

Penerapan Tembang Dolanan Anak Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Peningkatan Kompetensi Kecintaan Budaya Nasional

Agung Tri Susilo Raharjo^{1*}, Moh.Rusnoto Susanto², Hesti Ratnasari³,
Mela Dina Arumsari⁴

^{1,3} Program Magister Dikdas, Pascadik Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

² Prodi Pendidikan Seni Rupa-Prodi Dikdas Pascasarjana, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

⁴ Program Magister Pendidikan Seni, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: melakurniawan90@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 5, 2025

Revised August 23, 2025

Accepted September 21, 2025

Available online November 2, 2025

Kata Kunci:

project based learning, tembang dolanan anak, kecintaan budaya nasional, pembelajaran SBdP SD.

Keywords:

project based learning, tembang dolanan anak, love of national culture, elementary school SBdP learning.



This is an open access article under the [CCBY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) international license.

Copyright © 2025 by Author. Published by
Balai Tekkomdik DIY, Dinas Dikpora
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

ABSTRAK

Penerapan pembelajaran seni budaya di Sekolah Dasar pendidik atau guru tentunya mempunyai model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Model pembelajaran ini sangat penting karena dengan model pembelajaran yang tepat akan menjadi pemantik peserta didik untuk aktif dan kreatif. Penerapan tembang dolanan anak melalui model pembelajaran Project Based Learning sebagai model pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dengan media tembang atau lagu dolanan anak berbahasa Jawa di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menjabarkan hasil analisis temuan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning sangat tepat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP melalui tembang atau lagu dolanan anak berbahasa Jawa. Terbukti dari 28 peserta didik ada 2 peserta didik belum berkembang, 13 peserta didik mulai berkembang, 10 peserta didik berkembang sesuai harapan, 3 peserta didik berkembang sangat baik. Kesimpulannya bahwa inovasi tembang dolanan anak berbahasa Jawa melalui model Project Based Learning sangat berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar kelas IV.

ABSTRACT

The application of cultural arts learning in elementary schools. Educators or teachers certainly have learning models that are in accordance with the material to be delivered. This learning model is very important because with the right learning model it will trigger students to be active and creative. The application of childrens song through the Project Based learning (PJBL) learning model that guides student to increase creativity in learning. The purpose of this study was to determine the understanding of studentin learning cultural arts with the media of Javanese childrens songs in elementary school. This research uses a qualitative descriptive method by describing the results of the analysis of research findings. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The result of the study show that the Project Based Learning model is very appropriate to be applied to increase the of students in SBdP learning through Javanese childrens songs or songs of Javanese childrens songs. It is evident from 28 students that there are 2 students who have not developed, 10 students are developed as expected, 3 students are developing very welll. The conclusion is that the innovation of learning Javanese childrens songs or through the Project Based Learning (PJBL) model thourgh media is very influential on improving SBdP learning in class IV elementary schools.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembentukan karakter yang menjadikan seseorang mampu hidup bermakna bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negaranya (Ki Hajar Dewantara) . Pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada diri manusia sehingga menjadi anggota masyarakat yang mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Nuraedah, 2022). Pendidikan memberikan pengetahuan dari yang belum diketahui dapat diketahui dan dapat dikembangkan untuk menghadapi tantangan jaman. Manusia membutuhkan pendidikan untuk menyesuaikan diri dalam era globalisasi global, seperti yang tertulis dalam tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Moh. Rusnoto Susanto (2023: 26-27) menyatakan bahwa bentangan pemikiran Ki Hadjar Dewantara secara kontekstual sejatinya menggambarkan konsep pemikiran yang selaras dengan falsafah organisme dan pada praktiknya merupakan rintisan konsep quantum learning. Aspek ini muncul pada pemikiran mengenai panca dharma Tamansiswa diantaranya mengenai yang paling fundamental yakni kodrat alam; sebagai kesadaran mengenai perwujudan kekuasaan Tuhan yang artinya manusia bersatu dengan alam secara organis dengan kesadaran kausa prima hukum-hukum alam. Dalam konteks pendidikan, peserta didik sesungguhnya memiliki potensi dasar kecerdasan masing-masing, tergantung bagaimana pendidik (orang tua, guru, masyarakat), menumbuhkan sejumlah potensi kecerdasan yang mampu membangun karakter sebagai manusia seutuhnya yang memiliki budi pekerti luhur, toleran, mampu bekerjasama, dan bermartabat. Pola pendidikan dapat diperoleh melalui penguatan pendidikan seni budaya.

Pendidikan seni budaya pada peserta didik SD merupakan pelajaran wajib yang bertujuan untuk menyeimbangkan belahan otak kanan dan otak kiri dalam proses belajar dan diharapkan dapat menghasilkan generasi yang mempunyai wawasan luas, keimanan serta budi pekerti yang tinggi. Pendidikan seni budaya di sekolah merupakan wahana bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kreativitas melalui bunyi (musik), gerak (tari), dan warna (rupa). Pendidikan seni budaya di sekolah dasar yang terdiri dari seni tari, seni musik dan seni rupa dalam pelaksanaannya belum semua terpenuhi karena berkaitan dengan ketersediaan guru di sekolah yang bersangkutan. Dalam pendidikan seni budaya, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan tiga ranah belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan pemahaman, pengertian. Afektif tentang menumbuhkan sikap minat, menghargai sedangkan psikomotorik diharapkan peserta didik terampil dan mampu mencipta, mengekspresikan dalam bentuk warna, gerak serta suara. Seni budaya adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan berapresiasi untuk menghasilkan produk berupa benda nyata bagi kehidupannya kelak.

Penerapan pembelajaran seni budaya di sekolah dasar, pendidik atau guru tentunya mempunyai model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Model pembelajaran disini sangat penting karena dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat tentunya akan menjadi pemantik peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar di kelas.

Model Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas dan motivasi belajar peserta didik dimana peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata dan terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman dan tantangan untuk dipecahkan secara berkelompok. Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut Kemdikbud (2013) peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan (Warsono & Harianto, 2012). Menurut Grant (2002), pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengkaji

hubungan antara informasi teoritis dan praktik, tetapi juga memotivasi untuk merefleksikan apa yang peserta didik pelajari dalam pembelajaran ke dalam sebuah proyek nyata serta dapat meningkatkan kinerja ilmiah peserta didik.

Menurut Fachruddin (2023), ada enam langkah model pembelajaran Proyek Based Learning antara lain: (1) Penentuan pertanyaan mendasar untuk memantik peserta didik meningkatkan rasa keingintahuan dalam pembelajaran seni budaya, (2) Mendesaikan perencanaan proyek. Pendidik atau guru membagi murid menjadi beberapa kelompok serta mempersiapkan alat, bahan, media dan sumber yang dibutuhkan, (3) Menyusun jadwal pelaksanaan proyek. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan produk dan menyusul jadwal penyelesaian proyek, (4) Memonitor keaktifan dan perkembangan peserta didik. Peserta didik melakukan perkembangan proyek dan pendidik memantau dan membimbing jika peserta didik mengalami kesulitan, (5) Menguji hasil. Pendidik bersama peserta didik berdiskusi membahas kelayakan proyek yang telah dibuat, (6) Evaluasi pengalaman belajar. Pada tahap ini peserta didik mempresentasikan hasil dan pendidik memberikan apresiasi.

Tembang atau lagu dolanan anak merupakan salah satu media pembelajaran untuk menuntun peserta didik melakukan eksplorasi dan interpretasi sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang benar-benar nyata di kehidupannya.

Menurut Endang Waryanti dalam jurnal *Simbolisme Hasta Sila*, tembang dolanan anak adalah puisi yang sifatnya nyanyian, dialami, dan dihayati bersama-sama, juga disebutkan bahwa tembang dolanan anak mempunyai banyak nilai yang tersirat yaitu berisi pesan moral yang penting bagi anak-anak untuk memiliki sifat yang baik, mengutamakan kebersamaan, tidak sombong, tidak malas, rukun terhadap sesama dan senang membantu orang lain.

Riyadi dalam jurnal yang bersumber dari PGRI juga mengatakan bahwa tembang dolanan anak berbahasa Jawa memiliki sifat didaktis dan sosial. Sifat didaktis artinya lagu itu mempunyai makna, sama halnya dengan keahlian orang Jawa yang menyampaikan pesan dalam bentuk perumpamaan, sedangkan sosial mengandung arti bahwa tembang memiliki hubungan sosial dan memupuk tumbuhnya sifat toleransi antar sesama.

Dalam ajaran Tamansiswa tembang dolanan anak dapat dikaitkan dengan pendidikan karakter yang berupa wirogo, wiromo, dan wiroso. Wirogo berupa kemampuan fisik atau skill dalam berolah gerak, Wiromo adalah kemampuan dalam memahami irama lagu, berat ringan, dalam dangkalnya suara, sedangkan Wiroso adalah kemampuan dalam beretika, merasakan dan menghayati lagu atau tembang.

Tembang dolanan anak mempunyai ciri khas pada bagian titi laras (irama), cengkokan, dan cakepan (syair) yang pendek dan berbahasa sederhana yang selaras dengan tingkat usia anak sekolah dasar. Tembang-tembang dolanan sangat membantu dalam proses pembelajaran. peserta didik dapat bermain, bercelotot dan berbicara secara gembira dan tentunya dengan bermain, peserta didik akan lebih memahami materi-materi pembelajaran.

Inovasi pembelajaran model Proyek Based Learning dengan media tembang dolanan anak berbahasa Jawa tentunya salah satu upaya meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran seni budaya di sekolah dasar dan menjadi dasar penelitian dengan judul Model Pembelajaran Proyek Based Learning dengan media tembang dolanan anak sebagai upaya meningkatkan pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman terhadap pembelajaran Seni Budaya melalui media tembang dolanan Jawa di Sekolah Dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan serta mengenal karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Jenis penelitian ini menggambarkan kondisi apa adanya serta data yang diperoleh sesuai dengan kondisi aslinya. Penelitian deskriptif kualitatif menekankan akan makna pada hasilnya.

Penelitian kualitatif berangkat dari data, memanfaatkan teori sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan suatu teori. Teknik pengumpulan data didapat dari berbagai macam sumber serta bersifat induktif yaitu data dikembangkan dan menjadi hipotesis.

Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar berinisial 'K' di Kecamatan Kraton Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari-Mei 2024. Objek dalam penelitian ini yaitu pemahaman pembelajaran SBdP melalui tembang Jawa. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD 'K' Kecamatan Kraton Kota Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024.

Instrumen utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri sehingga peneliti melakukan analisis terhadap data secara sistematis dan terus-menerus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar peserta didik dalam kegiatan berkreasi dan berkeaktivitas. Wawancara diperlukan untuk menambah perbendaharaan data secara langsung pada peserta didik. Observasi dan wawancara kemudian menjadi data pokok atau primer. Dokumentasi merupakan data tambahan atau data sekunder untuk mendukung dan memperkuat data.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini tentu saja peneliti melakukan observasi sekaligus wawancara sebelum model Project Based Learning diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV SD "K" Yogyakarta. Pada awal observasi peneliti bertanya kepada 28 peserta didik tentang pembelajaran seni budaya. Dalam buku pegangan peserta didik, pembelajaran seni budaya terdapat empat bidang seni yaitu seni rupa, seni teater, seni musik dan seni tari. Empat bidang seni tersebut harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam perjalanan pembelajaran ternyata peserta didik sangat kesulitan untuk menguasai keseluruhan bidang seni, sehingga peneliti berupaya untuk mencari jalan keluar agar peserta didik dapat memahami pembelajaran. Tentu saja dengan kondisi kurang kondusif tersebut akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran mata pelajaran seni budaya.

Model Pembelajaran Project Based Learning merupakan salah satu pengelolaan pembelajaran yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. Project Based Learning adalah sarana kegiatan pembelajaran nyata yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media tembang-tembang dolanan berbahasa Jawa sebagai media pembelajaran Project Based Learning akan membantu peserta didik memahami dan merasakan tentang materi yang akan disampaikan. Peserta didik dibuat secara kelompok untuk dapat merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek dan menghasilkan produk kerja yang bisa dipresentasikan.

Enam langkah dalam pembelajaran Project Based Learning akan dilalui oleh peserta didik. Enam langkah tersebut adalah penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan project, menyusun jadwal kegiatan project, memonitor keaktifan dan perkembangan project, menguji hasil dan evaluasi pengalaman belajar.

Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah mengajukan pertanyaan pemantik dengan objek tembang-tembang dolanan anak berbahasa Jawa. Dengan melihat video dan gambar, peserta didik diminta untuk mengamati serta menentukan salah satu contoh tembang dolanan anak berbahasa Jawa untuk didiskusikan bersama, sehingga peserta didik dapat menemukan intisari dari sebuah tembang tersebut.



Gambar 1: Kegiatan langkah pertama

Langkah kedua adalah mendesain perencanaan project. Guru membagi peserta didik menjadi 4-5 kelompok. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi untuk menentukan project yang akan dibuat. Hasil dari diskusi, masing-masing kelompok akan membuat *tembang* dolanan anak berbahasa Jawa dengan kegiatan sehari-hari dan alam sekitar. Guru memberikan contoh *tembang-tembang* dolanan anak berbahasa Jawa dengan tema kegiatan sehari-hari dan alam sekitar untuk dijadikan panduan dalam pembuatan project.



Gambar 2: Kegiatan langkah kedua

Langkah ketiga adalah menyusun jadwal pelaksanaan project. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal penyelesaian project dengan waktu yang telah ditentukan bersama.



Gambar 3: Kegiatan langkah ketiga

Langkah keempat melakukan monitoring keaktifan dan perkembangan project. Peserta didik melaksanakan pembuatan project tentang pembuatan *tembang* dolanan anak berbahasa Jawa dengan tema kegiatan sehari-hari dan alam sekitar. Guru memantau keaktifan peserta didik selama pelaksanaan project dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan, dalam hal ini mengartikan kata-kata Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa.



Gambar 4: Kegiatan langkah keempat

Langkah kelima adalah menguji hasil. Pada langkah ini guru bersama peserta didik berdiskusi, membahas kelayakan project yang sudah dibuat dan yang akan dipresentasikan di depan kelas. Kelayakan project meliputi bahasa, nada, materi serta tampilan teks *tembang*.



Gambar 5: Kegiatan langkah kelima

Langkah keenam melakukan evaluasi pengalaman belajar. Setiap kelompok mempresentasikan secara bergantian produk yang sudah dibuat. Guru dan peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan apresiasi



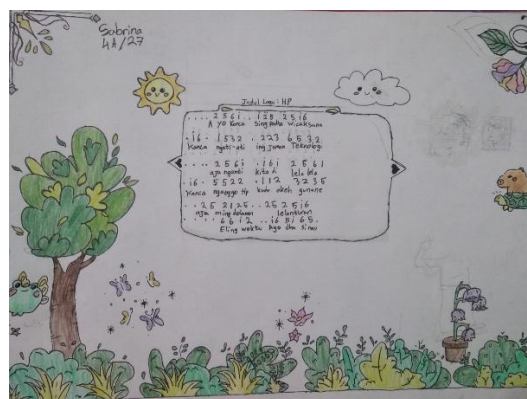
Gambar 6: Kegiatan langkah keenam

Produk yang telah disajikan oleh peserta didik dari hasil pembelajaran Project Based Learning berupa *tembang* atau lagu berbahasa Jawa hasil dari pemikiran peserta didik melalui kerja kelompok. Dari beberapa kelompok tersebut sudah menghasilkan beberapa tembang atau lagu berbahasa Jawa dengan tema kegiatan sehari-hari dan alam sekitar.

Pembelajaran Project Based Learning yang diterapkan ternyata mempunyai dampak yang besar bagi peserta didik. Mereka sangat antusias dan selalu berpartisipasi untuk menyumbangkan ide-ide segar sehingga lagu atau *tembang* yang diciptakan mempunyai makna dan dapat dipahami secara sederhana oleh teman sejawat atau yang lainnya.

Kebebasan berekspresi membuat peserta didik menemukan kata-kata atau nada yang sangat berbeda dengan *tembang-tembang* yang sudah ada. Meningkatnya kreativitas oleh peserta didik dikarenakan pembelajaran dengan metode Project Based Learning menuntut mereka untuk berpikir, selalu berinovasi untuk menyelesaikan suatu masalah.

Selain kreatif, inovatif dan partisipatif, model pembelajaran Project Based Learning sangat membantu guru dan peserta didik untuk belajar secara terstruktur, peserta didik lebih mudah memahami materi serta memaknai apa yang dimaksud dalam pembelajaran.



Gambar 7: Hasil produk peserta didik
Hasil karya peserta didik berupa tembang dolanan anak.

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dengan media *tembang* sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan peserta didik terutama di bidang kreativitas, partisipasi dan kepercayaan diri dalam pembelajaran SBdP. Mereka lebih mengenal tentang kebudayaannya sendiri, mencintai budaya-budaya lokal yang ada di sekitar mereka dan tentu saja melatih berorganisasi dengan cara diskusi kelompok. Saling menghormati, menghargai dan selalu membantu sesama teman sejawat, itu adalah bagian dari pembelajaran PJBL.

Hasil pembelajaran dengan model Project Based Learning dalam pembelajaran SBdP di sekolah “K” kelas IV akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Hasil pembelajaran SBdP sebelum dilakukan inovasi dan setelah dilakukan inovasi kepada 28 peserta didik

No	Keterangan	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Belum Berkembang	17	61%	2	7%
2	Mulai Berkembang	7	25%	10	36%
3	Berkembang Sesuai Harapan	4	14%	13	46%
4	Berkembang Sangat Baik	0	0%	3	11%
	Jumlah Siswa	28	100%	28	100%

Seperti yang sudah ditampilkan dalam tabel di atas ternyata model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan pembelajaran seni budaya melalui media *tembang*. Sebelum adanya inovasi peserta didik yang belum berkembang ada 17 peserta didik, dengan penerapan pembelajaran Project Based Learning menurun menjadi 2 peserta didik. Dengan pembuktian seperti itu maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Project Based learning dengan media *tembang* atau lagu berbahasa Jawa sangat diperlukan dikelas IV SDN “K”, dan tentunya guru disini sangat berperan membimbing dan membantu dalam mengartikan Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa.

Tabel 2. Hasil inovasi pembelajaran SBdP peserta didik

No	Nama	Siklus 1		Siklus 2		Rerata
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	
1.	AM	76	Cukup	79	Cukup	78
2.	AP	76	Cukup	77	Cukup	77
3.	AS	82	Baik	88	Baik	85
4.	AR	78	Baik	86	Baik	82
5.	AW	78	Baik	86	Baik	82
6.	AM	78	Baik	88	Baik	83
7.	AI	86	Baik	92	Amat baik	89
8.	CA	79	Cukup	88	Baik	84
9.	DA	88	Baik	92	Amat Baik	90
10.	DE	60	Sedang	60	Sedang	60
11.	EH	75	Cukup	76	Cukup	76
12.	FZ	78	Cukup	85	Baik	82
13.	FA	90	Amat Baik	93	Amat Baik	92
14.	FA	60	Sedang	60	Sedang	60
15.	JN	70	Cukup	75	Cukup	73
16.	KY	85	Baik	90	Amat Baik	88
17.	KR	89	Baik	90	Amat Baik	90
18.	LS	78	Cukup	78	Cukup	78
19.	MM	75	Cukup	76	Cukup	76
20.	MF	76	Cukup	77	Cukup	77
21.	MM	78	Cukup	80	Baik	79
22.	NA	79	Cukup	80	Baik	80
23.	FN	78	Cukup	85	Baik	82
24.	NS	87	Baik	89	Baik	88
25.	NA	86	Baik	88	Baik	87
26.	RA	86	Baik	89	Baik	88
27.	SL	78	Cukup	80	Baik	79
28.	SA	76	Cukup	78	Cukup	77

4. Simpulan dan Saran

Seperti diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman terhadap pembelajaran Seni Budaya melalui media tembang dolanan Jawa di Sekolah Dasar dengan model pembelajaran Project Based Learning maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini dikatakan berhasil, karena berdasarkan observasi penelitian dari 28 peserta didik 13 dari 28 peserta didik mulai berkembang, 10 dari 28 peserta didik sudah berkembang sesuai harapan dan 3 dari 28 peserta didik berkembang sangat baik. Ada 2 peserta didik yang belum berkembang dikarenakan memang ada keterbatasan dan guru berusaha memahami kedua peserta didik tersebut secara pelan-pelan.

Pembelajaran Project Based learning ini merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan sebagai sarana pemahaman pembelajaran seni budaya. Melalui tembang peserta didik bisa belajar berkreasi menciptakan lagu-lagu Jawa yang dengan mudah dipahami oleh siapapun juga.

Harapan dari penelitian ini, tidak hanya pembelajaran Seni Budaya saja yang bisa dilakukan melalui tembang, tetapi pembelajaran yang lain pun bisa dipelajari dengan mudah melalui media tembang atau lagu berbahasa Jawa.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, Libria, Ni Putu, Kadek Aria Prima, dan Dewi PF. (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.3 No1. 2018.
- Anisa, Nor, Husin, dan Hikmatul Ruwaida. (2020). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal. *SNapan: Seminar Nasional Kahuripan*. ISBN: 978-602-60606-3-1. 2020.
- Andriani, Tuti. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* Vol 9. No 1. 2012.
- Arnita. (2017). Inovasi Metode dan Media dalam Pembelajaran Seni di Sekolah. <https://reseacrhgate>.
- Baidhowi, Ahmad. (2020). Inovasi Pembelajaran Seni Pada Era Merdeka Belajar. <https://www.neliti.com>publications>
- Dwiyanti, Rahma, Henny, I Ketut Sunaryo, Moh Rusnoto Susanto, Rahayu Retnaningsih, Insanul Qisti Barriyah, dan Sugiyamin. (2019). Teaching Factory Concepts of Learning in the Batik Course and its Relevanceto Students Character Education at SMK 5 Yogyakarta. *International Journal of Recent Technology and Engeneering (IJRTE)*. ISSN:2277-3878, Volume-8,Issue- 1C2, May 2019.
- Ela Wijiasih, Felina, Khusnul Fajriyah, dan Sukamto. (2020). Penanaman Nilai Karakter Melalui Lagu Dolanan Anak dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri 01 Mejagung. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*. Vol 1. No 1. 2020.
- Fachruddin. (2023). Belajar SBdP Lebih Menyenangkan dengan Project Based Learning. <https://pwmjateng.com>. 2023.
- Grant, M.M, (2002). Getting A Grip On Project Based Learning On Learning Outcomes in the 5th Grad Social Course in Primary Education. *Departemen of Primary Education* 26470 *Eskisehir_Turkey*,5 (1). 548-556.
- Kemdikbud. (2020). Mengenal Konsep Project-based Learning. *GTK Jakarta*. 2020.
- Novianti, Elis. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Tembang Dolanan Anak-Anak Versi Bahasa Jawa. *Tobong: Jurnal Seni teater* Vol 1. No 1. 2021.
- Nuraedah, (2022). *Sosiologi Pendidikan*. Nas Media Pustaka, 2022.
- Pandawa, grup. (2014). *Tembang Dolanan Aku Cinta Budaya Nusantara*. Surakarta, Januari 2014.
- Rohmadi, Slamet. (2023). Pentingnya Pendidikan Seni di Sekolah. <https://www.beritamagelang.id>
- Saputra, Riyadi. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah
- Setyosari, Punaji. (2019). *Desain Pembelajaran*. Jakarta, PT Bumi Aksara, 2022.

- Sri Eva Handayani, Shinta, Suherman, dan Masnur. (2021). Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP di Kelas V SDN 123 Banti. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* vol.2-No 2, yea (2021).
- Sumpono. (2003). *Kumpulan Tembang Dolanan Anak*. Sub Dinas Kebudayaan Dinas P dan K Kabupaten Bantul, 2003.
- Susanto, Moh. Rusnoto, Maulina, Rini (2023). *Ki Hadjar Dewantara: Tokoh Avant Garde Kebangkitan Nasionalisme Pendidikan Indonesia* (dalam buku *Seabad Tamansiswa Jejak Langkah Menghidupi Jiwa Merdeka dan Berkarakter*, Yogyakarta: Kepel Press. <https://bit.ly/Buku100TahunTamansiswa>.
- Susanti, Lidia, Eva Handriyanti, dan Amir Hamzah. (2023). *Guru Kreatif Inovatif, Era Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Andi Anggota IKAPI, 2023.
- Tjahjono, Feri. (2017). *Cinta Budaya Bangsa*. Yogyakarta: Relasi Inti media, 2017.
- Waryanti, Endang. (2017). *Simbolisme Hasta-Sila Dalam Tembang Dolanan*. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra dan Pengajarannya (e-Journal) PGRI Kediri*.
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widardiyanto. (2023). *Belajar SBdP Lebih Menyenangkan Dengan Project Based Learning*. Pwmjateng.com
- Wirawan, Agung. (2021). *Penerapan Pembelajaran Pjbl Untuk Meningkatkan Kualitas dan Hasil Belajar SBdP di Kelas VI SD*. [https://jurnal.ustjogja.ac.id.view](https://jurnal.ustjogja.ac.id/view).