


Pengenalan Tembang Dolanan melalui Dongeng Interaktif bagi Siswa Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB)

Anugrah Putri Juniarti^{1*}, Udjang Pairin², Surana³, Danang Wijoyanto⁴, Meinita Istantiani⁵
^{1,2,3,4,5}Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: anugrahjuniarti@unesa.ac.id

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3561>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 14 November 2025

Revised: 20 November 2025

Accepted: 28 November 2025

Keywords

tembang dolanan, dongeng interaktif, budaya Jawa, pembelajaran daring lintas negara, Sekolah Indonesia Johor Bahru

Keyword:

tembang dolanan, interactive storytelling, Javanese culture, cross-country online learning, Indonesian School Johor Bahru



ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan tembang dolanan Jawa kepada siswa Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) melalui pendekatan dongeng interaktif daring dan tatap muka. Pelaksanaan dilakukan secara daring melalui Zoom pada 6–21 Oktober 2024 (sepuluh kali pertemuan) dan tatap muka pada 22 Oktober 2024. Cerita dongeng berjudul “Kancil lan Pak Tani” dimodifikasi untuk menyisipkan tembang *Gundhul-gundhul Pacul*, dengan harapan memperkuat pemahaman nilai budaya dan moral. Hasil observasi menunjukkan antusiasme siswa yang sangat baik, kemampuan menyanyi tembang tersebut dalam 10 pertemuan, serta peningkatan pemahaman makna moral dan kosa kata bahasa Jawa. Guru mitra menyatakan bahwa kegiatan ini memperkaya pembelajaran budaya dan mendukung rencana penampilan di acara “Wonderful Nusantara” di Malaysia. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya berbasis dongeng interaktif merupakan strategi efektif dalam konteks lintas negara. Rekomendasi kegiatan lanjutan meliputi pengembangan modul digital dan pelatihan tembang dolanan lainnya.

This community service activity aims to introduce Javanese folk songs to students at the Indonesian School of Johor Bahru (SIJB) through interactive online and face-to-face storytelling. The online learning sessions were conducted via Zoom from October 6–21, 2024 (ten sessions) and face-to-face on October 22, 2024. The fairy tale titled “Kancil lan Pak Tani” was modified to include the song Gundhul gundhul Pacul, with the hope of strengthening understanding of cultural and moral values. Observations showed excellent student enthusiasm, the ability to sing the song in 10 sessions, and an increase in understanding of moral meanings and Javanese vocabulary. Partner teachers stated that this activity enriched cultural learning and supported plans for a performance at the “Wonderful Nusantara” event in Malaysia. These findings indicate that interactive storytelling-based cultural learning is an effective strategy in a cross-border context. Recommendations for further activities include the development of digital modules and training in other folk songs.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Anugrah Putri Juniarti, et al (2025). Pengenalan Tembang Dolanan melalui Dongeng Interaktif bagi Siswa Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) 4(2) 11373- 11380 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3561>

PENDAHULUAN

Warisan budaya tradisional seperti tembang dolanan Jawa merupakan salah satu kekayaan nonbendawi bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang tinggi. Tembang dolanan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan anak-anak, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter dan internalisasi nilai luhur masyarakat Jawa, seperti kesederhanaan, kerendahan

hati, gotong royong, dan penghormatan kepada sesama (Dhalu & Santosa, 2023). Dalam konteks pendidikan budaya, tembang dolanan berperan penting sebagai jembatan antara generasi tua dan generasi muda dalam meneruskan kearifan lokal melalui bahasa dan seni. Namun, perkembangan zaman, arus globalisasi, serta perubahan gaya hidup modern telah membuat bentuk-bentuk warisan budaya seperti ini semakin jarang diajarkan, terutama di kalangan anak-anak.

Dalam situasi globalisasi dan migrasi tenaga kerja, tantangan pelestarian budaya semakin kompleks. Banyak keluarga Indonesia yang menetap di luar negeri tidak lagi menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak mereka tumbuh dengan keterbatasan akses terhadap budaya lokal. Kondisi ini juga terjadi di Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB), tempat sebagian besar siswanya berasal dari keluarga pekerja migran Indonesia di Malaysia. Minimnya interaksi anak-anak dengan lingkungan budaya Jawa membuat proses pewarisan nilai dan bahasa tradisional mengalami hambatan. Padahal, menurut UNESCO (2020), pendidikan berbasis budaya lokal berperan strategis dalam membentuk identitas dan memperkuat rasa kebangsaan, terutama di lingkungan diaspora yang rentan kehilangan akar budaya.

Pembelajaran budaya di luar negeri memerlukan pendekatan yang menarik, interaktif, dan kontekstual, agar anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa musik tradisional dan lagu rakyat dapat memperkuat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, sekaligus menumbuhkan sensitivitas budaya (Jin et al., 2019). Dalam konteks ini, tembang dolanan menjadi instrumen yang efektif untuk menanamkan nilai budaya sekaligus melatih keterampilan berbahasa daerah. Selain itu, pembelajaran berbasis cerita atau dongeng juga telah terbukti membangun karakter anak secara alami melalui identifikasi tokoh, pengalaman emosional, dan partisipasi dalam narasi (Sumartini et al., 2017). Kombinasi antara dongeng dan tembang dolanan menjadi pendekatan pedagogis yang mampu menjembatani aspek kognitif dan afektif secara bersamaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengenalkan tembang dolanan Jawa melalui model dongeng interaktif bagi siswa Sekolah Indonesia Johor Bahru. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran budaya yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak di lingkungan internasional. Tujuan khusus kegiatan ini adalah: (1) mengenalkan lagu dolanan beserta makna dan nilai moralnya, (2) memperluas kosa kata bahasa Jawa siswa, (3) menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya Jawa di luar negeri, serta (4) mendukung siswa dalam partisipasi kegiatan budaya lintas negara, seperti festival “Wonderful Nusantara” yang diselenggarakan oleh KJRI Johor Bahru. Dengan pendekatan ini, kegiatan PKM tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya, tetapi juga bentuk diplomasi budaya Indonesia melalui pendidikan anak usia sekolah dasar di ranah global.

METODE

Subjek dan Setting Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB), Malaysia, sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan Konsulat Jenderal Republik Indonesia Johor Bahru yang menampung anak-anak pekerja migran Indonesia. Subjek kegiatan berjumlah 11 siswa Sekolah Dasar (kelas 1–6) yang memiliki latar belakang budaya Indonesia namun dengan tingkat kemampuan berbahasa daerah (Jawa) yang beragam. Pemilihan SIJB sebagai lokasi kegiatan didasarkan pada kebutuhan nyata untuk memperkenalkan kembali budaya Jawa kepada generasi muda diaspora yang mulai kehilangan keterhubungan dengan bahasa dan tradisi asalnya.

Tim pelaksana terdiri atas dosen dan praktisi pendidikan dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, yaitu Anugrah Putri Juniarti, Udjang Pairin, Danang Wijoyanto, Surana, dan Meinita Istantiani. Pihak mitra dalam kegiatan ini adalah Sekolah Indonesia Johor Bahru, dengan dukungan penuh dari Kepala Sekolah Ibu Ery Kanaga dan guru pendamping: Pak Zaza, Bu Maya, dan Pak Adrian. Kolaborasi ini mencerminkan semangat *community engagement* antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan luar negeri yang berorientasi pada pelestarian budaya nasional.

Durasi dan Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama bulan Oktober 2024 dalam dua fase utama, yaitu daring (Zoom) dan tatap muka langsung di lokasi mitra.

1. Fase Daring (7–21 Oktober 2024)

Tahap ini berlangsung selama sepuluh kali pertemuan, masing-masing berdurasi sekitar 90 menit. Kegiatan dilaksanakan melalui platform Zoom Meeting, menyesuaikan dengan kondisi jarak geografis antara tim pengabdian dan peserta. Setiap sesi mencakup aktivitas apersepsi budaya, penyampaian dongeng interaktif, latihan menyanyi bersama, dan refleksi sederhana di akhir pertemuan.

2. Fase Tatap Muka (22 Oktober 2024)

Tahap ini dilakukan secara langsung di Sekolah Indonesia Johor Bahru, sebagai bentuk puncak kegiatan (*culminating event*). Dalam sesi ini, siswa menampilkan hasil pembelajaran berupa pertunjukan dongeng “Kancil lan Pak Tani” yang disisipi tembang dolanan *Gundhul-gundhul Pacul* di hadapan guru dan perwakilan KJRI.

Pembagian dua fase ini dirancang untuk memadukan efektivitas pembelajaran daring dan pengalaman langsung, sesuai dengan prinsip *blended community service* (Garrison & Kanuka, 2004), yang menekankan sinergi antara pembelajaran virtual dan tatap muka dalam meningkatkan partisipasi peserta.

Media dan Model Pembelajaran

Media yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi PowerPoint interaktif, e-book, serta video tembang dolanan. Pemilihan media digital dilakukan untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa di era teknologi sekaligus memastikan keberlangsungan kegiatan lintas negara. Media PowerPoint digunakan untuk memperkenalkan konsep budaya Jawa dan memperlihatkan ilustrasi cerita, sedangkan e-book berfungsi sebagai bahan bacaan digital yang memudahkan siswa memahami alur cerita secara visual.



Gambar 1. Slide awal PowerPoint pengantar budaya Jawa

Model pembelajaran yang diterapkan adalah dongeng interaktif dengan integrasi tembang dolanan. Alur kegiatan dirancang dengan tahapan berikut:

1. Pembukaan dan apersepsi budaya Jawa, untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan topik yang akan dipelajari.
2. Penyampaian dongeng “Kancil lan Pak Tani” oleh fasilitator secara interaktif.
3. Penyisipan tembang “Gundhul-gundhul Pacul” pada bagian tertentu dalam cerita.
4. Kegiatan menyanyi bersama, sebagai bentuk *experiential learning* (Kolb, 1984).
5. Diskusi makna dan refleksi sederhana, di mana siswa diajak menafsirkan pesan moral dari lagu dan cerita.

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa pembelajaran anak-anak akan lebih bermakna jika terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung.

Alur Cerita dan Sisipan Tembang

Dongeng yang digunakan berjudul “Kancil lan Pak Tani”, yang dimodifikasi agar memuat pesan moral selaras dengan makna tembang *Gundhul-gundhul Pacul*. Cerita dimulai ketika Kancil mencuri timun milik Pak Tani. Ketika ketahuan, Kancil tidak meminta maaf, tetapi justru mengejek dengan menyanyikan tembang *Gundhul-gundhul Pacul*, mengolok kepala Pak Tani yang botak. Pada hari berikutnya, Kancil mengulangi perbuatannya, namun kali ini tertangkap dan menyesali tindakannya. Pak Tani memberikan nasihat tentang pentingnya kejujuran dan rendah hati.

Sisipan lagu dilakukan pada adegan saat Kancil mengejek Pak Tani. Setelahnya, seluruh siswa diajak menyanyikan lagu bersama dan mendiskusikan maknanya. Diskusi diarahkan pada nilai kesederhanaan, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap orang lain, nilai-nilai moral yang menjadi inti dari lagu *Gundhul-gundhul Pacul*.

Selama sesi Zoom, media yang digunakan meliputi PowerPoint dan e-book. Penggunaan media digital ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Sejalan dengan pendapat Mayer (2009), visualisasi dan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan atensi dan pemahaman anak karena melibatkan saluran kognitif ganda (*dual coding*).

Urutan kegiatan mencakup:

1. Pembukaan dan apersepsi budaya Jawa.
2. Penceritaan dongeng interaktif oleh fasilitator.
3. Penyisipan tembang dolanan dan latihan menyanyi bersama.
4. Diskusi makna moral tembang.
5. Refleksi sederhana di akhir sesi.

Pertemuan tatap muka diadakan sebagai sesi puncak, di mana siswa menampilkan dongeng dan tembang *Gundhul-gundhul Pacul* secara bersama-sama di depan guru dan tim pengabdian.



Gambar 4. Sesi Tatap Muka

Antusiasme dan Respons Siswa

Berdasarkan hasil observasi, tingkat partisipasi siswa sangat tinggi. Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih pasif dan malu berbicara dalam bahasa Jawa. Namun, pada pertemuan-pertemuan berikutnya mereka mulai aktif menirukan kata, bertanya arti lirik, hingga berani menyanyikan lagu secara penuh.

Faktor yang memengaruhi peningkatan ini antara lain:

1. Aspek emosional dan musikal: Melodi sederhana dan pengulangan dalam tembang *Gundhul-gundhul Pacul* membuat anak mudah mengingat lirik (Paivio, 1991). Musik berfungsi sebagai penguat memori linguistik dan sarana afektif dalam belajar.
2. Keterlibatan sosial: Interaksi dua arah antara pengabdian dan siswa dalam Zoom menciptakan suasana kolaboratif. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) bahwa interaksi sosial memfasilitasi perkembangan kognitif anak melalui proses mediasi sosial.
3. Nilai afektif: Unsur humor dan moral dalam dongeng memperkuat makna lagu, sehingga anak-anak tidak hanya menyanyi tetapi juga memahami konteks etnisnya.

Guru pendamping (Pak Zaza) menyatakan bahwa siswa sangat menikmati kegiatan ini, bahkan meminta arahan dari guru setelah kegiatan zoom selesai. Ia menambahkan bahwa anak-anak menjadi lebih percaya diri menggunakan bahasa Jawa dan senang mempelajari kosakata baru.

Dampak terhadap Perkembangan Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru, kegiatan ini memberikan dampak positif pada tiga aspek utama pembelajaran:

1. Ranah Kognitif: Siswa mampu memahami makna simbolik lagu. Mereka menyimpulkan bahwa "*pacul*" adalah alat kerja petani yang melambangkan kesederhanaan dan kerja keras. Lagu itu mengajarkan agar tidak sombong meski memiliki kedudukan tinggi.
2. Ranah Afektif: Anak-anak menunjukkan empati terhadap tokoh Pak Tani dan menilai perilaku Kancil sebagai contoh yang tidak pantas ditiru. Hal ini menunjukkan terjadinya internalisasi nilai moral melalui pengalaman naratif (Lickona, 1991).
3. Ranah Psikomotorik: Semua siswa dapat melafalkan dan menyanyikan tembang dengan tempo serta intonasi yang benar setelah beberapa sesi latihan.

Temuan ini mendukung pandangan Sardjono (2018) bahwa pembelajaran tembang dolanan dapat mengembangkan karakter anak karena menggabungkan unsur emosi, musik, dan gerak tubuh secara alami.

Penguatan Identitas Budaya di Lingkungan Diaspora

Kegiatan ini memiliki arti penting bagi siswa di lingkungan diaspora Indonesia di Malaysia. Sebagian besar siswa tidak lagi berkomunikasi dalam bahasa daerah, sehingga kegiatan ini menjadi sarana untuk membangun kembali ikatan budaya. Menurut Hobsbawm (1983), kegiatan pendidikan budaya seperti ini termasuk bentuk *invented tradition* yang berfungsi memperkuat identitas kolektif dan kesinambungan antar generasi. Melalui kegiatan menyanyi dan mendongeng, siswa mengalami proses *reconnecting* dengan akar budaya mereka, sekaligus memperkuat kebanggaan terhadap identitas Indonesia.



Gambar 5. Siswa SIJB menampilkan dongeng *Kancil lan Pak Tani* berunsur tembang dolanan pada acara *Wonderful Nusantara* di KJRI Johor Bahru.

Guru SIJB bahkan berencana menampilkan hasil kegiatan ini dalam acara “Wonderful Nusantara”, yaitu festival budaya yang diselenggarakan oleh Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Johor Bahru. Kegiatan ini menjadi ajang perayaan budaya Indonesia di luar negeri yang melibatkan berbagai sekolah dan komunitas diaspora. Rencana penampilan siswa SIJB dilakukan melalui dongeng *Kancil lan Pak Tani* yang disisipi tembang dolanan *Gundhul-gundhul Pacul*, sehingga karya tersebut tidak hanya menampilkan hiburan, tetapi juga sarat nilai pendidikan moral dan budaya Jawa. Penampilan ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran tidak berhenti pada ranah akademik, melainkan berkembang menjadi praktik budaya yang berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berkontribusi dalam menumbuhkan kebanggaan siswa terhadap budaya Jawa sekaligus memperkuat diplomasi budaya Indonesia di tingkat internasional.

Tantangan dan Refleksi Kegiatan

Beberapa kendala muncul selama pelaksanaan kegiatan, antara lain:

1. Perbedaan kemampuan bahasa Jawa siswa: sebagian siswa belum mengenal istilah seperti *pacul*, *gundhul*, atau *gendhis*. Pengabdian mengatasi hal ini dengan memberikan penjelasan visual dan menerjemahkan secara kontekstual.
2. Keterbatasan waktu dan sinyal internet: beberapa siswa tertinggal dalam sesi Zoom, tetapi diberi kesempatan menonton ulang rekaman.
3. Adaptasi metode daring: perlu pendekatan yang lebih interaktif agar anak-anak tidak kehilangan fokus.

Refleksi dari pengabdian menunjukkan bahwa pembelajaran daring lintas negara dapat berhasil bila dirancang dengan elemen naratif, musikal, dan visual yang seimbang. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *blended learning* (Garrison & Kanuka, 2004) yang menggabungkan kekuatan daring dan tatap muka.

Analisis Efektivitas Program

Berdasarkan observasi dan refleksi guru, kegiatan ini dinilai efektif secara kualitatif. Indikator efektivitas terlihat dari:

1. Siswa mampu menyanyikan tembang dolanan dengan pelafalan yang baik.
2. Siswa memahami makna moral lagu.
3. Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Jawa.
4. Siswa mengekspresikan minat untuk belajar tembang-tembang lain.

Secara teoretis, hasil ini memperkuat konsep *cultural-based education* (Gay, 2002) bahwa pembelajaran berbasis budaya mampu meningkatkan motivasi belajar karena mengaitkan materi dengan pengalaman hidup peserta didik.

Implikasi dan Keberlanjutan Program

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tembang dan dongeng dapat menjadi model efektif untuk pendidikan budaya di sekolah Indonesia luar negeri. Melalui pendekatan naratif,

siswa tidak hanya mengenal lagu, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Program ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut menjadi modul digital interaktif berisi koleksi tembang dolanan dan cerita rakyat adaptif. Ke depan, pengabdian dan guru SIJB berencana menyelenggarakan pelatihan lanjutan yang memperkenalkan tembang lain seperti *Sluku-sluku Bathok* dan *Cublak-cublak Suweng* agar keberlanjutan pembelajaran budaya dapat terjaga.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Pengenalan Tembang Dolanan melalui Dongeng Interaktif bagi Siswa Sekolah Indonesia Johor Bahru” berhasil mencapai tujuannya dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya Jawa kepada anak-anak diaspora Indonesia di Malaysia. Melalui pendekatan dongeng interaktif yang disisipi tembang dolanan *Gundhul-gundhul Pacul*, siswa tidak hanya mampu menyanyikan lagu tradisional tersebut dengan benar, tetapi juga memahami makna moral di baliknya, seperti kesederhanaan, tanggung jawab, dan rendah hati.

Proses pembelajaran yang memadukan unsur musik, cerita, dan refleksi terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran lintas budaya yang memperkuat rasa kebangsaan serta identitas etnis di lingkungan internasional. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang, lebih percaya diri menggunakan bahasa Jawa, dan memahami nilai luhur budaya sendiri.

Selain memberikan manfaat langsung bagi siswa, kegiatan ini turut mempererat kerja sama antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan Indonesia di luar negeri. Keikutsertaan siswa SIJB dalam menampilkan dongeng *Kancil lan Pak Tani* berunsur tembang dolanan pada acara “Wonderful Nusantara” yang diselenggarakan oleh KJRI Johor Bahru menjadi bukti keberlanjutan dan dampak nyata dari program ini.

Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan bagi guru dan siswa dengan memperkenalkan tembang-tembang dolanan lainnya seperti *Sluku-sluku Bathok* atau *Cublak-cublak Suweng*. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya berperan dalam pelestarian budaya lokal, tetapi juga menjadi kontribusi nyata dalam diplomasi budaya Indonesia di tingkat global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB), khususnya kepada Ibu Ery Kanaga selaku Kepala Sekolah, serta para guru pendamping (Bapak Zaza, Ibu Maya, dan Bapak Adrian) atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan..

REFERENSI

- Dewi, S., & Adisaputera, A. (2012). Nilai didaktis pada tembang dolanan anak berbahasa Jawa di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 20–29. <https://doi.org/10.24114/bss.v7i1.9324>
- Dhalu, M. A., & Santosa, S. (2020). Nilai budi pekerti melalui tembang dolanan anak. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 125–132. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2709>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). *Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Gay, G. (2002). Preparing for culturally responsive teaching. *Journal of Teacher Education*, 53(2), 106–116. <https://doi.org/10.1177/0022487102053002003>
- Hobsbawm, E. (1983). *The invention of tradition*. Cambridge University Press.
- Jin, S. H., Kim, J., & Chen, Y. (2019). Music, culture, and child development: The role of traditional songs in early childhood education. *International Journal of Music Education*, 37(1), 85–98. <https://doi.org/10.1177/0255761418794721>
- Khasanah, E. R., Rahmawati, I. Y., & Rusdiani, N. I. (2024). Pengenalan tembang dolanan Jawa sebagai bentuk peneguhan bahasa Jawa pada pendidikan anak usia dini. *JlIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3567–3576. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3889>

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Novitasari, E. S., Arisyanto, P., & Huda, C. (2022). Penanaman nilai karakter melalui tembang dolanan anak di SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4523–4531. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8976>
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, 45(3), 255–287. <https://doi.org/10.1037/h0084295>
- Sulasih, S., Handini, O., & Rahman, I. H. (2024). Analisis media audio visual pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan untuk menanamkan nilai karakter. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3064–3075. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8647>
- Suprpto, S., Arkam, R., & Arifin, M. Z. (2025). Nilai-nilai religius dalam tembang dolanan anak sebagai pembentuk karakter anak. *EDUCAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.21111/educan.v9i1.12735>
- UNESCO. (2020). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.