

# *Kejawen*

JURNAL KEBUDAYAAN JAWA



JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Vol. 1, No. 1, 1 Mei 2014



## JURNAL KEBUDAYAAN JAWA

JEMBLUNG: KEARIFAN LOKAL YANG TERPINGGIRKAN  
(Maryaeni)

CARA PENGobatan TRADISIONAL DALAM *SERAT CENTHINI*  
(Sri Harti Widyastuti)

PERANAN NARATIF DAN MITOLOGI DALAM PERUBAHAN IKONOGRafi  
WAYANG KULIT  
(Bambang Sulanjari)

KETIKA SASTRA SEBAGAI ALAT KEKUASAAN  
(Eko Santosa)

*SOFTWARE* BERBASIS *ANDROID MOBILE* BAGI PEMBELAJARAN  
BAHASA JAWA  
(Venny Indria Ekowati)

NILAI LUHUR DALAM BUDAYA JAWA, BALI, DAN LOMBOK  
DITINJAU DARI ASPEK KAJIAN KOMPARATIF  
(Purwadi)

*PARIBASAN, BEBASAN, SALOKA*: WAHANA PENYEMAI PENDIDIKAN NILAI  
YANG TERGADAI  
(Muh. Arafik)

STRUKTUR DAN KELISANAN DALAM MODERNITAS SASTRA INDONESIA  
DAN DAERAH:  
ANTARA DRAMA *BEBASARI* RUSTAM EFFENDI DAN SANDIWARA TRADISI  
LISAN *BABAD CIREBON*  
(Weli Meinindartato)

TARI GAMBYONG EKSPRESI RITUAL UPACARA BERSIH DESA  
MASYARAKAT JAWA  
(Endang Sutiyati)

PERAN GURU DAN SUMBER INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA KEARIFAN  
LOKAL SISWA DI SEKOLAH UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JAWA  
(Yasir Riady)





## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| Pengantar Redaksi.....  | iii |
| Daftar Isi .....  | iv  |
| Jemblung: Kearifan Lokal yang Terpinggirkan (Maryaeni) .....  | 1   |
| Cara Pengobatan Tradisional dalam <i>Serat Centhini</i> (Sri Harti Widyastuti).....   | 14  |
| Peranan Naratif dan Mitologi dalam Perubahan Ikonografi Wayang Kulit (Bambang Sulanjari) .....  | 26  |
| Ketika Sastra sebagai Alat Kekuasaan (Eko Santosa) .....  | 39  |
| <i>Software</i> Berbasis <i>Android Mobile</i> bagi Pembelajaran Bahasa Jawa (Venny Indria Ekowati) .....   | 52  |
| Nilai Luhur dalam Budaya Jawa, Bali, dan Lombok Ditinjau dari Aspek Kajian Komparatif (Purwadi) .....   | 68  |
| <i>Paribasan, Bebasan, Saloka</i> : Wahana Penyemai Pendidikan Nilai yang Tergadai (Muh. Arafik) .....  | 81  |
| Struktur dan Kelisanan dalam Modernitas Sastra Indonesia dan Daerah: Antara Drama <i>Bebasari</i> Rustam Effendi dan Sandiwara Tradisi Lisan <i>Babad Cirebon</i> (Weli Meinindartato)..... | 102 |
| Tari Gambyong Ekspresi Ritual Upacara Bersih Desa Masyarakat Jawa (Endang Sutiyati).....  | 121 |
| Peran Guru dan Sumber Informasi Perpustakaan pada Kearifan Lokal Siswa di Sekolah untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa (Yasir Riady) .....  | 128 |

## **SOFTWARE BERBASIS ANDROID MOBILE BAGI PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**

**Venny Indria Ekowati**

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

indiewara@yahoo.com

venny@uny.ac.id

### **Abstract**

This paper aims to introduce 30 mobile-based software application programs that can be used to learn Javanese Language. This paper was written based on the discussion results with Javanese Language teacher, which stated that the most of the teachers do not know the ability of this mobile-based software applications. Though this software has several advantages, namely: (1) this program is more attractive because it can be applied in mobile phones and tablets with the android operating system. Right now, the students of elementary school, junior high school, and senior high school are familiar with a android based cellular phone or a tablet gadget, (2) This software is free, can be downloaded and used freely. This program can be downloaded through *Playstore*, available in mobile and android-based tablet, (3) More interesting because it is supported with the audio-visual media which support voice and image suited with the age of the students, (4) Mobile based, so it can be used anywhere and anytime, and (5) Can be used as enjoyable learning evaluation, because some programs are equipped with games-based learning evaluation. It is expected that the use of this program will make the process of Javanese language learning more active, fun, and modern.

**Keywords:** software, mobile, learning the Java language, android.

### **A. Pendahuluan**

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) meluncurkan hasil survey yang merekam penggunaan internet di Indonesia. Memang penggunaan internet di Indonesia semakin lama semakin meningkat. Tercatat pada tahun 2012, pengguna internet mencapai 63 juta orang. Capaian ini meningkat sekitar 30% dari tahun sebelumnya. Dipaparkan pula bahwa 70,1 % internet diakses melalui *smartphone* (Ningrum, 2012). Sejalan dengan fakta tersebut, dapat dipastikan bahwa tingginya akses melalui *smartphone*, tentu saja akan menaikkan angka penjualan *gadget* canggih ini. Terbukti dari laporan penjualan *smartphone* yang cukup tinggi di Indonesia. Bahkan angka yang dicapai dapat disebut fantastis. Berdasarkan data Gfk Asia, konsumen Indonesia telah membeli 14,8 juta *smartphone*



pada 3 kuartal pertama 2013, dan 60%-nya berbasis android (Hidayat, 2013).

Berdasarkan statistik penggunaan internet dan penjualan *smartphone* di atas, tidak mengherankan jika *smartphone* baik yang berukuran mini sampai tablet menjamur di Indonesia. Bahkan anak-anak usia sekolah dari SD-SMA sudah akrab dengan *smartphone* yang berbasis android, karena cenderung harganya lebih terjangkau. Anak-anak usia sekolah memang mendominasi pemakaian internet dan *smartphone*. Bahkan survey APJII mencatat bahwa 64,2% pengguna internet berasal dari kalangan usia muda (Ningrum, 2012).

Tingginya angka penggunaan internet dan *smartphone* merupakan peluang bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan berbagai aplikasi yang berbasis android, sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Pada saat ini sudah berkembang ratusan bahkan ribuan aplikasi pembelajaran yang bisa diunduh melalui *Playstore*. Baik bagi pembelajaran matematika, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan lain-lain. Beberapa aplikasi berbasis android, juga dapat dimanfaatkan, khususnya bagi pembelajaran bahasa Jawa. Mengingat pembelajaran ini sering dianggap kuno dan ketinggalan jaman.

### **B. Kondisi Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah**

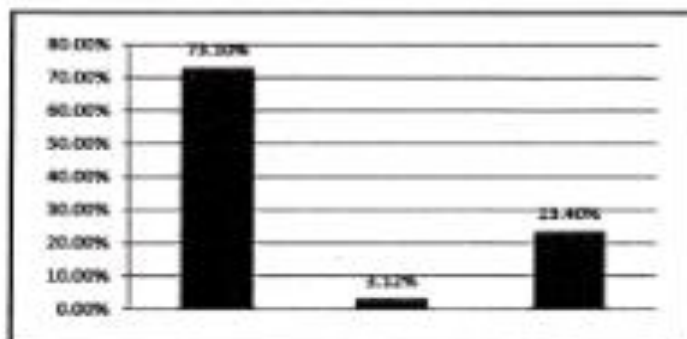
Bahasa Jawa di tiga provinsi di Jawa yaitu Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta diajarkan sebagai muatan lokal wajib dari SD sampai SMA. Namun dengan jam pelajaran yang sangat terbatas, yaitu dua jam per minggu. Itupun tidak semua jenjang kelas mengajarkan. Biasanya jika di kelas 6 SD, kelas IX SMP, dan kelas XII SMA sudah tidak diberikan karena jam dipakai untuk persiapan ujian akhir nasional. Kondisi pembelajaran bahasa Jawa di sekolah sendiri, secara umum terkendala beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Jawa dianggap sulit oleh sebagian siswa karena bahasa dan aksara Jawa sudah tidak dipakai sebagai bahasa dan media baca tulis sehari-hari. Apalagi untuk penggunaan aksara Jawa pada masa sekarang ini hanya terbatas sebagai simbol kedaerahaan yang disematkan pada nama-nama jalan, gedung-gedung pertemuan, gedung-gedung pemerintahan, dan lain-lain,

2. Pembelajaran bahasa Jawa selama ini hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini kurang, mengingat banyaknya kompetensi yang harus dikuasai oleh para siswa,
3. Pengajaran bahasa Jawa yang cenderung monoton dan memaksa siswa untuk menghafal membuat siswa semakin tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran bahasa Jawa.
4. Kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa yang atraktif, interaktif, dan modern yang mampu menarik minat siswa
5. Kurangnya buku-buku bacaan berbahasa Jawa, sedangkan buku pegangan guru biasanya tidak selaras dengan kompetensi para siswa,
6. Tidak tercapainya kompetensi-kompetensi yang sudah digariskan dalam kurikulum, sehingga terjadi penumpukan kompetensi yang belum dikuasai oleh siswa,
7. Sebagian guru kurang menguasai materi pembelajaran
8. Siswa kurang memahami manfaat mempelajari bahasa Jawa.

Beberapa kondisi di atas, seperti menarik minat siswa, menghadirkan proses belajar mengajar yang atraktif, interaktif, dan modern dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan masukan dari lapangan, didapatkan keterangan bahwa memang guru-guru bahasa Jawa kurang mempunyai akses terhadap media pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh BAPEDA DIY (2009) bahwa guru-guru masih terbatas dalam penggunaan media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komputer. Media yang digunakan masih sebatas gambar, LKS, dan alat peraga manual. Berikut ini merupakan diagram yang menggambarkan keadaan di lapangan mengenai keadaan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK.





Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar guru-guru memang pernah menggunakan TIK sebagai media pembelajaran, namun masih kurang maksimal dalam penggunaannya. Selain itu media yang digunakan sebatas rekaman video, film, dan lain-lain. Belum banyak yang mengaplikasikan *software*. Bahkan didapatkan data bahwa 23,40% guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis TIK. Berdasarkan keterangan dari guru-guru bahasa Jawa yang tergabung dalam *Blackberry Messenger Group* didapatkan keterangan bahwa sebagian guru belum pernah menggunakan dan menginformasikan kepada siswanya mengenai Aplikasi *Software* pembelajaran bahasa Jawa berbasis *android mobile* dalam pembelajaran bahasa Jawa, dan sebagian lagi sudah menggunakan namun kurang efektif dalam penggunaannya.

Fakta di atas merupakan kondisi riil di lapangan yang dihadapi oleh guru-guru bahasa Jawa di sekolah. Pembelajaran bahasa Jawa memang miskin sentuhan teknologi. Padahal perkembangan *software* pembelajaran bahasa Jawa berbasis *mobile* telah banyak dikembangkan oleh para ilmuwan di perguruan-perguruan tinggi, organisasi masyarakat, perseorangan, maupun oleh pemerintah provinsi khususnya DIY.

### **C. Software Berbasis Android Mobile Bagi Pembelajaran Bahasa Jawa**

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Sistem operasi ini memungkinkan para pengembang untuk menciptakan aplikasi hasil kreasi sendiri untuk ditempatkan dalam *platform* terbuka yang disediakan oleh android. Aplikasi ini kemudian dapat diunduh dan digunakan dalam berbagai macam *gadget mobile* (Marsa dan Sardiarinto, 2013: 157). Android pada awalnya dikembangkan oleh perusahaan yang bernama Android Inc.

Google melihat sistem operasi ini banyak dipakai oleh *user*. Kemudian google mengakuisisi Android Inc pada tahun 2005 dan kemudian mulai mengembangkannya dengan membentuk Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia (Sutanto dan Sofyan, 2013: 5;

Gondoid dalam Marsa dan Sardiarinto, 2013: 157).

Sekarang ini sekitar 81% *smart phone* menggunakan sistem operasi android dan menguasai pasar dunia (Tempo.co tekno, 2013). Beberapa ciri ponsel berbasis android adalah: (1) umumnya menggunakan layar sentuh, (2) *homescreen* dapat dibagi menjadi jendela-jendela geser serta dapat ditambahkan dengan *shortcut* aplikasi dan *widget*, (3) hasil foto dan video langsung dapat diunggah ke layanan berbasis web, (4) umumnya menyediakan konektivitas tinggi seperti Wi-Fi, jaringan 3G hingga 4G, *bluetooth*, NFC, GPD, kamera, dan memori eksternal berkapasitas besar, dan (5) menyediakan aplikasi berbasis web seperti *email*, *social networking* (Rise dalam Marsa dan Sardiarinto, 2013: 157).

Beberapa pengembang juga menciptakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. *Software* yang dikembangkan terkait dengan pembelajaran bahasa Jawa dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

| No. | Nama Software Pembelajaran Bahasa Jawa      | Pengembang                    |
|-----|---|-------------------------------|
| 1.  | Sinau Aksara Jawa: <i>Design for Phones</i> | Labs Mobile IS                |
| 2.  | Ngomong Jawa                                | Plugie                        |
| 3.  | Javanese Dictionary                         | Girfa Esuite                  |
| 4.  | Cerita Lucu Bahasa Jawa                     | MJ Media                      |
| 5.  | Javanene Dictionary                         | Richsan Malfrur               |
| 6.  | Game Keris dalam Budaya Jawa                | Seamolec                      |
| 7.  | Hitung Pasaran                              | Star Dev Indonesia            |
| 8.  | Javanese Alphabet                           | Studio Pemrograman            |
| 9.  | Ensiklopedi Mainan Tradisional              | Sajarwo Anggal                |
| 10. | Batik Swap                                  | GITS Indonesia                |
| 11. | Nusabahana                                  | Fisikom UI                    |
| 12. | Mini Pepak                                  | SMK Telkom Sandhy Putra Malam |
| 13. | Dakon                                       | Amegoo Pixel                  |
| 14. | Primbon Arti Nama                           | Apps Android Indonesia        |
| 15. | Kisah Wali Songo                            | Sotong Inc.                   |
| 16. | Wayang the Shadow Puppet                    | Woodenboxlwp                  |
| 17. | Marbel Belajar Hanacaraka                   | Educa Studio                  |
| 18. | Hanacaraka                                  | Balai Tekkomdik Dinas Dikpora |
| 19. | Kisah Walisongo                             | Isnaini                       |
| 20. | Walisongo                                   | Makrif Labs                   |
| 21. | Hanacaraka                                  | Fisikom UI                    |
| 22. | Hitung Weton                                | Alkanz Studio                 |
| 23. | Apa Saja                                    | Zaremar                       |
| 24. | Kamusku: Jawa (Indonesia)                   | Lumut Studio                  |



| No. | Nama Software Pembelajaran Bahasa Jawa | Pengembang              |
|-----|--|-------------------------|
| 25. | Wayang mBeling                         | Kandang Software        |
| 26. | Keris                                  | Kandang Software        |
| 27. | Javanese Dictionary                    | iGeniusDev              |
| 28. | Virtual Javanese Gamelan               | WMA Wells Music Academy |
| 29. | Javanese Radio                         | iHues Media Ltd         |
| 30. | English Javanese                       | Bede Product            |

Program-program di atas merupakan aplikasi *software* berbasis *mobile* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sebagian guru ternyata belum mengetahui adanya aplikasi *software* berbasis *mobile*. Padahal *software* ini memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut:

1. Berbasis *mobile*, sehingga akan menarik minat para siswa, karena *software* ini dapat diaplikasikan dalam *mobile phone* dan *tablet* yang berbasis Android. Hal ini merupakan keunggulan tersendiri, karena biasanya siswa SD, SMP, maupun SMA saat ini sudah mempunyai *gadget* berupa HP maupun *tablet android*.
2. *Software* ini gratis, dapat diunduh dan digunakan secara bebas. Program ini dapat diunduh melalui *Playstore* yang tersedia dalam HP maupun *tablet* berbasis *android*
3. *Software* ini menarik karena merupakan media audio visual yang penuh dengan suara dan gambar yang sesuai dengan tingkat usia siswa
4. Berbasis *mobile* sehingga dapat digunakan dimana pun dan kapan pun.
5. Dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, karena beberapa program memuat evaluasi yang berbasis *games*.

Aplikasi *software* berbasis *android mobile* yang dapat diunduh melalui *Playstore* ini memang menarik dan mempunyai banyak kelebihan. Namun sayangnya para guru bahasa Jawa di sekolah belum banyak yang mengetahui mengenai program ini. Keadaan ini dikarenakan kurangnya sosialisasi, karena memang pihak pengembang hanya memasang saja di *Playstore* untuk diunduh gratis, dan tidak melakukan sosialisasi secara khusus. Juga tidak ada *workshop* maupun pelatihan cara pengoperasian sehingga guru diharapkan dapat mencari dan berlatih menggunakannya secara mandiri.

#### D. Contoh Software Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android Mobile

Terdapat paling tidak 30 software pembelajaran bahasa Jawa berbasis android yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Berikut ini 16 contoh aplikasinya.

##### 1) Ngomong Jawa



Aplikasi ini membantu siswa dalam belajar berbicara bahasa Jawa. Jika di-klik tombol kata/ *phrase*/ kalimat, maka akan muncul terjemahan dan suara dalam bahasa Jawa.

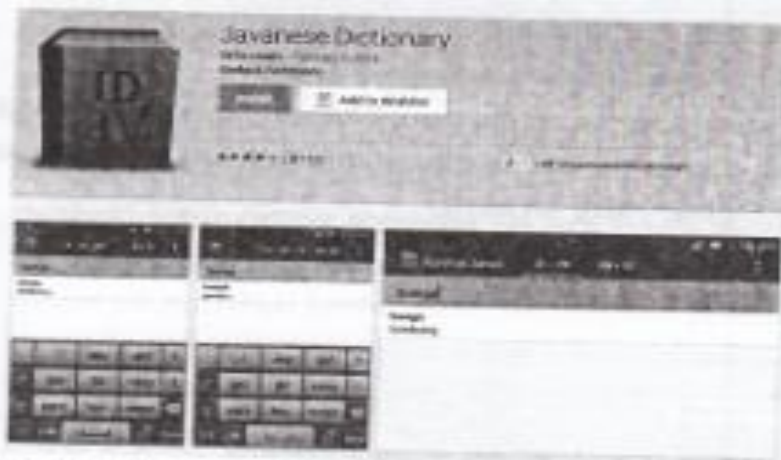
##### 2) Kamus Jawa Indonesia





Aplikasi ini berbentuk kamus digital Indonesia-Jawa *offline*. Aplikasi ini berisi data kata-kata dalam bahasa Indonesia yang dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa dan sebaliknya. Aplikasi ini berjalan secara *offline* dan mengutamakan kemudahan serta kecepatan dalam mengakses dan menerjemahkan kata-kata yang dicari. Nikmati aplikasi ini untuk membantu anda mempelajari bahasa Jawa.

### 3) Javanese Dictionary



Aplikasi ini merupakan kamus *online* yang bisa menerjemahkan kata-kata dalam bahasa Jawa ke bahasa Indonesia maupun sebaliknya.

### 4) Cerita Lucu Bahasa Jawa



Cerita Lucu Bahasa Jawa adalah aplikasi Android yang berisi kumpulan cerita cerita pendek lucu dalam bahasa Jawa yang dirangkum dari berbagai sumber *online*.

### 5) Marbel Belajar Hanacaraka



Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar mengenal aksara Jawa. Aplikasi ini menarik karena dilengkapi dengan games, suara, dan tampilan gambar yang atraktif.

### 6) Wayang Mbeling



Aplikasi ini berisi kumpulan beberapa tokoh wayang yang dikemas dalam bahasa yang lugas dan sedikit santai (bisa dikatakan humor). Sengaja dibuat tidak dengan bahasa yang serius, sebagai upaya memancing pembaca kalangan muda untuk lebih mau mengenal wayang dan mencintai wayang sebagai warisan budaya yang harus dijaga kelesatariannya.



## 7) Primbon dan Soul Card



Primbon & Soul Card adalah aplikasi ramalan berdasarkan Soul Card dan Primbon. Soul Card adalah teknik yang digunakan untuk mengetahui karakter dasar seseorang dengan cara menghitung tanggal lahir orang tersebut secara numerologi hingga menjadi satu digit untuk mendefinisikan karakter seseorang berdasarkan *major arcana* dari kartu tarot. Sedangkan primbon adalah sebuah metode tradisional Jawa yang digunakan untuk menghitung berbagai aspek kehidupan, seperti arti dari tanggal lahir, nama, arti kedutan, hari baik, hari pernikahan dan lain-lain.

## 8) Keris



Keris adalah aplikasi yang berisi mengenai senjata tikam yang khas dari Indonesia, khususnya Jawa, meskipun kemudian menyebar hampir di seluruh Nusantara, termasuk Malaysia, Singapura dan Filipina dan beberapa negara wilayah Asia Tenggara. Keris telah menjadi warisan budaya dunia yang patut dilestarikan, buku sederhana ini memberikan gambaran keris yang bukan hanya

senjata, tetapi juga mengandung filosofi yang cukup mendalam.

### 9) Ensiklopedi Mainan Tradisional



Aplikasi ini memberikan informasi apa saja permainan tradisional yang ada di Jawa antara lain : Deskripsi permainan (cara permainan, asal permainan, sejarah permainan). Juga terdapat keterangan mengenai peralatan yang dibutuhkan untuk permainan tersebut, serta gambar permainan tradisional yang ada di Jawa.

### 10) Lakon Kisah Wayang Indonesia



Aplikasi ini berisi mengenai lakon wayang. Jumlah lakon wayang yang termuat dalam aplikasi ini adalah 260 lakon wayang yang dirangkum dari berbagai sumber.



### 11) Nusabahana



Aplikasi ini berisi musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mendengarkan, merekam, dan bermain musik virtual. Terdapat tiga kategori instrumen dalam aplikasi ini, yaitu gamelan Jawa, gamelan Bali, dan angklung dengan nada yang lengkap.

### 12) Hanacaraka



Aplikasi ini merupakan aplikasi baru yang memadukan teori mengenai aksara Jawa, baik kegunaan, fungsi, nilai ekonomis, dan lain-lain dengan pembelajaran aksara Jawa. Program ini merupakan proyek pengembangan dari Balai Tekkomdik DIY.

### 13) Kisah Walisongo



Aplikasi ini berisi mengenai tokoh-tokoh penyebar agama Islam yang dikenal dengan nama Walisongo atau Walisanga. Era Walisongo adalah era berakhirnya dominasi Hindu-Budha dalam budaya Nusantara untuk digantikan dengan kebudayaan Islam. Mereka adalah simbol penyebaran Islam di Indonesia, khususnya di Jawa. Tentu banyak tokoh lain yang juga berperan. Namun peranan mereka yang sangat besar dalam mendirikan Kerajaan Islam di Jawa, juga pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat secara luas serta dakwah secara langsung, membuat kisah Wali Songo ini lebih banyak disebut dibanding yang lain.

### 14) Apa Saja



Aplikasi ini berisi mengenai pengetahuan seputar Jawa, yaitu *tembang Macapat*, kamus bahasa Indonesia-Jawa, pelajaran bahasa Jawa dan filosofinya, aksara Jawa, wayang, percakapan dalam bahasa Jawa, budaya Jawa misalnya pernikahan, tarian, gamelan, dan lain-lain. Serta *Wikia* yang berisi tulisan-tulisan tentang Jawa.



### 15) Virtual Javanese Gamelan



Aplikasi ini berisi sepuluh instrumen gamelan. Selain itu, terdapat empat macam *Lancaran* yang bisa diputar. Aplikasi ini juga memungkinkan untuk membaca notasi. Dapat dimainkan dimana saja dengan kombinasi yang variatif. Bisa dimainkan bersama-sama dengan 10 orang pemain.

### 16) Game Keris dalam Budaya Jawa



Game keris dalam budaya jawa mengenalkan keris sebagai warisan budaya nusantara kepada dunia, didalamnya terdapat penjelasan sejarah keris, bagian-bagian keris, dan kuis (game) aplikasi tersebut.

### **E. Instalasi Software Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android Mobile**

Cara instalasi *software* pembelajaran bahasa Jawa berbasis *android mobile* adalah sebagai berikut.

1. Gunakan *mobile phone*, *tablet*, maupun *gadget* lain dengan sistem operasi *OS Android*.
2. Buka aplikasi *Play Store*
3. Masukkan nama aplikasi
4. Klik menu *Install* kemudian tunggu beberapa saat
5. Buka *menu* pada *gadget*, maka otomatis akan ada *shortcut* untuk aplikasi yang baru saja diinstal.
6. *Double click* pada *shortcut*, dan aplikasi otomatis akan berjalan.

### **F. Penutup**

Setelah mengenal beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa, kiranya masyarakat dan utamanya para guru dapat memanfaatkan aplikasi ini secara optimal. Mengingat aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dengan cara mengunduh melalui *Playstore smart phone* maupun *tablet* yang berbasis *android*. Pembelajaran bahasa Jawa berbasis teknologi terkini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari bahasa Jawa dan pada akhirnya mampu mendorong peningkatan prestasi dan kompetensi peserta didik.

### **Daftar Pustaka:**

- Google play. 2013. *Android apps*. <https://play.google.com/store/search?q=Jawa&c=apps> diunduh pada 14 Maret 2014.
- Hidayat, Wicak (ed). 2013. *Orang Indonesia Beli 14 Juta Smartphone* <http://tekno.kompas.com/read/2013/12/03/0753280/Orang.Indonesia.Beli.14.Juta.Smartphone> diunduh pada 6 April 2014.
- Marsa, Dadang dan Sardiarinto. 2013. *Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android*. Makalah Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013). Yogyakarta, 9 Maret 2013 hlm. 156-162. [http://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2013/2013\\_22.pdf](http://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2013/2013_22.pdf) diunduh pada 5 April 2014.
- Ningrum, Widya Dewi. 2012. 2012, Pengguna Internet Indonesia Capai 63 Juta. <http://tekno.liputan6.com/read/467387/2012->



pengguna-internet-indonesia-capai-63-juta diunduh pada 5 April 2014.

Sutanto dan Sofyan. 2013. Perancangan Aplikasi Edukasi "Smart Brain Kids" Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. [http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_09.11.2713.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2713.pdf) diunduh pada 6 April 2014.

Tempo.co tekno. 2013. Android Kuasai 81 Persen Pasar Ponsel Pintar. <http://www.tempo.co/read/news/2013/11/13/072529343/Android-Kuasai-81-Persen-Pasar-Ponsel-Pintar> diunduh pada 4 April 2013.