru mengakui walaupun secara keseluruhan siswa berasal dari suku Jawa, akan tetapi mereka merasa kesulitan dalam memahami kosa kata pada tembang macapat gambuh. Alokasi waktu pembelajaran bahasa Jawa yang tergolong minim, biasanya seminggu hanya satu kali pertemuan membuat siswa beranggapan bahwa pelajaran tembang macapat gambuh tidak penting. Hal tersebut termasuk bentuk hambatan bagi siswa dalam proses pembelajaran yang akhirnya berpengaruh juga pada hasil belajar terutama ranah kognitif siswa.

Sebagai guru, diharuskan untuk berinovasi dalam memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk menunjang suksesnya pembelajaran. Terutama pemanfaatan

teknologi pada media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meminimalisir pembelajaran verbal. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari berbagai media mulai dari teks bacaan, gambar, animasi, audio, dan video yang berisikan informasi untuk publik (Putri et al., 2022).

Setelah menganalisis hasil observasi pra penelitian, guru membutuhkan inovasi baru terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Akan tetapi, dalam memilih media pembelajaran terutama pada media pembelajaran berbasis teknologi, guru harus memperhatikan kesesuaian jenis media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis kebutuhan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model PIE (*Plan, Implement, dan Evaluate*) yang dikembangkan oleh Timothy et al. (dalam Syamsuddin, 2021). Model PIE merupakan model pengembangan media yang khusus dalam memadukan media dengan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini sangat sesuai dengan pengembangan media “Bapaguh”.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dengan model PIE, pengembangan media “Bapaguh” menjadi salah satu solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan saat observasi pembelajaran pra penelitian di kelas IV SDN Bulumanis Kidul. Media “Bapaguh” merupakan media pembelajaran powerpoint i-Spring yang dikonversikan menjadi aplikasi menggunakan Web 2 APK Builder. Materi pembelajaran yang dibahas dalam aplikasi “Bapaguh” adalah tembang macapat gambuh mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV SD. Peneliti memilih materi tembang macapat gambuh dikarenakan dalam materi tersebut terdapat banyak kosa kata yang sulit dipahami oleh siswa dan juga berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jawa menyampaikan hasil belajar kognitif siswa yang cukup rendah dengan rata-rata nilai 55.

Media “Bapaguh” diciptakan untuk menarik motivasi siswa dalam mempelajari tembang macapat gambuh. Semakin besar motivasi dan minat belajar

siswa, maka akan berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, media “Bapaguh” dapat meminimalisir terjadinya pembelajaran yang bersifat verbal dan monoton dikarenakan penggunaan media “Bapaguh” melibatkan siswa berperan aktif dalam mengoperasikan media. Media “Bapaguh” dibuat langsung oleh peneliti menggunakan i-Spring dan Web 2 APK Builder. Materi yang tersaji dalam media “Bapaguh” tentunya telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebelum media “Bapaguh” diimplementasikan pada siswa, tentunya peneliti sudah melakukan uji validitas. Aplikasi “Bapaguh” diajukan pada validator ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing. Setelah hasil uji validitas menunjukkan kesesuaian dan kelayakan, maka aplikasi “Bapaguh” siap untuk diimplementasikan sebagai media pendamping belajar bagi siswa pada materi pembelajaran tentang macapat gambuh kelas IV.

Sumargono (2019) menyebutkan bahwa, i-Spring mampu membuat produk luaran yang dapat menunjang program *e-learning*. Fitur yang terdapat dalam i-Spring yaitu i-Spring Quizmaker. Dengan demikian, i-Spring tidak hanya berisikan materi saja akan tetapi dapat menyajikan latihan soal di akhir slide powerpoint. Butir-butir latihan soal tentunya akan disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Pembuatan aplikasi “Bapaguh” oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan Microsoft Office Powerpoint yang telah dilengkapi dengan fitur i-Spring kemudian diekspor ke dalam format html. Konversi pembuatan aplikasi berbasis android ini menggunakan aplikasi bernama Website 2 APK Builder yang dapat diakses di PC dalam berbagai jenis *windows* (Handayani & Rahayu, 2020).

Website 2 APK Builder merupakan aplikasi yang dijalankan oleh *windows* yang berfungsi untuk mengubah file berbasis web menjadi file berbasis apk. Cara kerjanya sangatlah mudah, cukup mengubah format file menjadi html kemudian dikonversikan ke dalam format apk. Setelah file menjadi format apk, maka file tersebut dapat kita install ke dalam *smartphone*.

Pembuatan powerpoint berbasis android ini memiliki beberapa kelebihan di antaranya mudah diakses dan dapat digunakan berulang kali. Format html inilah yang menjadikan powerpoint i-Spring dapat diakses menggunakan android sehingga dapat diakses berulang kali. Selain itu, program i-Spring mampu

membuat latihan soal dengan kelebihan jika digunakan maka nomor soal dan opsi jawaban akan otomatis teracak, sehingga dapat meminimalisir kecurangan antar pengguna karena adanya perbedaan letak tersebut. Dengan kecanggihan tersebut tentunya akan menjadikan media aplikasi “Bapaguh” layak untuk dikembangkan sebagai media pendamping pembelajaran interaktif berbasis android di SDN Bulumanis Kidul.

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian serupa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Denih Handayani dan Diar Veni Rahayu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *I-Spring* dan *Apk Builder*”. Penelitian ini dinyatakan berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memiliki kualitas sangat baik (Handayani & Rahayu, 2020). Perbedaan penelitian dengan yang peneliti telah lakukan adalah peneliti mengembangkan media yang berfokus pada materi tembang macapat gambuh untuk SD/MI kelas IV. Selain itu, peneliti juga melihat perubahan apa yang terjadi terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dengan adanya pengembangan media aplikasi “Bapaguh”.

Jurnal dari Ketut Sepdyana Kartini dan I Nyoman Tri Anindia Putra dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa” hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android berpengaruh sebesar 62,72% terhadap hasil belajar siswa (Kartini & Putra, 2020). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian terdahulu membahas tentang mata pelajaran Kimia untuk anak SMA. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang tembang macapat gambuh untuk anak SD. Selain itu, metode penelitian yang dipakai oleh peneliti disini adalah metode pengembangan atau kerap disebut *R&D (Research and Development)*. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media aplikasi “Bapaguh” dengan materi belajar tembang macapat gambuh untuk kelas IV di SDN Bulumanis Kidul.

Berdasarkan pemaparan uraian latar belakang yang telah disampaikan, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA BAPAGUH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN BULUMANIS KIDUL MATERI TEMBANG MACAPAT GAMBUH”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media “Bapaguh” materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul?
2. Bagaimana validitas dari pengembangan media “Bapaguh” materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul?
3. Bagaimana penggunaan dari pengembangan media “Bapaguh” materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media aplikasi “Bapaguh” terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui jenis-jenis analisis kebutuhan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media “Bapaguh” materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul.
2. Mengetahui hasil uji validasi dari pengembangan media “Bapaguh” materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul.

3. Mengetahui respon guru dan respon siswa terkait pengembangan media “Bapaguh” materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul.
4. Menguji efektivitas dari pengembangan media aplikasi “Bapaguh” terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SDN Bulumanis Kidul.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah informasi dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android “Bapaguh” terkait dengan upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Jawa materi tembang macapat gambuh. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain:

a) Bagi Sekolah

Pengembangan media aplikasi “Bapaguh” sebagai media pendamping belajar diharapkan dapat menjadikan salah satu bentuk kontribusi peneliti kepada pihak sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif.

b) Bagi Guru

Sebagai inovasi baru untuk media pendamping pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya media aplikasi “Bapaguh” dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran tembang macapat gambuh, dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran tembang macapat gambuh.

c) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru yang lebih kreatif dan inovatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pembelajaran yang diberikan sebuah inovasi baru terhadap media pembelajaran berupa aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tembang macapat gambuh mata pelajaran bahasa Jawa. Subjek penelitian ini dibatasi pada sejumlah siswa kelas IV tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa yang terdiri dari 6 perempuan dan 9 laki-laki. Peneliti memilih pembelajaran bahasa Jawa bab 1 semester genap dengan materi tembang macapat gambuh.

Materi : Tembang Macapat Gambuh Kelas IV Semester Genap

Profil Pelajar Pancasila :

1. Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Berkebhinnekaan global
3. Gotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis

Capaian Pembelajaran :

1. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi berbahasa Jawa dalam ragam *ngoko* dan *krama* tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi cerita rakyat, geguritan, dan tembang macapat pocung dan gambuh dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasional dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu menambah kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dilihat sesuai dengan topik.
2. Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata (*ngoko/krama*) sesuai dengan kaidah *unggah-ungguh* basa dalam berbagai kegiatan sehari-hari (*sapa aruh* atau bertamu). Peserta didik mampu berbicara menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai dengan konteks.

Peserta didik mampu menyampaikan informasi dalam bentuk dialog sesama teman serta orang yang lebih tua dengan sikap tubuh/gestur yang santun.

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu memahami jenis dan watak tembang macapat (C2)
2. Siswa mampu memahami isi tembang macapat gambuh (C2)
3. Siswa mampu memaknai suku kata yang ada pada tembang macapat gambuh (C4)

Alur Tujuan Pembelajaran :

1. Memahami macam-macam tembang macapat (C2)
2. Menelaah jenis dan watak tembang macapat (C4)
3. Memahami tembang macapat gambuh (C2)
4. Memaknai suku kata yang ada pada tembang macapat gambuh (C4)

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Media Bapaguh

Media aplikasi “Bapaguh” merupakan bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pendamping pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media aplikasi “Bapaguh” sangat praktis digunakan dimanapun dan kapanpun. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media powerpoint i-Spring yang di kolaborasikan dengan Web 2 APK Builder sehingga dapat diakses menggunakan android. Peneliti memberi nama singkatan aplikasi yang menarik “Bapaguh” yang berasal dari tiga kata yaitu tembang macapat gambuh.

1.6.2 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah salah satu bentuk penguasaan siswa terhadap segala aspek pengetahuan dan pemahaman yang telah diperoleh dengan adanya pembelajaran. Adapun hasil belajar yang dibuat acuan dalam penelitian ini berfokus pada indikator kognitif yang diukur menggunakan instrumen tes dengan materi pembelajaran tembang macapat gambuh kelas IV semester genap. Kurikulum pembelajaran yang

digunakan dalam pembelajaran di SDN Bulumanis Kidul adalah kurikulum merdeka.

1.6.3 Tembang Macapat Gambuh

Masyarakat Jawa menyebutkan bahwa Gambuh merupakan tembang macapat yang berisikan tentang berbagai ajaran untuk generasi muda dalam menjalin hubungan dengan satu sama lain (Lestari, 2016). Oleh karena itu, peneliti memilih mata pelajaran bahasa Jawa materi tembang macapat gambuh untuk kelas IV sebagai pokok bahasan materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android “Bapaguh”. Tujuannya agar memudahkan siswa belajar bahasa Jawa dan memahami kosa kata yang tersaji dalam tembang macapat gambuh.