

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT
PEMBELAJARAN WAYANG
UNTUK SISWA SMP KELAS VIII D.I. YOGYAKARTA**

**Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun oleh:
NAILA FAUZIA RAHMANI
NIM 07205241024**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta**" ini telah mendapatkan persetujuan dari pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Juni 2014

Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Suwarna".

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.
NIP 19640201 198812 1 001

Pembimbing II

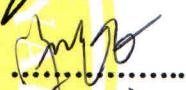
A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Afendy".

Drs. Afendy Widayat, M. Phil.
NIP 19620416 199203 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta**" ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada 20 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

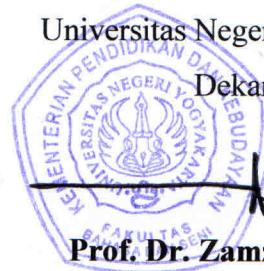
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Drs. Hardiyanto, M.Hum.	Ketua Pengaji		26.Juni 2014
2. Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Sekretaris Pengaji		25. Juni 2014
3. Dr. Suwardi, M.Hum.	Pengaji Utama		25 JUNI 2014
4. Prof.Dr.Suwarna, M.Pd.	Pengaji Pendamping		25 JUNI 2014

Yogyakarta, 27 Juni 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Naila Fauzia Rahmani
NIM : 07205241024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Daerah
Fakultas : Basaha dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta*" ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa karya ilmiah ini tidak benar, sepenuhnya hal itu menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Juni 2014

Penulis,

Naila Fauzia Rahmani

PERSEMBAHAN

Alhamdulillaahirabbil'aalamiin, dengan mengucap syukur kepada Allah SWT atas pertolonganNya dalam setiap langkah penulis, maka karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan ibu tercinta
2. Suami tercinta Christianto Adi Nugroho dan putra kami Syafiq Ubaidillah
3. Keluarga besarku di Banjarnegara dan Yogyakarta
4. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta

MOTTO

*“..Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya... (Q.S. Al Baqarah 286)”*

*“Karena sesungguhnya di dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.”
(QS. Al Insyirah: 5-6)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta”. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Pembuatan laporan ini penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Zamzani., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah.
4. Bapak Hardiyanto, M.Hum selaku Dosen Penasehat Akademik yang selalu memberikan arahan dan motovasi.
5. Bapak Prof.Dr. Suwarna, M.Pd.,selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
6. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum dan Ibu Nurhidayati, M.Hum atas kesediaannya menjadi validator media pembelajaran.
7. Bapak Akhsanul Fuadi, selaku kepala sekolah SMP IT Abu Bakar Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
8. Bapak Oki Isnaini, selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa yang telah banyak membantu dan memberi arahan dalam penelitian ini.
9. Semua Bapak/Ibu guru SMP IT Abu Bakar Yogyakarta, atas semua bantuan yang telah diberikan.
10. Semua Bapak/Ibu dosen dan karyawan Universitas Negeri Yogyakarta, atas semua bantuan yang telah diberikan.

11. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa berjuang, mendoakan, dan memotivasi penulis demi tercapainya cita-cita.
12. Teman-teman seperjuangan kost Yasmin dan TPA Al Inayah yang telah menginspirasi dan memotivasi untuk terus berjuang.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2007 “An Naml” yang telah banyak memotivasi sehingga pembuatan laporan skripsi ini dapat selesai dengan baik.
14. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2014

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Wayang.....	13
4. Kurikulum	18
5. Multimedia	20
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Pikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian.....	35
B. Prosedur Pengembangan	36

1. Pengumpulan Data Awal.....	36
2. Pengembangan Produk.....	37
3. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	37
4. Revisi Awal	38
5. Ujicoba Produk.....	39
6. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Kualitas Media	44
2. Tanggapan	55
B. Pembahasan	66
1. Hasil Pengembangan Media.....	66
2. Interaktivitas Media Powerpoint	78
3. Kualitas Media	78
4. Tanggapan	80
5. Penilaian Media Pembelajaran Secara Keseluruhan	83
6. Revisi.....	84
7. Kelebihan dan Kekurangan Produk	90
BAB V PENUTUP	91
A. Simpulan.....	91
B. Implikasi	91
C. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Submenu View.....	26
Tabel 2 : Submenu Insert	27
Tabel 3 : Submenu Format.....	27
Tabel 4 : Submenu <i>Slide Show</i>	28
Tabel 5 : Kisi-Kisi Validasi Untuk Ahli Materi	37
Tabel 6 : Kisi-Kisi Untuk Ahli Media	38
Tabel 7 : Kisi-Kisi Angket Untuk Guru.....	39
Tabel 8 : Kisi-Kisi Angket Untuk Siswa	40
Tabel 9 : Skala Likert	41
Tabel 10 : Penghitungan Skor Jawaban Angket	42
Tabel 11 : Skala Persentase Menurut Arikunto.....	43
Tabel 12 : Penilaian Ahli Media Pembelajaran	44
Tabel 13 : Hasil Validasi Materi.....	51
Tabel 14 : Penilaian Guru Mata Pelajaran.....	55
Tabel 15 : Persentase Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Siswa	60
Tabel 16 : Penilaian Akhir Kualitas Media Pembelajaran	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : <i>Hyperlink</i> pada <i>Action Setting</i>	28
Gambar 2 : Menu <i>Trigger</i> pada <i>Powerpoint</i>	29
Gambar 3 : Menu <i>Trigger</i> dalam <i>Animation Pane</i>	29
Gambar 4 : Salah Satu <i>Plugin</i> dalam <i>Powerpoint</i>	30
Gambar 5 : Menu <i>Publish</i> pada <i>Ispring Presenter</i>	30
Gambar 6 : Tampilan Ketika Menu Publish Diklik	30
Gambar 7 : Kerangka Pikir Penelitian	34
Gambar 8 : Prosedur Pengembangan Media	43
Gambar 9 : Multimedia dalam <i>Powerpoint</i>	66
Gambar 10 : Tampilan Halaman Pembuka	67
Gambar 11 : Tampilan Menu “ <i>Pitedah</i> ”.....	67
Gambar 12 : Tampilan Menu “ <i>Kompetensi</i> ”	68
Gambar 13 : Tampilan Menu Utama “ <i>Materi</i> ”	69
Gambar 14 : Tampilan Submenu Materi “ <i>Cariyos Kumbakarna Gugur</i> ”	69
Gambar 15 : Tampilan Submenu Materi “ <i>Cariyos Kumbakarna Gugur</i> ” Halaman Ketiga	70
Gambar 16 : Tampilan Submenu <i>Cariyos “Tuladha Pakarti Becik”</i>	70
Gambar 17 : Tampilan Submenu <i>Pakarti Becik</i>	71
Gambar 18 : Tampilan Menu Utama “ <i>Paraga Ing Cariyos Kumbakarna Gugur</i> ”	71
Gambar 19 : Tampilan Submenu “ <i>Paraga Ing Cariyos Kumbakarna Gugur</i> ”	72
Gambar 20 : Tampilan Awal Menu <i>Gladhen</i>	72
Gambar 21 : Tampilan Menu <i>Maos Pitedah</i> Mengerjakan Soal	73
Gambar 22 : Tampilan Menu Soal	74
Gambar 23 : Tampilan Menu <i>Ningali Wangsulan</i>	74
Gambar 24 : Tampilan Menu <i>Caranipun Mbiji</i>	75
Gambar 25 : Tampilan Menu <i>Glosarium</i>	75
Gambar 26 : Tampilan Menu <i>Kapustakan</i>	76

Gambar 27 : Tampilan Menu Profil.....	76
Gambar 28 : Tampilan Menu <i>Medal</i>	77
Gambar 29 : Tampilan Halaman Penutup	77
Gambar 30 : Menu dan Tombol Navigasi sebagai Sarana Pendukung Interaksi dalam Media <i>Powerpoint</i>	78
Gambar 31 : Diagram Batang Penilaian Ahli Media	79
Gambar 32 : Diagram Batang Penilaian Ahli Materi	80
Gambar 33 : Diagram Batang Penilaian Guru	81
Gambar 34 : Diagram Batang Penilaian Siswa.....	82
Gambar 35 : Diagram Batang Penilaian Akhir Kualitas Media	83
Gambar 36 : <i>Lay Out Gladhen Pada Item Ningali Wangsulan</i> Sebelum Revisi	85
Gambar 37 : <i>Lay Out Gladhen Pada Item Ningali Wangsulan</i> Setelah Revisi	86
Gambar 38 : Contoh Materi Cariyos Wayang Sebelum Revisi	86
Gambar 39 : Contoh Materi Cariyos Wayang Setelah Revisi	87
Gambar 40 : Halaman Pakarti Becik Sebelum Revisi	87
Gambar 41 : Halaman Pakarti Becik Setelah Revisi	88
Gambar 42 : Tampilan Glosarium Sebelum Revisi	89
Gambar 43 : Tampilan Glosarium Setelah Revisi	89

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT*
PEMBELAJARAN WAYANG UNTUK SISWA SMP KELAS VIII
D.I YOGYAKARTA**

ABSTRAK

oleh
Naila Fauzia Rahmani
07205241024

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* dan mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R & D). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh 33 siswa kelas VIII sebagai subjek ujicoba. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berupa kuisioner yang harus diisi oleh guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebelum diujicobakan, media pembelajaran melalui tahap validasi media dan validasi materi oleh ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, dengan mentransformasikan data kualitatif menjadi data kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah media interaktif *powerpoint* pembelajaran wayang yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Tahapan dalam pengembangan media ini yaitu (1) Pengumpulan data awal, (2) Pengembangan produk, (3) Validasi ahli materi dan ahli media, (4) Revisi, (5) Uji coba produk, (6) Analisis data dan (7) Revisi produk akhir.

Hasil penelitian ini terdiri dari dua aspek yaitu kualitas media dan tanggapan pengguna. Pada aspek kualitas media, penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pada aspek tanggapan pengguna penilaian dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 63%. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90%. Penilaian oleh guru mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 83%. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran wayang ini layak digunakan berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Kata kunci: media, pembelajaran, *powerpoint*, interaktif, wayang

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wayang adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang telah mendunia. Usianya kini tidak muda lagi, telah ada sejak zaman kerajaan Hindu di Indonesia. Terlepas dari perbedaan pendapat mengenai asal-usulnya, wayang sangat perlu dilestarikan keberadaannya. Hal ini karena falsafah dan nilai moralnya sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Banyak cerita pewayangan yang sangat sesuai dengan realita kehidupan sehari-hari. Banyak pelajaran dan nilai moral yang terkandung di dalamnya, sehingga sangat perlu diadakan upaya untuk melestarikan budaya langka ini. Pada tanggal 21 April 2004, wayang Indonesia mendapatkan penghargaan sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO (Dimyati, 2011:67), sehingga dengan melestarikan wayang berarti telah melestarikan budaya dunia. Baik melalui pendidikan di sekolah-sekolah formal maupun di luar instansi formal yang ada.

Kurikulum tentang wayang terdapat pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII semester gasal. Siswa usia SMP merupakan peralihan dari anak-anak menuju dewasa, atau masa remaja awal. Mereka memerlukan sosok teladan yang dapat menjadi panutan dalam pencarian jatidiri agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif. Sosok teladan ini dapat mereka dapatkan dari dunia pewayangan. Mereka dapat meneladani watak positif dari para tokoh wayang dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di sini

terlihat bahwa pembelajaran mengenai dunia pewayangan sangat berperan dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada para siswa sekaligus turut melestarikan bahasa, sastra dan budaya Jawa.

Pertunjukkan wayang yang biasa digelar semalam suntuk dapat dijadikan sarana pengenalan dunia pewayangan kepada siswa, akan tetapi durasi waktu pertunjukkan sangat panjang dan bahasa pewayangan kurang akrab di telinga generasi muda karena sering menggunakan bahasa *rinengga* yang belum dimengerti oleh semua kalangan. Penyampaian nilai-nilai positif melalui kisah-kisah dalam pewayangan memerlukan inovasi agar sesuai dengan kondisi masing-masing kalangan, khususnya siswa SMP.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah teknologi komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wayang dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*, dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mempelajari kebudayaan Jawa khususnya wayang dan terdorong untuk turut melestarikannya.

Penulis memilih *powerpoint* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program *powerpoint* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. *Powerpoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang-

dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus. *Slide* atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *powerpoint*. Format presentasi dalam *powerpoint* juga dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakan sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

Hasil akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa media pembelajaran interaktif yang dapat dikemas dalam CD (Compact Disc). Pengembangan media pembelajaran wayang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi diharapkan menjadi alternatif pilihan bagi siswa dalam mencari tokoh panutan yang dapat menjadi teladan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, adanya media interaktif yang mengenalkan dunia pewayangan akan mendukung penyebaran kebudayaan Jawa khususnya wayang agar semakin mendunia dan terhindar dari kepunahan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian pengembangan media pembelajaran wayang ini sangat penting untuk dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Wayang merupakan salah satu kebudayaan Jawa yang patut dilestarikan.
2. Materi wayang penting untuk dipelajari karena mengandung nilai-nilai luhur yang patut dilestarikan.
3. Materi wayang menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa SMP.
4. Teknik pembelajaran wayang masih menggunakan metode konvensional.
5. Tidak semua guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
6. Media pembelajaran untuk materi wayang kurang bervariasi.
7. Diperlukan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik minat siswa untuk belajar aksara Jawa dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran wayang dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.
2. Kualitas media pembelajaran wayang dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.
3. Tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran wayang dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan batasan masalah, maka dirumuskan masalah di bawah ini:

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran wayang dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*?
2. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran wayang dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.
2. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.
3. Mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki banyak manfaat, di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, menambah keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Bagi pendidik, menambah alternatif media pembelajaran untuk materi wayang.

3. Bagi peserta didik, meningkatkan keterampilan mandiri siswa dalam belajar wayang, meningkatkan kearifan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kepedulian siswa terhadap kebudayaan Jawa dan menanamkan nilai moral kepada siswa melalui cerita pewayangan.
4. Bagi dinas kebudayaan, menambah koleksi media sebagai sarana melestarikan kebudayaan.
5. Bagi penerbit, menambah pemasukan dengan adanya variasi produk yaitu berupa media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah sebagai kata kunci perlu dijelaskan agar tidak terjadi kerancuan, yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2003 : 3-4)

2. Wayang

Kamus Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa wayang adalah boneka tiruan orang, terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda), biasanya dimainkan oleh dalang (2008: 1812). Penelitian ini akan membahas wayang yang berupa wayang kulit beserta tokoh-tokoh pewayangan yang berasal dari epos Ramayana.

3. Multimedia

Multimedia adalah sebuah sarana penyampaian pesan yang terdiri dari teks, suara dan gambar, animasi dan video yang dapat dirancang dan digunakan dengan bantuan komputer.

4. Powerpoint

Powerpoint adalah program aplikasi dalam paket *Microsoft Office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentasi. Pada penelitian ini *powerpoint* digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

5. Interaktif

Interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Pengguna dapat mengoperasikan media dengan memanfaatkan tombol-tombol yang tersedia. Media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna dengan menampilkan halaman yang diminta oleh pengguna.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008: 1). Ini berarti sebuah proses pembelajaran memiliki unsur-unsur di dalamnya yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan belajar dan interaksi yang saling berkaitan di antara unsur-unsur tersebut.

Gredler (dalam Nazarudin, 2007:162) mengatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Atau dengan kata lain pembelajaran merupakan proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar. Unsur internal ialah diri pembelajar itu sendiri sedangkan unsur eksternal meliputi hal-hal di luar pembelajar yang mempengaruhi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Seseorang dalam belajar membutuhkan stimulus-stimulus di luar dirinya yang mendukung proses belajarnya sehingga menjadi lebih optimal. Oleh karena sebuah proses pembelajaran melibatkan tidak hanya satu pihak maka usaha yang

berupa stimulus tersebut bermacam-macam bentuknya, dapat berupa metode dan media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Mulkan (dalam Nazarudin, 2007: 162) mengutarakan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas guna menciptakan kreativitas siswa. Menurut pendapat ini, hal yang hendak dicapai setelah terjadi proses pembelajaran adalah terbentuknya jiwa-jiwa kreatif dalam diri siswa. Apabila tujuannya adalah agar peserta didik memiliki karakter kreatif, maka dalam proses pembelajaran harus menggunakan cara-cara yang kreatif pula.

Hamalik (2011:57) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Suatu kesatuan yang saling berhubungan yang akan menjadi kurang lengkap dan memperlambat tercapainya tujuan pembelajaran apabila salah satu unsur di dalamnya dikurangi atau dihilangkan.

Sebuah pembelajaran, di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan baik tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan materi ajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pada intinya sebuah pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat sehingga suatu saat pembelajar dapat disebut sebagai sumber belajar dan sebaliknya.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Tujuan pembelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Jawa SMP adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai lambang kebanggaan daerah, identitas daerah, dan alat perhubungan/komunikasi di dalam keluarga dan masyarakat.
- 2) Siswa memahami Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa dari segi bentuk makna, dan fungsi.
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan.
- 4) Siswa memiliki kemampuan menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

2. Media Pembelajaran**a. Pengertian**

Briggs (dalam Indriana, 2011:14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya. Materi pelajaran merupakan pesan yang memerlukan media agar dapat tersampaikan, maka alat untuk menyampaikan pesan inilah yang disebut media pembelajaran.

Gagne (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa

yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat Gagne ini, dalam belajar, siswa membutuhkan stimulus atau motivasi sehingga dapat melakukan kegiatan belajar. Di sini stimulus atau motivasi tersebut berbentuk media pembelajaran yang memiliki bermacam-macam bentuk.

Schram (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Schram menyebut media pembelajaran sebagai perluasan dari guru, artinya guru memiliki perpanjangan tangan yang dapat membantu tersampaikannya pesan pembelajaran yang dibawakannya. Perpanjangan tangan guru tersebut berupa teknologi media pembelajaran, baik tradisional maupun modern.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2006: 7). Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Arif Sadiman ini, sebuah pembelajaran terdiri dari pengirim pesan, pesan itu sendiri dan penerima pesan. Ketiga komponen ini berkaitan satu sama lain agar dapat dinamakan sebagai proses belajar. Proses penyaluran pesan dari pengirim ke penerima akan berlangsung dengan baik jika terdapat suatu perantara yang disebut media pembelajaran, sehingga pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan setiap individu terangsang atau termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan

untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam hal-hal di bawah ini.
 - (a) Memberikan perangsang yang sama.
 - (b) Menyamakan pengalaman.
 - (c) Menimbulkan persepsi yang sama.

c. Jenis Media

- 1) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, contohnya gambar benda-benda, tiruan benda-benda, poster, dan lain-lain.

- 2) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar, contohnya radio, tape recorder, dan lain-lain.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar, contohnya televisi, CD pembelajaran audio visual, dan lain-lain.

3. Wayang

a. Asal-usul Wayang

Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang berasal dari Jawa. Wayang merupakan sisa-sisa upacara keagamaan orang Jawa yang memiliki filosofi tinggi, kaya dengan etika dan pesan moral ketika dimainkannya, sehingga berfungsi sebagai tontonan dan tuntunan dalam kehidupan sehari-hari.

Dahulu masyarakat Indonesia banyak memeluk kepercayaan animisme dan dinamisme. Ritual yang dilakukan untuk memuja nenek moyang menggunakan wujud gambar dan patung. Ruh nenek moyang dikenal dengan sebutan hyang atau dahyang. Orang dapat berhubungan dengan para hyang ini melalui seorang perantara yang disebut syaman untuk meminta pertolongan dan perlindungan. Proses ritual pemujaan nenek moyang inilah yang menjadi asal muasal lahirnya jesenian wayang. Hyang menjadi wayang, syaman menjadi dalang. Ceritanya adalah tentang petualangan nenek moyang dan bahasanya adalah bahasa Jawa asli. Pada masa kini lakon dalam pertunjukkan wayang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

b. Lakon Wayang

Lakon-lakon dalam pertunjukkan wayang berasal dari epos Mahabarata dan Ramayana. Mahabarata dan Ramayana terdiri dari beberapa bagian yang dinamanakan parwa. Mahabarata terdiri dari 18 parwa sedangkan Ramayana terdiri dari 7 kanda (jilid). Mahabarata menceritakan tentang kehidupan keluarga Pandawa dan Kurawa. Ramayana menceritakan tentang Rama dan kehidupannya. Akan tetapi, sesudah perang yang terjadi antara kerajaan di Jawa (1478-1758), kitab-kitab wayang tidak utuh lagi. Hal ini menyebabkan terdapatnya beberapa kekosongan yang akhirnya dimanfaatkan oleh pujangga-pujangga Jawa dengan karya-karya imajansi mereka. Timbullah cerita carangan dan cerita sempalan.

Keseluruhan perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukkan wayang memiliki filosofi sendiri-sendiri yang kaitannya dengan adanya alam semesta dan kehidupannya. Keberadaan sang pencipta dan makhlukNya. Wayang juga memiliki landasan yang kokoh yaitu *hamot*, *hamong* dan *hamemangkat*, sehingga eksistensinya tetap diakui hingga detik ini.

Hamot adalah keterbukaan menerima pengaruh dan masukan dari luar dan dari dalam. *Hamong* adalah kemampuan untuk menyaring unsur yang baru dan sesuai dengan nilai yang ada, selanjutnya diangkat menjadi nilai yang cocok dengan wayang sebagai bekal untuk bergerak maju sesuai dengan perkembangan masyarakat. *Hamemangkat* merupakan perubahan dari suatu nilai menjadi nilai baru yang melalui suatu proses yang panjang dan dapat dicerna secara cermat.

c. Pendidikan Budi Pekerti dalam Wayang

Arif Budi Wurianto dalam Kongres Bahasa Jawa ke-3, menyebutkan bahwa isu nasional yang berkaitan dengan pendidikan akhir-akhir ini adalah pendidikan budi pekerti, sebagai langkah pembinaan karakter dan kepribadian bangsa (2001 : 20).

Hal ini dapat diwujudkan melalui penyajian lakon-lakon wayang kepada masyarakat, seperti disebutkan oleh Sri Guritno dkk dalam “Karakter Tokoh Pewayangan Mahabarata”, bahwa wayang merupakan sebuah karya seni pertunjukkan yang di dalamnya mengandung ajaran dan nilai-nilai etis yang sangat lengkap. Kelengkapan ajaran dan nilai-nilai yang ada dalam wayang ini dapat dilihat dari ajaran dan nilai-nilai tentang manusia, alam semesta dan Tuhan. Selain itu juga tentang bagaimana manusia dapat mencapai kesempurnaan hidupnya, baik sebagai pribadi, makhluk sosial maupun sebagai hamba Tuhan (2002 : 159).

Selanjutnya, Sri Guritno dkk mengatakan bahwa sebagai sebuah karya seni, pertunjukkan wayang itu sendiri sebenarnya merupakan alat pendidikan watak yang menawarkan metode pendidikan yang sangat menarik (2002 : 159). Sesuai dengan yang dikatakan oleh Hazim Amir (1991), bahwa wayang mengajarkan ajaran dan nilai-nilainya tidak secara dogmatis sebagai suatu indoktrinasi, tetapi ia menawarkan ajaran dan nilai-nilai itu; terserah kepada penonton (masyarakat dan individu-individu) sendiri untuk menafsirkannya, menilai dan memilih ajaran serta nilai-nilai mana dari para tokoh pewayangan

yang sesuai dengan pribadi atau hidup mereka, karena tidak ada tokoh wayangan yang mempunyai watak dan karakter yang betul-betul sempurna.

Wayang mengajarkan ajaran dan nilai-nilai tidak hanya secara teoretis melainkan secara kongkret dengan menghadirkan kehidupan tokoh-tokohnya yang kongkret sebagai teladan. Wayang juga tidak mengajarkan ajaran dan nilai-nilai itu secara kaku, melainkan ia di samping mengajak penonton untuk berpikir dan mencari sendiri, ia juga mendidik penonton melalui hati dengan jalan adegan-adegan lucunya, adegan mengharukan dan lain-lain, sehingga dapat dikatakan bahwa metode pendidikan karakter yang dipakai dalam pertunjukkan wayang adalah metode total tetapi nonformal. Materi pendidikan karakter yang ada dalam wayang (berupa lakon-lakon, tokoh-tokoh, ajaran serta nilai-nilainya) juga dapat digunakan dalam pendidikan karakter dengan metode lain, seperti pendidikan agama atau pendidikan Pancasila (Amir, 1990:19-20).

Secara keseluruhan, lakon wayang, tema pokok serta masalah pokoknya menggariskan apa yang dihadapi manusia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hazim Amir(1990:98), dalam lakon wayang, masalah pokok manusia yang paling utama adalah bagaimana hidup sebaik-baiknya di dunia ini dan yang mengajarkan bagaimana manusia dapat mencapai kesempurnaan hidup sebagai pribadi, makhluk sosial maupun sebagai makhluk Tuhan. Ajaran pokok yang paling sentral dalam wayang adalah ajaran tentang kesempurnaan hidup yang disebut *kasampurnaning ngagesang*.

d. Cerita Wayang *Kumbakarna Gugur*

Cerita wayang *Kumbakarna Gugur* merupakan cerita wayang yang berasal dari epos Ramayana. Cerita ini akan dijadikan materi dalam media pembelajaran interaktif *powerpoint*. Kisah ini bermula ketika Kumbakarna tidak setuju dengan tindakan kakaknya yaitu Rahwana, yang menculik Dewi Sinta, istri prabu Rama. Penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana menyebabkan prabu Rama dan tentara kera hendak menyerbu negara Ngalengka. Meskipun Rahwana adalah kakak kandung Kumbakarna, akan tetapi Kumbakarna sangat tidak menyukai tindakan kakanya tersebut. Ketika bala tentara prabu Rama menyerbu Ngalengka, Rahwana sebagai raja Ngalengka merasa kewalahan sehingga memanggil adiknya, Kumbakarna, untuk pulang ke negara Ngalengka guna membantunya melawan prabu Rama. Kumbakarna dijadikan *senapati* Ngalengka oleh Rahwana. Akhirnya Kumbakarna pulang ke negara Ngalengka dan berhadapan dengan prabu Rama di tengah peperangan. Akan tetapi tindakan Kumbakarna ini tidak disebabkan karena pembelaannya terhadap Rahwana yang kejam. Tindakan Kumbakarna adalah tindakan pembelaan terhadap bumi Ngalengka, tanah tumpah darah Kumbakarna. Tindakan membela negara inilah yang dapat dijadikan teladan untuk siswa. Rahwana sebagai raja Ngalengka memang kejam, akan tetapi Kumbakarna merasa memiliki kewajiban untuk membela negaranya dari serangan musuh.

Perbuatan terpuji lainnya yang dapat dijadikan teladan untuk siswa adalah ketika Kumbakarna bertemu adiknya di tengah peperangan. Wibisana, adik Kumbakarna, tidak bersedia membela Rahwana. Wibisana memilih untuk

memihak prabu Rama. Wibisana menjadi teladan tokoh pembela kebenaran dalam kisah *Kumbakarna Gugur*. Selain kedua bersaudara tersebut, ada satu tokoh lagi yang pantas dijadikan teladan yaitu Prabu Rama. Prabu Rama memerangi negara Ngalengka karena membela kehormatan diri dan keluarganya, serta menumpas kejahatan dan keserakahan pemimpinnya. Para siswa harapannya dapat meneladani sifat-sifat kesatria para tokoh wayang yang terdapat dalam kisah *Kumbakarna Gugur* seperti Kumbakarna, Prabu Rama, Wibisana dan menerapkannya mulai dari hal yang kecil dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kurikulum

Menurut Arif Budi Wurianto dalam Kongres Bahasa Jawa ke-3, menyebutkan bahwa pengajaran bahasa dan sastra Jawa di lembaga-lembaga pendidikan formal memiliki dua tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa dan menumbuhkan kecintaan dan penghargaan siswa terhadap bahasa, sastra dan budaya Jawa (2001 : 19-20).

Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Edi Astini dalam Kongres Bahasa Jawa ke-3, bahwa bahasa Jawa mengandung unsur budaya lama yang mengandung nilai luhur dan ini patut mendapat tempat dalam kurikulum (2001 : 152).

Kurikulum bahasa Jawa untuk SMP menyebutkan bahwa diharapkan profil lulusan pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP/MTs) secara umum memiliki kompetensi antara lain sebagai berikut.

- a. Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Etika, sopan satun, budi pekerti dan akhlak mulia.
- c. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sosial.
- d. Mengembangkan penalaran yang baik dan kompetensi sebagai bekal masa depannya.
- e. Bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan masyarakat serta negaranya.

Bloom (dalam Nazarudin, 2007:50) mengatakan bahwa siswa usia SMP berada pada tahap periode perkembangan yang sangat pesat dari segala aspek. Hal ini berarti bahwa *input* yang diberikan kepada mereka akan sangat berpengaruh pada *output* yang dihasilkan.

Selanjutnya Bloom (dalam Nazarudin, 2007:53) menjelaskan bahwa dalam ranah afektif ada lima ciri yang implikasinya pada siswa SMP adalah sebagai berikut.

- a. Sadar akan situasi atau fenomena, masyarakat, objek di sekitar.
- b. Responsif terhadap stimulus yang ada di lingkungan mereka.
- c. Bisa menilai.
- d. Sudah mulai bisa mengorganisir nilai-nilai dalam suatu sistem, menentukan di antara nilai-nilai yang ada.
- e. Sudah mulai memiliki karakteristik dan mengetahui karakteristik tersebut, dalam bentuk sistem nilai.

Pada kurikulum Bahasa Jawa untuk SMP, terdapat materi pembelajaran tentang wayang yaitu pada kelas VIII semester gasal. Kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik antara lain menanggapi wacana cerita wayang,

membawakan teks percakapan tentang cerita wayang, membaca teks cerita wayang dan menuliskan kembali pengalaman tentang cerita wayang. Berdasarkan pernyataan Bloom, dapat disimpulkan bahwa materi tentang wayang sangat cocok diterapkan untuk siswa SMP, khususnya kelas VIII. Hal ini disebabkan karena dunia pewayangan sarat akan nilai-nilai moral yang patut dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dengan karakteristik siswa SMP seperti yang disampaikan oleh Bloom, maka siswa dengan mudah akan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Apalagi jika materi tersebut disajikan dengan media pembelajaran menarik. Penelitian ini akan fokus pada kompetensi dasar membaca teks cerita wayang.

Selaras dengan pernyataan Arif Budi Wurianto yang menyebutkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa, ditemui banyak kendala berkaitan dengan kurikulum, guru, metode pengajaran, bahan ajar dan minat siswa (2001 : 20). Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran bahasa Jawa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya adalah inovasi media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran ini sangat penting untuk dapat mewujudkan sampainya ilmu kepada peserta didik atau pembelajar.

5. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, dalam Suyanto,2005:21). Ketiga elemen itu saling

berkaitan, tidak berdiri sendiri. Oleh karena itu disebut kombinasi. Ketiga elemen itu saling melengkapi.

Hosfsetter (dalam Suyanto, 2005:21) memberi definisi lain dari multimedia yaitu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi. Multimedia di sini mengalami penyempitan makna karena hanya mengkhususkan media pada komputer. Lebih khusus lagi, jika pengguna dapat berinteraksi dengan program yang terdapat dalam komputer, maka dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

Lain lagi dengan Robin dan Linda (dalam Suyanto, 2005:21) yang mendefinisikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Berdasarkan definisi ini dapat diketahui bahwa untuk dapat disebut multimedia, paling sedikit harus ada dua media. Gabungan dari suara dan gambar, atau gambar dan teks, atau animasi.

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Teori yang dikemukakan oleh Linda dan Robin mirip dengan teori Hosfsetter karena membatasi multimedia pada presentasi yang interaktif sehingga dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

Vaughan (dalam Binanto, 2010:2) mengatakan bahwa multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang

disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

Indriana (2011:96) mengatakan bahwa multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan menggunakan jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu *unit* atau paket. Menurut definisi Indriana, multimedia merupakan sebuah sistem atau suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen di dalamnya di mana antar komponen tersebut saling berkaitan.

Berdasarkan definisi dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah sebuah sarana penyampaian pesan yang terdiri dari teks, suara dan gambar, animasi dan video yang dapat dirancang dan digunakan dengan bantuan komputer.

b. Karakteristik Multimedia

Daryanto (2010: 53) mengatakan bahwa multimedia memiliki beberapa karakteristik di bawah ini.

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Jenis Multimedia

Ada 3 jenis multimedia, yaitu:

1) Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2) Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini memiliki suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunya banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3) Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

d. Kelebihan Multimedia

Materi yang disajikan melalui multimedia memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan materi yang disajikan dengan metode yang biasa misalnya ceramah. Kelebihan-kelebihannya antara lain sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan penelitian, siswa dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada hanya dengan kata-kata saja.
- 2) Salah satu bagian penting multimedia adalah animasi. Berdasarkan penelitian, siswa yang memiliki kekurangan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara

konvensional atau dengan media pembelajaran lainnya, akan mampu belajar lebih baik jika menggunakan animasi.

- 3) Menurut teori *quantum learning*, siswa memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe yaitu visual, auditif dan kinestetik. Keberagaman modalitas ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan system multimedia.
- 4) Siswa memiliki perbedaan individual dalam menerima materi yang disampaikan. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk mengulang-ulang kembali materi yang disajikan dengan multimedia interaktif secara mandiri karena dalam penyajiannya, multimedia interaktif memang dirancang untuk belajar pembelajaran mandiri meskipun tidak menutup kemungkinan digunakan dalam pembelajaran kelompok.

e. Tingkat Interaktivitas Media

Jensen (dalam Dijk, 2012: 16) menjelaskan bahwa media dapat menyediakan 4 tingkatan komunikasi interaktif. Tingkat paling rendah dari komunikasi interaktif adalah interaktivitas yang bersifat transmisi. Media menyediakan pilihan informasi untuk pengguna tanpa permintaan untuk menyeleksi. Setingkat di atasnya, adalah interaktivitas yang bersifat konsultasi. Memperbolehkan pengguna untuk memilih informasi melalui permintaan. Tingkatan ketiga yaitu bersifat percakapan. Media menyediakan kesempatan bagi pengguna untuk memasukkan informasi mereka sendiri. Tingkatan yang paling

tinggi yaitu bersifat registrasi, yang menawarkan kemampuan potensial dari media untuk mencatat atau mendaftar, meminta dan mengambil informasi.

f. Pembuatan Multimedia Interaktif dengan Powerpoint

1) Sejarah Powerpoint

Pada tahun 1984, sebuah perusahaan bernama *Foretought*. Inc, bersama timnya mengembangkan sebuah program bernama *Presenter*. Aplikasi ini menjadi cikal bakal *Powerpoint*. *Powerpoint* 1.0 diluncurkan untuk komputer *Macintosh* pada tahun 1987. Pada saat itu *powerpoint* masih hitam putih. *Powerpoint* versi berwarna baru muncul setahun kemudian. Akhir tahun 1987 *Powerpoint* dan perusahaan tersebut dibeli oleh *Microsoft*. Tahun 1990 muncul *Powerpoint* versi *Windows* pertama dan *Powerpoint* resmi bergabung dengan keluarga *Microsoft Office*. Hingga saat ini, *powerpoint* terus berkembang dengan fasilitas dan kemampuan yang semakin baik (Pascal, 2007: 113).

2) Beberapa Tipe Penggunaan Powerpoint.

a) Personal Presentation

Pada umumnya *powerpoint* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, seperti kuliah, training, seminar, *workshop* dan lain-lain. Penyajian ini tidak menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *powerpoint* atau bersifat satu arah.

b) Stand Alone

Pada pola penyajian ini, *powerpoint* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif. Meskipun kadar interaktifnya

tidak terlalu tinggi namun *powerpoint* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram. Penggunaan *powerpoint* pada pola *stand alone* bersifat dua arah, menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *powerpoint*. *Slide* atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang dapat akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *powerpoint*. Pengguna dapat memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada.

c) *Web Based*

Powerpoint dapat diformat menjadi *file web (html)* sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. Hal ini didukung dengan adanya fasilitas dari *powerpoint* untuk mempublish hasil pekerjaan menjadi *web*.

3) Menu-menu Pendukung pada *Powerpoint* dan Fungsinya

Berikut ini adalah menu-menu pada *powerpoint* yang berperan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

- a) *View*, berfungsi untuk mengatur tampilan slide

Tabel 1: Submenu View

Submenu	Fungsi
<i>Normal</i>	Proses pengeditan isi presentasi dengan ukuran bidang kerja lebih dominan
<i>Slide Sorter</i>	Melihat secara keseluruhan jumlah <i>slide</i> yang sudah dibuat
<i>Slide Show</i>	Menampilkan <i>slide</i> menjadi ukuran besar untuk presentasi

Tabel selanjutnya	
<i>Notes Pages</i>	Memberikan catatan pada setiap <i>slide</i> yang akan diletakkan di bawah <i>slide</i> yang tidak akan tampak pada saat <i>show</i>
<i>Master</i>	Membuat <i>slide</i>
<i>Toolbar</i>	Memunculkan <i>toolbar</i> dengan cara menceklist <i>toolbar</i> yang dibutuhkan
<i>Header and Footer</i>	Memberi judul atas dan bawah pada setiap <i>slide</i> yang dibuat

b) *Insert*, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada bidang kerja.

Tabel 2: Submenu Insert

Submenu	Fungsi
<i>New Slide</i>	Menambah <i>slide</i> baru
<i>Duplicate Slide</i>	Menggandakan satu slide yang telah dibuat
<i>Slide From file</i>	Memasukkan beberapa atau seluruh <i>slide</i> dari <i>file powerpoint</i> yang lain dengan latar <i>background</i> mengikuti bidang kerja yang baru
<i>Picture</i>	Memasukkan objek gambar
<i>Movie and Sound</i>	Memasukkan video dan suara pada bidang kerja
<i>Chart and Table</i>	Memasukkan objek grafik dan table

c) *Format*, berfungsi untuk mengatur dan memformulasikan tampilan *slide* presentasi supaya lebih menarik, dinamis dan interaktif.

Tabel 3: Submenu Format

Submenu	Fungsi
<i>Font</i>	Mengatur huruf, jenis, besar karakter, ukuran karakter dan efek huruf
<i>Alignment</i>	Mengatur letak teks
<i>Slide Design</i>	Mengaktifkan menu desain <i>slide</i> untuk memberikan <i>template</i> atau <i>background</i> presentasi yang dibuat
<i>Slide Layout</i>	Menampilkan menu <i>layout</i> untuk pengaturan tata letak huruf dan memunculkan <i>text box</i>
<i>Background</i>	Memberikan <i>background</i> pada latar presentasi

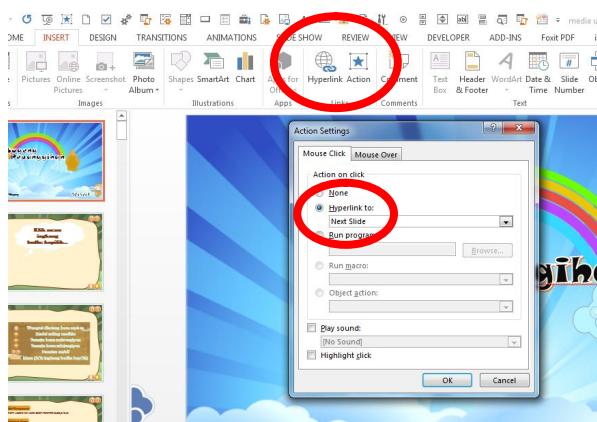
d) *Slide show*, berfungsi untuk menampilkan dan mengatur tampilan program.

Tabel 4: Submenu *Slide Show*

Submenu	Fungsi
<i>View show</i>	Menampilkan slide dengan full screen
<i>Set up show</i>	Mengatur setting akhir presentasi, memberikan alternatif pilihan tampilan selain full screen
<i>Rehearse timings</i>	Mengatur waktu perpindahan antar slide
<i>Action button</i>	Fasilitas untuk membuat button untuk hyperlink
<i>Animation scheme</i>	Memberikan animasi pada objek baik teks ataupun gambar
<i>Custom animation</i>	Mengatur animasi
<i>Slide transition</i>	Mengatur transisi atau animasi perpindahan di antara slide

e) *Hyperlink* dan *Action Setting*

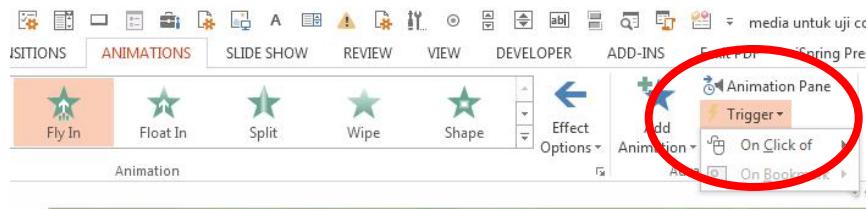
Hyperlink adalah fasilitas untuk memudahkan pengguna menuju halaman tertentu pada *powerpoint*. Fasilitas lain yang sama fungsinya dengan *hyperlink* adalah *action setting*. Kedua fasilitas ini akan membuat media pembelajaran semakin menarik. Apabila sebuah menu diklik, maka media akan mengantarkan pengguna menuju halaman menu tersebut. Hal ini juga dapat dilengkapi dengan suara yang akan mengiringi ketika menu tersebut diklik.



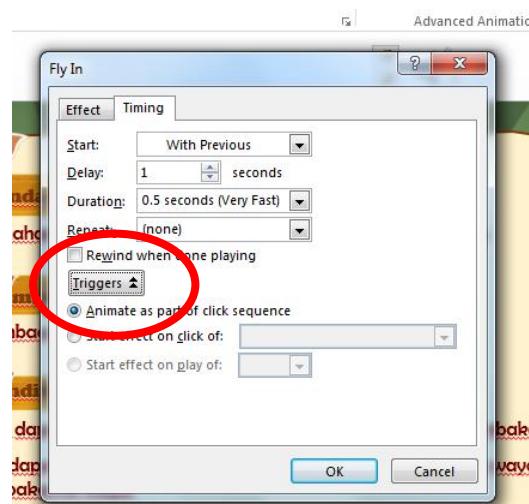
Gambar 1: *Hyperlink* dan *Action Setting*

f) Trigger

Trigger adalah sebuah fasilitas dalam *effect option* yang termasuk navigasi karena berguna untuk mengatur animasi. *Trigger* memungkinkan satu atau lebih animasi dilakukan saat dilakukan klik terhadap suatu objek tertentu.



Gambar 2: Menu *Trigger* pada *Powerpoint*



Gambar 3: Menu *Trigger* dalam *Animation Pane*

g) Add-ins

Add-ins adalah sebuah program komputer yang menambah fungsionalitas sebuah program utama. Pengguna dapat menambahkan *Add-ins* ke dalam *powerpoint* agar fungsinya lebih banyak. Contoh *plug-in* untuk *powerpoint* adalah *Ispring Presenter*.

Pada penelitian ini, *Ispring Presenter* berfungsi untuk mempublikasikan multimedia interaktif *Powerpoint* dalam format *flash*. Keuntungannya, kapasitas

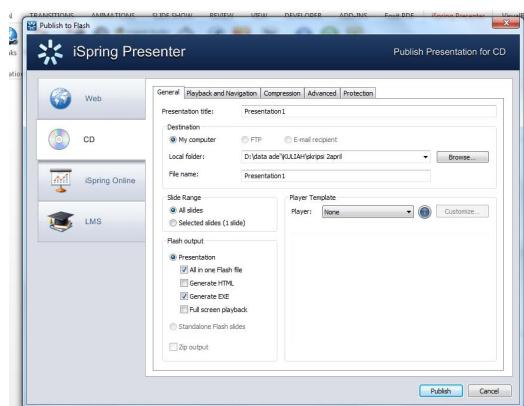
media menjadi lebih kecil sehingga menghemat memori yang tersedia dalam hardisk. Keuntungan yang lain, multimedia ini dapat disimpan dengan mudah dalam *compact disc* dan akan terbuka secara otomatis ketika dimasukkan ke komputer.



Gambar 4: Salah Satu Add-ins dalam Powerpoint



Gambar 5: Menu Publish pada iSpring Presenter



Gambar 6: Tampilan ketika Menu Publish Diklik

Adanya berbagai menu pada *Powerpoint* seperti terdapat pada penjelasan di atas, sangat memungkinkan dan mendukung pengembangan multimedia interaktif, sehingga penelitian ini menggunakan *Powerpoint* sebagai program untuk mengembangkannya.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian kali ini antara lain:

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keterampilan Menulis Di SMP (tesis) yang disusun oleh Sofyan Hamid, mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2010. Multimedia tersebut dibuat dengan program *Macromedia Flash*. Multimedia Pembelajaran Interaktif Keterampilan Menulis tersebut memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini dibuktikan dari skor pre-test yaitu rata-rata 37,97 dari 30 orang responden yang memiliki nilai tuntas hanya 1 orang, selebihnya belum tuntas. Setelah menggunakan multimedia interaktif, seluruh responden memiliki nilai tuntas dengan rata-rata pada post-test yaitu 84,87. Kesimpulannya, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif memiliki efek yang lebih baik daripada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif.
2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains SD (tesis) yang disusun oleh Suyoto, mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2010. Multimedia Pembelajaran Sains SD tersebut dibuat dengan program *Macromedia Flash*. Multimedia tersebut memungkinkan pengguna menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan dan memilih menu apa yang dikehendaki

untuk proses selanjutnya. Berdasarkan hasil ujicoba kompetensi yang dilakukan terhadap 39 siswa, diperoleh 4 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan skor rata-rata pre-test 55,59 dan setelah proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan ketuntasan belajar meningkat sebanyak 30 siswa dengan skor rata-rata post-test 79,95. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan mempunyai efek positif untuk digunakan guru dalam pembelajaran sains di SD. Melihat perbandingan hasil belajar antara pre-test dan post-test maka diketahui bahwa pembelajaran dengan multimedia lebih efektif.

3. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatik untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK. Penelitian ini dilakukan oleh Dyah Ayu Prihatini, mahasiswa Program Pascasarjana UNY pada tahun 2010. Multimedia yang dibuat dengan program *Macromedia Flash* tersebut memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran *pneumatic* terbukti efektif berdasarkan evaluasi sumatif dengan membandingkan antara kelas ujicoba dengan kelas kontrol dengan selisih skor rata-rata 10,5.

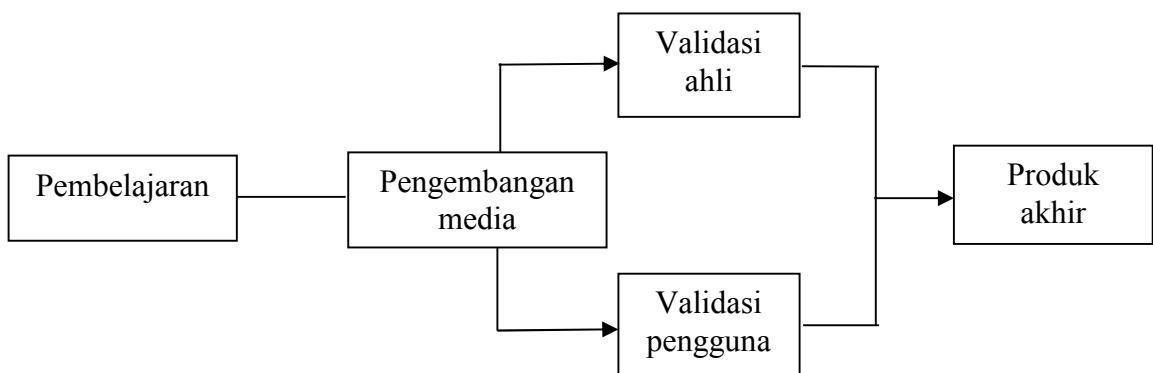
Ketiga penelitian di atas mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya

apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menghasilkan output yang lebih unggul daripada proses pembelajaran yang belum menggunakan multimedia interaktif.

C. Kerangka Pikir

Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas VIII SMP pada semester gasal adalah mengenai dunia pewayangan. Siswa diharapkan dapat mengenal dunia pewayangan, tokoh-tokoh yang berada di dalamnya dan pelajaran yang dapat dipetik dari kisah-kisah mereka. Materi tentang wayang ini sangat penting dan cocok diterapkan di kalangan anak SMP karena di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur yang patut diteladani dan dilestarikan. Oleh karena itu, penyampaian materi tentang wayang harus dibuat menarik bagi siswa. Menarik atau tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran yang relevan untuk siswa-siswi SMP pada masa kini adalah multimedia interaktif. Apalagi untuk materi pewayangan. Tentunya pertunjukkan wayang semalam suntuk kurang diminati siswa karena durasi waktu yang terlalu lama dan bahasanya yang belum tentu mudah dimengerti oleh para siswa. Melalui multimedia interaktif ini, siswa akan diajak mengenal dunia wayang lebih dekat secara menyenangkan karena siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut, layaknya bermain.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan bermacam-macam *software* yang telah tersedia mulai dari yang sederhana sampai dengan yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Salah satu *software* atau program aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *microsoft powerpoint*. Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Pengguna dapat menentukan sendiri menu yang diinginkan untuk proses selanjutnya sehingga multimedia interaktif ini menuntut pengguna untuk aktif terlibat dalam pengoperasiannya. Pengguna akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka desain dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 7: Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wayang untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2006: 164)

Menurut Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2009: 169-170), langkah strategi penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- 1. Research and information collection*
- 2. Planning*
- 3. Develop preliminary form of product*
- 4. Preliminary field testing*
- 5. Main product revision*
- 6. Main field testing*
- 7. Operational product revision*
- 8. Operational field testing*
- 9. Final product revision*
- 10. Dissemination and implementation*

Berdasarkan prosedur dari di atas, peneliti menyederhanakannya menjadi seperti di bawah ini.

1. Pengumpulan data awal
2. Pengembangan produk
3. Validasi ahli materi dan ahli media
4. Revisi produk
5. Uji coba produk
6. Analisis data

Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa software pembelajaran wayang yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah ataupun secara umum, baik individu maupun kelompok.

B. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan desain penelitian di atas, berikut adalah penjelasan secara rinci mengenai prosedur pengembangan yang akan digunakan:

1. Pengumpulan Data Awal

Pengumpulan data awal bertujuan untuk mengetahui kondisi di lapangan sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran wayang untuk siswa SMP. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara studi pustaka baik cetak maupun elektronik, serta wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah tempat uji coba media.

2. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk, ada dua langkah yang akan dilakukan yaitu merancang dan memproduksi program. Rancangan program dapat dilihat pada flowchart dan storyboard yang ada pada lampiran.

3. Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

Setelah produk dikembangkan, maka diperlukan validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menentukan kualitas produk tersebut sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dan ahli media akan digunakan untuk revisi awal produk sebelum dilakukan uji coba.

Validasi ahli materi dilakukan dengan cara pengisian angket. Kisi-kisi angket untuk ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 5: Kisi-Kisi Validasi untuk Ahli Materi

No.	Kisi-kisi	Jumlah
1.	Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada pada kurikulum	1
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum	1
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia	1
4.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk multimedia dengan konsep keilmuan	1
5.	Kejelasan target pengguna produk multimedia	1
6.	Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	1
7.	Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	1
8.	Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran	1
9.	Kecukupan umpan balik untuk implementasi dalam kehidupan	1
10.	Kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar	1
11.	Pemberian motivasi	1
12.	Kesesuaian tes dengan materi	1
Jumlah Total		12

Sedangkan validasi ahli media juga dilakukan dengan cara pengisian angket. Kisi-kisi angket untuk ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 6: Kisi-kisi untuk Ahli Media

No	ASPEK PENILAIAN	Jumlah
A. Tampilan		
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
2	Teks dan tulisan dapat dibaca	1
3	Kombinasi warna	1
4	Konsistensi peletakan tombol	1
5	Kualitas tampilan gambar	1
6	Kualitas animasi	1
7	Kesesuaian musik pengiring	1
8	Tata letak teks dan gambar	1
9	Kualitas tampilan layar	1
10	Kejelasan suara	1
B. Pemrograman		
1	Kejelasan navigasi	1
2	Konsistensi penggunaan tombol	1
3	Kejelasan petunjuk	1
4	Kemudahan penggunaan media	1
5	Respon siswa	1
6	Menarik perhatian siswa	1
7	Efisiensi teks	1
8	Kecepatan program	1
9	Efisiensi penggunaan layar	1
Jumlah		19

4. Revisi Awal

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya diadakan revisi pada produk tersebut berdasarkan hasil validasi, sehingga produk tersebut siap diujicobakan.

5. Uji Coba Produk

Produk akhir yang berupa CD pembelajaran interaktif akan melalui tahap uji coba. Tahap ini akan menghasilkan data kualitatif dari subjek uji coba yang diperoleh melalui pengisian angket.

Tabel 7: Kisi-kisi Angket untuk Guru

No.	Kisi-kisi	Jumlah
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran	1
2.	Penggunaan tombol navigasi	1
3.	Tampilan media pembelajaran	1
4.	Kombinasi warna	1
5.	Teks / tulisan	1
6.	Gambar dan animasi	1
7.	Penggunaan bahasa	1
8.	Musik	1
9.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1
10.	Kelengkapan materi	1
11.	Kecukupan latihan	1
12.	Interaktivitas	1
13.	Kemudahan penggunaan	1
14.	Kemandirian siswa	1
15.	Pemberian motivasi	1
16.	Kemudahan memahami materi	1
17.	Penerapan media pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain	1
Total		17

Subjek uji coba yang akan digunakan adalah sejumlah 33 siswa kelas VIII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Kelas VIII dipilih sebagai subjek uji coba karena materi tentang wayang terdapat pada kurikulum mata pelajaran Bahasa Jawa kelas VIII SMP. Pengambilan sampel untuk uji coba dilakukan secara acak (*random sampling*).

6. Analisis Data

Data kualitatif yang diperoleh dari tahap uji coba produk kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan akhir mengenai produk tersebut.

a. Jenis Data

Data yang ada dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pengisian angket oleh siswa yang menjadi subjek uji coba. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari konversi data kualitatif yang telah didapat.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diisi oleh siswa yang menjadi subjek uji coba.

Tabel 8: Kisi-kisi Angket untuk Siswa

No.	Pernyataan	Jumlah
1.	Kejelasan dan kemudahan petunjuk	1
2.	Kemudahan tombol navigasi	1
3.	Tampilan media	1
4.	Kombinasi warna	1
5.	Kejelasan teks / tulisan	1
6.	Gambar dan animasi	1
7.	Kemudahan pemahaman bahasa	1
8.	Penggunaan musik	1
9.	Kemudahan pemahaman materi	1
10.	Kemudahan pemahaman soal	1
11.	Peningkatan motivasi belajar	1
12.	Motivasi untuk mempelajari materi tertentu	1
13.	Penambahan pengetahuan	1
14.	Kemudahan memahami materi	
15.	Penerapan media pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain	1
Total		15

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skala ini dapat disederhanakan menjadi 4 skala jawaban saja agar tanggapan responden lebih jelas pada posisi mana.

Tabel 9: Skala Likert

No.	Pilihan Jawaban	Nilai Skala
1.	Sangat tidak baik	1
2.	Tidak baik	2
3.	Baik	3
4.	Sangat baik	4

Apabila responden sangat setuju dengan pernyataan yang terdapat dalam kuisioner, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 4. Demikian seterusnya hingga pada pilihan jawaban sangat tidak setuju, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 1. Setelah seluruh jawaban responden diubah ke dalam nilai angka 1 sampai dengan 4, nilai total responden dihitung dengan cara mencari skor ideal atau skor yang diharapkan untuk masing-masing aspek penilaian dan secara keseluruhan aspek, kemudian dibuat prosentase sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan. Penghitungan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10: Penghitungan Skor Jawaban Angket

No.	Pilihan Jawaban	Nilai Skala (a)	Jumlah responden yang menjawab (b)	Jumlah instrumen (c)	Jumlah skor (a x b x c)
1.	Sangat tidak baik	1			
2.	Tidak baik	2			
3.	Baik	3			
4.	Sangat baik	4			

Skor yang diharapkan dapat dihitung dengan cara mengalikan nilai skala tertinggi dengan jumlah keseluruhan instrumen, atau dapat dilihat pada tabel berikut.

$$\text{Skor yang diharapkan} = \text{Nilai skala tertinggi (4)} \times \text{jumlah instrumen}$$

Pada penelitian ini, prosentase kelayakan media pembelajaran akan dihitung untuk empat macam evaluator. Pertama, ahli materi. Kedua, ahli media, ketiga guru mata pelajaran dan keempat adalah siswa sebagai responden. Penghitungan persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan metode yang dicontohkan oleh Sugiyono (2009:419).

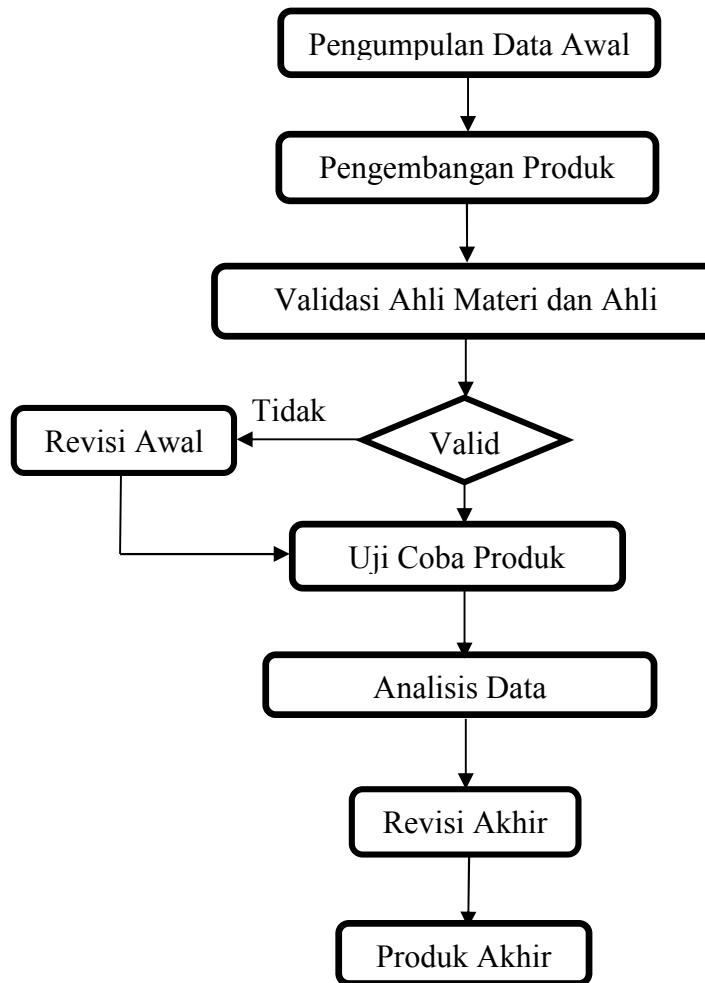
$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase kelayakan berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa.

Setelah seluruh prosentase kelayakan dihitung, untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan, menggunakan tabel yang dicontohkan oleh Arikunto (dalam Riyadi, 2011:73).

Tabel 11: Skala Persentase Menurut Arikunto

Presentase Pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Layak
56 – 75 %	Cukup Layak
40 – 55 %	Kurang Layak
0 – 39 %	Tidak Layak

Gambar 8: Prosedur Pengembangan Media

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kualitas Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validator media adalah ibu Nurhidayati, M.Hum. Beliau adalah dosen Program Studi Bahasa Jawa FBS UNY. Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilihat dari dua aspek yaitu tampilan dan pemrograman. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Lembar validasi terdiri dari 19 pernyataan yang terbagi ke dalam 2 aspek. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 12: Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	ASPEK PENILAIAN	NILAI	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
A. TAMPILAN			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	4
2	Teks dan tulisan dapat dibaca	3	4
3	Kombinasi warna	3	4
4	Konsistensi peletakan tombol	1	4

Tabel selanjutnya			
5	Kualitas tampilan gambar	3	4
6	Kualitas animasi	2	4
7	Kesesuaian musik pengiring	3	4
8	Tata letak teks dan gambar	3	4
9	Kualitas tampilan layar	3	4
10	Kejelasan suara	2	4
Jumlah		26	40
Persentase dan kriteria		65 % (Cukup Layak)	
B. STRATEGI PEMBELAJARAN			
1	Kejelasan navigasi	2	4
2	Konsistensi penggunaan tombol	1	4
3	Kejelasan petunjuk	3	4
4	Kemudahan penggunaan media	3	4
5	Respon siswa	2	4
6	Menarik perhatian siswa	3	4
7	Efisiensi teks	3	4
8	Kecepatan program	2	4
9	Efisiensi penggunaan layar	3	4
Jumlah		22	36
Persentase dan kriteria		61 % (Cukup Layak)	
Rata-rata penilaian ahli media terhadap keseluruhan aspek		63 % (Cukup Layak)	

Berdasarkan tabel di atas, dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran terdapat 10 indikator yaitu : 1) Kejelasan petunjuk penggunaan, 2) Teks dan tulisan dapat dibaca, 3) Kombinasi warna, 4) Konsistensi peletakan tombol, 5) Kualitas tampilan gambar, 6) Kualitas animasi, 7) Kesesuaian musik pengiring, 8) Tata letak teks dan gambar, 9) Kualitas tampilan layar dan 10) Kejelasan suara.

Aspek pemrograman terdiri dari 9 indikator yaitu : 1) Kejelasan navigasi, 2) Konsistensi penggunaan tombol, 3) Kejelasan petunjuk, 4) Kemudahan penggunaan media, 5) Respon siswa , 6) Menarik perhatian siswa, 7) Efisiensi teks, 8) Kecepatan program dan 9) Efisiensi penggunaan layar.

Penjelasan keseluruhan aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tampilan

a) Kejelasan Petunjuk Penggunaan

Indikator kejelasan petunjuk penggunaan mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari sudah adanya petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dimengerti dalam media interaktif *powerpoint*.

b) Teks dan tulisan dapat dibaca

Indikator teks dan tulisan dapat dibaca mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari teks dan tulisan dalam media interaktif *powerpoint* yang dapat dibaca dengan jelas oleh pengguna.

c) Kombinasi warna

Indikator kombinasi warna mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari warna-warna yang digunakan dalam media interaktif *powerpoint* sudah dikombinasikan dengan baik.

d) Konsistensi peletakan tombol

Indikator konsistensi peletakan tombol mendapatkan nilai 1, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang kurang baik karena peletakan tombol-tombol navigasi dalam media pembelajaran ini belum konsisten. Nilai ini menjadi menjadi evaluasi tersendiri sebagai bahan revisi media interaktif *powerpoint*.

e) Kualitas tampilan gambar

Indikator kualitas tampilan gambar mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah adanya gambar-gambar yang berkualitas baik.

f) Kualitas animasi

Indikator kualitas animasi mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup. Hal ini dilihat dari sudah adanya animasi yang cukup berkualitas dalam media interaktif *powerpoint*.

g) Kesesuaian musik pengiring

Indikator musik pengiring mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah adanya musik pengiring dalam media interaktif *powerpoint* yang sesuai dengan suasana materi yang disajikan.

h) Tata letak teks dan gambar

Indikator tata letak teks dan gambar mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari tata letak teks dan gambar yang sudah nyaman dilihat.

i) Kualitas tampilan layar

Indikator kualitas tampilan layar mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari tampilan layar yang sudah baik dalam media interaktif *powerpoint*.

j) Kejelasan suara

Indikator kejelasan suara mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup. Hal ini dilihat dari sudah jelasnya suara musik pengiring yang didengar ketika musik pengiring dihidupkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, aspek tampilan mendapatkan persentase sebesar 65 %. Persentase ini termasuk dalam kriteria cukup layak berdasar tabel 12.

2) Pemrograman

a) Kejelasan navigasi

Indikator kejelasan navigasi mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup. Hal ini dapat dilihat dari sudah adanya petunjuk navigasi dalam mengoperasikan media interaktif *powerpoint*.

b) Konsistensi penggunaan tombol

Indikator konsistensi penggunaan tombol mendapatkan skor 1, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong kurang karena belum konsistennya penggunaan tombol dalam media interaktif *powerpoint*.

c) Kejelasan petunjuk

Indikator kejelasan petunjuk mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah jelasnya petunjuk-petunjuk yang terdapat dalam media interaktif *powerpoint*.

d) Kemudahan penggunaan media

Indikator kemudahan penggunaan media mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari kemudahan pengguna dalam menggunakan media interaktif *powerpoint*.

e) Respon siswa

Indikator respon siswa mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong cukup. Hal ini dilihat dari adanya respon yang dapat diberikan siswa ketika menggunakan media interaktif *powerpoint*, contohnya dalam mengerjakan soal.

f) Menarik perhatian siswa

Indikator menarik perhatian siswa mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari tampilan dan isi media interaktif *powerpoint* yang dapat menarik perhatian siswa.

g) Efisiensi teks

Indikator efisiensi teks mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari kuantitas teks yang tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit, sehingga sudah seimbang dan efisien.

h) Kecepatan program

Indikator kecepatan program mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong cukup. Hal ini dilihat dari pemrosesan perintah pengguna ketika mengoperasikan media interaktif *powerpoint* yang sudah cukup cepat.

i) Efisiensi penggunaan layar.

Indikator efisiensi penggunaan layar mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari penggunaan layar dalam media interaktif *powerpoint* yang sudah memanfaatkan setiap bagian layar dengan baik dan proporsional.

Berdasarkan penjelasan di atas, aspek pemrograman mendapatkan persentase sebesar 61 % sehingga termasuk dalam kriteria cukup layak berdasar tabel 12.

Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap media ini didapatkan persentase sebesar 63 %. Persentase ini termasuk kriteria cukup layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validator materi adalah Dr. Suwardi, M.Hum. Beliau adalah ketua jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilihat dari aspek isi materi dan strategi pembelajaran, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan *print out* materi yang disajikan dalam media pembelajaran untuk dilihat dan dinilai serta memberikan lembar validasi materi. Lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari dua belas pernyataan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media pembelajaran. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 13: Hasil Validasi Materi

No	ASPEK PENILAIAN	NILAI	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
A. ISI MATERI			
1	Ketepatan materi	3	4
2	Kesesuaian materi	4	4
3	Kecukupan uraian materi	4	4
4	Kecukupan contoh	3	4
5	Kecukupan latihan	3	4
6	Kecukupan umpan balik	4	4
7	Kesesuaian tes	4	4
Jumlah		25	28
Persentase dan kriteria		89 % (Layak)	
B. STRATEGI PEMBELAJARAN			
1	Kejelasan petunjuk belajar	3	4
2	Kesesuaian urutan materi	4	4
3	Kejelasan target pengguna	3	4
4	Kecukupan interaksi belajar	4	4
5	Pemberian motivasi	4	4
Jumlah		18	20
Persentase dan kriteria		90 % (Layak)	
Rata-rata penilaian guru terhadap keseluruhan aspek		89,5 % (Layak)	

Berdasarkan tabel di atas, dilihat dari aspek isi materi terdapat 7 indikator yaitu : 1) Ketepatan materi , 2) Kesesuaian materi, 3) Kecukupan uraian materi, 4) Kecukupan contoh, 5) Kecukupan latihan, 6) Kecukupan umpan balik dan 7) Kesesuaian tes.

Aspek strategi pembelajaran terdiri dari 5 indikator yaitu : 1) Kejelasan petunjuk belajar, 2) Kesesuaian urutan materi, 3) Kejelasan target pengguna 4) Kecukupan interaksi belajar dan 5) Pemberian motivasi. Penjabaran aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1) Isi Materi**a) Ketepatan materi**

Indikator ketepatan materi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah tepatnya materi dengan standar kompetensi yang termuat pada pada kurikulum.

b) Kesesuaian materi

Indikator ketepatan materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah sesuainya materi yang disajikan dalam media interaktif *powerpoint* dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum.

c) Kecukupan uraian materi

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah cukupnya uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan.

d) Kecukupan contoh

Indikator kecukupan contoh mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah cukupnya contoh yang diberikan untuk penjelasan.

e) Kecukupan latihan

Indikator kecukupan contoh mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah cukupnya latihan yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran.

f) Kecukupan umpan balik

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah cukupnya umpan balik dari materi yang disajikan untuk implementasi dalam kehidupan sehari-hari.

g) Kesesuaian tes

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah sesuainya tes dengan materi pembelajaran yang disajikan.

Berdasarkan penjabaran di atas, aspek isi materi mendapatkan persentase sebesar 89 %. Persentase ini termasuk dalam kriteria layak berdasar tabel 12.

2) Strategi Pembelajaran**a) Kejelasan petunjuk belajar**

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah jelasnya petunjuk belajar dalam penggunaan produk media.

b) Kesesuaian urutan materi

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah sesuainya urutan materi yang termuat pada produk media dengan konsep keilmuan.

c) Kejelasan target pengguna

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah jelasnya sasaran pengguna produk media interaktif *powerpoint* yaitu siswa SMP kelas VIII.

d) Kecukupan interaksi belajar

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah cukupnya media interaktif *powerpoint* dalam menimbulkan interaksi belajar pada siswa.

e) Pemberian motivasi

Indikator kecukupan uraian materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah adanya motivasi yang didapatkan pengguna ketika mengoperasikan media interaktif *powerpoint*.

Berdasarkan penjelasan di atas, aspek pemrograman mendapatkan persentase sebesar 90 % sehingga termasuk dalam ,kriteria layak berdasar tabel 12.

Rata-rata penilaian secara keseluruhan aspek materi didapatkan persentase sebesar 89,5 %. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran.

2. Tanggapan

a. Tanggapan Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran juga dinilai oleh guru mata pelajaran di sekolah tempat ujicoba. Beliau adalah Bapak Ok Isnaini, S.Pd, guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat, diamati dan menyerahkan angket tanggapan guru. Angket tanggapan guru dapat dikategorikan menjadi dua aspek yaitu aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual yang dijabarkan ke dalam 17 pernyataan. Berdasarkan dua aspek tersebut, penilaian guru terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 14: Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	ASPEK PENILAIAN	NILAI	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
A. DESAIN PEMBELAJARAN			
1	Kejelasan dan kemudahan petunjuk pembelajaran	3	4
2	Penggunaan bahasa	3	4
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum	3	4
4	Kelengkapan materi	3	4
5	Kecukupan latihan	3	4
6	Interaktivitas	3	4
7	Kemandirian belajar siswa	4	4
8	Pemberian motivasi	4	4
9	Kemudahan memahami materi	3	4
10	Penerapan media pada materi lain	3	4
Jumlah		32	40
Persentase dan kriteria		80 % (Layak)	
B. KOMUNIKASI VISUAL			
1	Penggunaan tombol navigasi	3	4
2	Tampilan media	3	4

Tabel selanjutnya			
3	Kombinasi warna	4	4
4	Kejelasan teks/tulisan	4	4
5	Gambar dan animasi	4	4
6	Musik on/off	3	4
7	Kemudahan penggunaan dalam belajar	3	4
Jumlah		24	28
Persentase dan kriteria		86 % (Layak)	
Rata-rata penilaian guru terhadap keseluruhan aspek		83 % (Layak)	

1) Aspek Desain Pembelajaran

Berdasarkan tabel di atas, dilihat dari aspek desain pembelajaran terdapat 10 indikator yaitu :

a) Kejelasan dan kemudahan petunjuk pembelajaran

Indikator kejelasan dan kemudahan petunjuk pembelajaran mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari petunjuk pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami oleh para pengguna.

b) Penggunaan bahasa

Indikator penggunaan bahasa mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari bahasa yang digunakan dalam media interaktif *powerpoint* adalah bahasa Jawa ragam krama.

c) Kesesuaian materi dengan kurikulum

Indikator kesesuaian materi dengan kurikulum mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari materi yang disajikan dalam media interaktif *powerpoint* sudah sesuai dengan kurikulum yang ada.

d) Kelengkapan materi

Indikator kelengkapan materi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari materi yang disajikan dalam media interaktif *powerpoint* sudah lengkap.

e) Kecukupan latihan

Indikator kecukupan latihan mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari latihan yang diberikan media interaktif *powerpoint* kepada siswa sudah cukup.

f) Interaktivitas

Indikator interaktivitas mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari fasilitas dan kualitas interaksi ketika pengguna mengoperasikan media interaktif *powerpoint* sudah baik.

g) Kemandirian belajar siswa

Indikator kemandirian belajar siswa mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari aktivitas siswa ketika mengoperasikan media interaktif *powerpoint* sudah mandiri.

h) Pemberian motivasi

Indikator pemberian motivasi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari sudah adanya motivasi yang diberikan media interaktif *powerpoint* kepada siswa.

i) Kemudahan memahami materi

Indikator kemudahan memahami materi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari mudahnya siswa dalam memahami materi ketika mengoperasikan media interaktif *powerpoint*.

j) Penerapan media pada materi lain

Indikator penerapan media pada materi lain mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari kelayakan media interaktif *powerpoint* untuk diterapkan pada materi lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, aspek isi materi mendapatkan persentase sebesar 80 %. Persentase ini termasuk dalam kriteria layak berdasar tabel 12.

2) Aspek Komunikasi Visual

Aspek Komunikasi Visual terdiri dari 7 indikator yaitu sebagai berikut.

a) Penggunaan tombol navigasi

Indikator penggunaan tombol navigasi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari sudah adanya tombol navigasi yang mudah digunakan dalam media interaktif *powerpoint*.

b) Tampilan media

Indikator tampilan media mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari tampilan media interaktif *powerpoint* yang sudah baik.

c) Kombinasi warna

Indikator kombinasi warna mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari kombinasi warna yang digunakan dalam media interaktif *powerpoint* sudah sangat baik.

d) Kejelasan teks/tulisan

Indikator kejelasan teks atau tulisan mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari teks atau tulisan dalam media interaktif *powerpoint* yang sudah sangat jelas.

e) Gambar dan animasi

Indikator gambar dan animasi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari komposisi gambar dan animasi dalam media interaktif *powerpoint* sudah sangat baik.

f) Musik on/off

Indikator musik on/off mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari pilihan yang diberikan kepada pengguna untuk menghidupkan atau mematikan musik sesuai dengan keinginan masing-masing pengguna.

g) Kemudahan penggunaan dalam belajar

Indikator kemudahan penggunaan dalam belajar mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong baik. Hal ini dilihat dari penggunaan media interaktif *powerpoint* dalam kegiatan belajar yang cukup mudah.

Aspek komunikasi visual mendapatkan persentase sebesar 86 % sehingga termasuk dalam kriteria layak berdasar tabel 12.

Rata-rata penilaian secara keseluruhan aspek materi didapatkan persentase sebesar 82 %. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran.

b. Tanggapan Siswa

Uji coba media dilakukan terhadap 33 siswa kelas VIII E SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Instrumen untuk siswa berisi 15 pernyataan yang harus diisi dengan salah satu pilihan jawaban berupa rentang nilai yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Ujicoba dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran pada komputer. Siswa membuka semua menu yang tersedia dalam media pembelajaran, kemudian memberikan penilaian tertulis serta memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran pada angket yang telah tersedia. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 15: Persentase Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa

No	ASPEK PENILAIAN	NILAI		
		Skor yang diperoleh	Skor ideal	Persentase
STRATEGI PEMBELAJARAN				
1	Kejelasan dan kemudahan petunjuk	90	132	68%
2	Penggunaan bahasa	66	132	50%
3	Kemudahan pemahaman materi	81	132	61%
4	Kemudahan pemahaman soal	78	132	59%
5	Peningkatan motivasi belajar	76	132	58%
6	Motivasi untuk mempelajari materi tertentu	76	132	58%
7	Penambahan pengetahuan	85	132	64%

Tabel selanjutnya				
8	Kemudahan memahami materi	90	132	68%
9	Penerapan media pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain	92	132	70%
Jumlah		734	1188	
Persentase dan kriteria		62 % (Cukup Layak)		
KOMUNIKASI VISUAL				
1	Kemudahan tombol navigasi	94	132	71%
2	Tampilan media	92	132	70%
3	Kombinasi warna	92	132	70%
4	Kejelasan teks/tulisan	100	132	76%
5	Gambar dan animasi	88	132	67%
6	Penggunaan musik	84	132	64%
Jumlah		550	792	
Persentase dan kriteria		69% (Cukup Layak)		
Rata-rata penilaian guru terhadap keseluruhan aspek		65,5 % (Cukup Layak)		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap media interaktif pembelajaran wayang yang telah dikembangkan dengan *software powerpoint* dilihat dari dua aspek yaitu aspek strategi pembelajaran dan komunikasi visual.

1) Aspek Strategi Pembelajaran

Penjelasan setiap indikator adalah sebagai berikut.

a) Kejelasan dan kemudahan petunjuk

Indikator kejelasan dan kemudahan petunjuk mendapatkan persentase 68%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari petunjuk dalam menggunakan media interaktif *powerpoint* sudah jelas dan mudah.

b) Penggunaan bahasa

Indikator penggunaan bahasa mendapatkan persentase 50%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong kurang layak. Bahasa yang

digunakan dalam media interaktif *powerpoint* adalah bahasa Jawa ragam krama sedangkan siswa belum terbiasa menggunakan bahasa Jawa ragam krama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi evaluasi tersendiri sebagai bahan revisi media interaktif *powerpoint*.

c) Kemudahan pemahaman materi

Indikator kemudahan memahami materi mendapatkan persentase 61%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari mudahnya siswa dalam memahami materi yang terdapat pada media interaktif *powerpoint*.

d) Kemudahan pemahaman soal

Indikator kemudahan pemahaman soal mendapatkan persentase 59%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari mudahnya siswa dalam memahami soal-soal latihan dalam media interaktif *powerpoint*.

e) Peningkatan motivasi belajar

Indikator peningkatan motivasi belajar mendapatkan persentase 58%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari meningkatnya semangat belajar siswa setelah menggunakan media interaktif *powerpoint*.

f) Motivasi untuk mempelajari materi tertentu

Indikator motivasi untuk mempelajari materi tertentu mendapatkan persentase 58%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup

layak. Hal ini dilihat dari motivasi siswa yang semakin bertambah untuk mempelajari materi wayang setelah menggunakan media interaktif *powerpoint*.

g) Penambahan pengetahuan

Indikator penambahan pengetahuan mendapatkan persentase 64%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari bertambahnya pengetahuan siswa setelah menggunakan media interaktif *powerpoint*.

h) Kemudahan memahami materi

Indikator kemudahan memahami materi mendapatkan persentase 68%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari mudahnya siswa memahami materi pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif *powerpoint*.

i) Penerapan media pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain

Indikator penerapan media pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain mendapatkan persentase 70%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari kelayakan media interaktif *powerpoint* untuk diterapkan pada materi bahasa Jawa yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, secara keseluruhan aspek strategi pembelajaran mendapatkan persentase 62%. Artinya media interaktif *powerpoint* tergolong cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Aspek Komunikasi Visual.

Aspek ini memiliki beberapa indikator yaitu sebagai berikut.

a) Kemudahan tombol navigasi

Indikator kemudahan tombol navigasi mendapatkan persentase 71%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari tombol-tombol navigasi yang terdapat dalam media interaktif *powerpoint* cukup mudah digunakan.

b) Tampilan media

Indikator tampilan media mendapatkan persentase 70%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari tampilan media interaktif *powerpoint* yang sudah baik.

c) Kombinasi warna

Indikator kombinasi warna mendapatkan persentase 70%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari kombinasi warna dalam media interaktif *powerpoint* yang sudah baik.

d) Kejelasan teks atau tulisan

Indikator kejelasan teks atau tulisan mendapatkan persentase 76%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari teks atau tulisan dalam media interaktif *powerpoint* yang jelas dibaca.

e) Gambar dan animasi

Indikator gambar dan animasi mendapatkan persentase 67%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari gambar dan animasi dalam media interaktif *powerpoint* yang sudah cukup baik.

f) Penggunaan musik.

Indikator penggunaan musik mendapatkan persentase 64%, artinya indikator ini mendapatkan nilai yang tergolong cukup layak. Hal ini dilihat dari adanya musik pengiring dalam media interaktif *powerpoint* yang dapat disesuaikan dengan keinginan setiap siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, secara keseluruhan aspek komunikasi visual mendapatkan persentase 69%. Artinya media interaktif *powerpoint* tergolong cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Rata-rata penilaian terhadap keseluruhan aspek media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa adalah sebesar 65,5%. Artinya Berdasarkan penjelasan di atas, secara keseluruhan aspek strategi pembelajaran mendapatkan persentase 69%. Artinya media interaktif *powerpoint* tergolong cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

g) Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

Media interaktif *powerpoint* pembelajaran wayang telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta telah dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan diujicobakan kepada siswa. Penilaian media interaktif *powerpoint* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 16: Penilaian Akhir Kualitas Media Pembelajaran

No.	Penilaian Kualitas Media	Persentase	Kategori
1	Dosen ahli media	63 %	Cukup Layak
2	Dosen ahli materi	89,5%	Layak
3	Guru bahasa Jawa	83 %	Layak
4	Tanggapan siswa kelas VIII	65,5%	Cukup Layak
Rata-rata Persentase Nilai		75%	Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media interaktif powerpoint melalui beberapa tahap penilaian yaitu oleh: 1) Dosen ahli media, 2) Dosen ahli materi, 3) Guru bahasa Jawa dan 4) Siswa. Penilaian oleh dosen ahli media mendapatkan persentase sebesar 63 % atau termasuk dalam kategori cukup layak. Penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 89,5 % atau termasuk dalam kategori Layak. Penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa mendapatkan persentase sebesar 83 % atau termasuk dalam kategori layak. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5 % atau termasuk dalam kategori cukup layak. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75 % atau termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media

Berdasarkan prosedur pengembangan pada bab sebelumnya, telah dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa multimedia interaktif *powerpoint*. Media media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, gambar dan suara seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 9: Multimedia dalam *Powerpoint*

Berdasarkan gambar di atas, dalam produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* terdapat teks, gambar dan suara yang dapat dihidupkan atau dimatikan sesuai kebutuhan, sehingga media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini memenuhi syarat minimal sebagai produk multimedia.

Hasil jadi media interaktif pembelajaran wayang yang telah dikembangkan dengan *software powerpoint* adalah sebagai berikut.



Gambar 10: Tampilan Halaman Pembuka

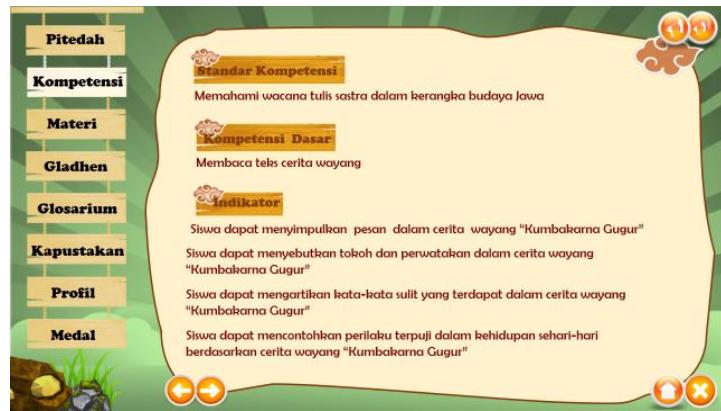
Halaman pembuka adalah halaman paling depan dari media pembelajaran ini. Pada halaman pembuka terdapat tombol “*wiwit*” yang akan mengantarkan pengguna menuju halaman berikutnya.



Gambar 11: Tampilan Menu “Pitedah”

Menu “*pitedah*” berisi keterangan tentang tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran ini. Tombol navigasi yang terdapat pada media pembelajaran ini yaitu:

1. *Home*, merupakan halaman keseluruhan menu yang terdapat pada media pembelajaran.
2. *Exit*, berfungsi untuk keluar dari media pembelajaran.
3. *Back*, berfungsi untuk menuju ke halaman sebelumnya.
4. *Next*, berfungsi untuk menuju ke halaman berikutnya.
5. *Sound*, berfungsi untuk memilih irungan musik hidup atau tidak.



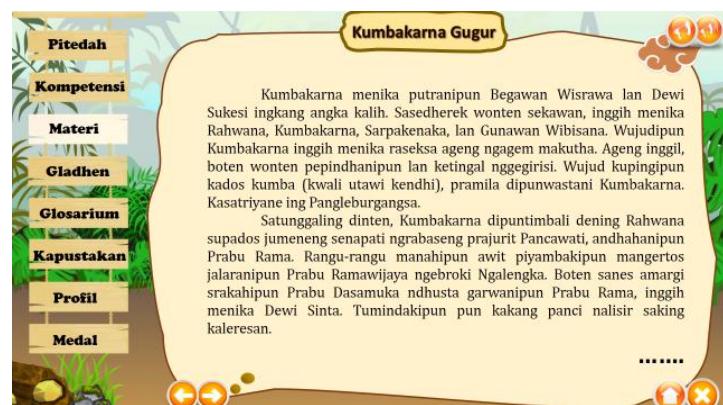
Gambar 12: Tampilan Menu “Kompetensi”

Menu kompetensi merupakan halaman yang berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sebagai pengguna. Serta berisi indikator pencapaian kompetensi tersebut.



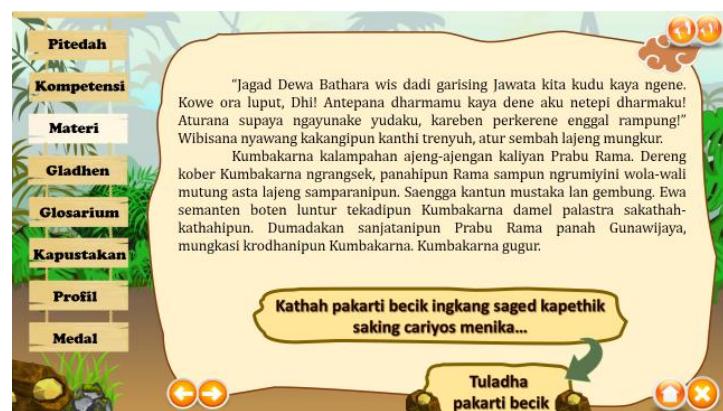
Gambar 13: Tampilan Menu Utama “Materi”

Menu utama materi merupakan halaman yang berisi submenu materi-materi dalam media pembelajaran ini. Submenu pertama yaitu *“Asal-usul, lakon lan ginanipun wayang”*. Submenu pertama ini akan mengantarkan pengguna ke halaman yang berisi penjelasan asal usul wayang, sekilas lakon wayang dan manfaat wayang. Submenu kedua yaitu *“Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur”*. Submenu kedua akan mengantarkan pengguna ke halaman yang berisi kisah wayang Kumbakarna. Submenu ketiga yaitu *“Tokoh ing Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur”*. Submenu ini akan mengantarkan pengguna ke halaman yang berisi biografi singkat tokoh wayang dalam kisah Kumbakarna.



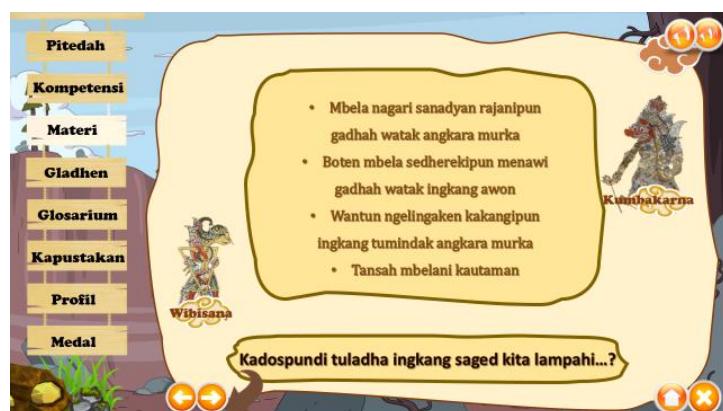
Gambar 14: Tampilan Submenu Materi
“Cariyos Kumbakarna Gugur”

Submenu materi “*Cariyos Kumbakarna Gugur*”, terdiri dari tiga halaman yang berisi kisah wayang Kumbakarna. Setiap halaman memiliki pertanyaan pengantar sebagai motivasi untuk pengguna agar melanjutkan membaca hingga akhir kisah.



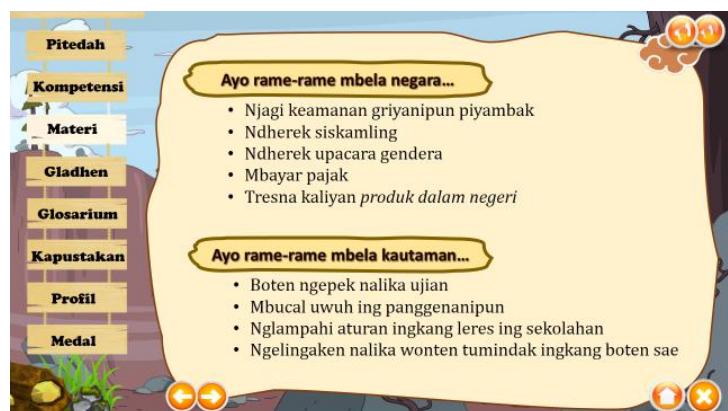
Gambar 15: Tampilan Submenu Materi “*Cariyos Kumbakarna Gugur*” Halaman Ketiga.

Pada halaman submenu materi “*Cariyos Kumbakarna Gugur*” halaman ketiga, terdapat menu “*Tuladha pakarti becik*”. Menu ini akan menuju ke halaman yang berisi contoh-contoh perilaku terpuji para tokoh dalam kisah wayang.



Gambar 16: Tampilan Submenu Cariyos “*Tuladha Pakarti Becik*”

Submenu *cariyos* “*Tuladha pakarti becik*” berisi contoh-contoh perilaku terpuji para tokoh dalam kisah wayang. Tujuannya agar pengguna khususnya siswa, dapat meneladani para tokoh wayang dengan menerapkan perilaku-perilaku terpuji tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.



Gambar 17: Tampilan Submenu *Pakarti Becik*

Submenu *pakarti becik* berisi contoh nyata perilaku-perilaku terpuji yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan mereka baik rumah atau sekolah.



Gambar 18: Tampilan Menu Utama “*Paraga Ing Cariyos Kumbakarna Gugur*”

Menu utama “*Paraga ing Cariyos Kumbakarna Gugur*” berisi gambar sembilan tokoh wayang yang berkaitan dengan kisah wayang “*Kumbakarna Gugur*”. Setiap gambar tokoh wayang tersebut akan mengantarkan pengguna ke halaman yang berisi biografi singkat tokoh wayang yang bersangkutan.



Gambar 19: Tampilan Submenu “*Paraga Ing Cariyos Kumbakarna Gugur*”

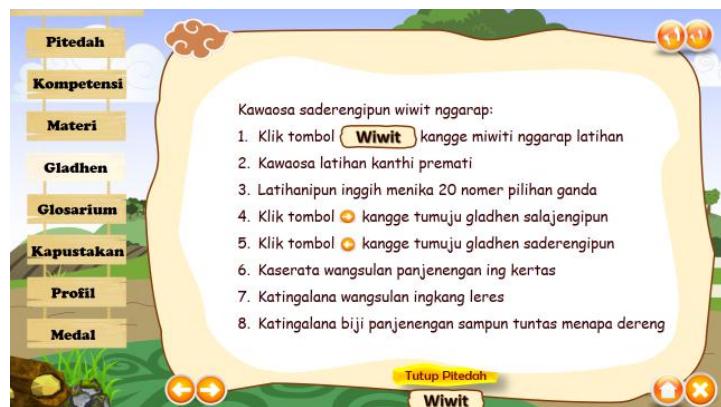
_submenu “*Paraga ing Cariyos Kumbakarna Gugur*” berisi biografi singkat tokoh wayang yang berkaitan dengan kisah wayang “*Kumbakarna Gugur*”. Pengguna dapat membaca biografi singkat tokoh wayang yang lain dengan cara mengklik tombol *back* atau *next*.



Gambar 20: Tampilan Awal Menu Gladhen

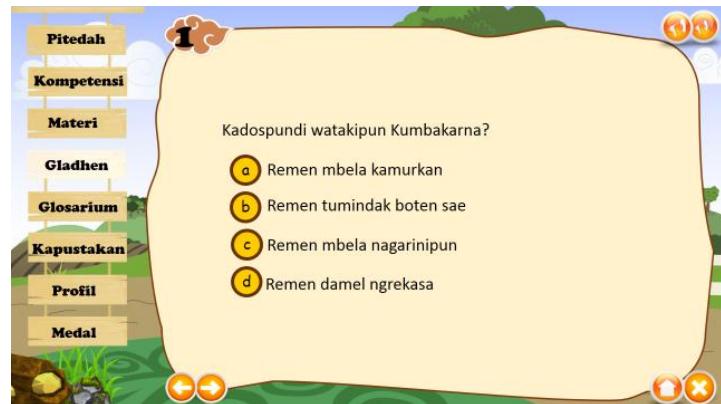
Menu *gladhen* merupakan halaman yang selanjutnya berisi soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari dalam media pembelajaran ini. Halaman awal menu *gladhen* berisi tombol *maos pitedah*, *tutup pitedah* dan *wiwit*.

Tombol *maos pitedah* akan memunculkan petunjuk teknis dalam mengerjakan soal-soal latihan dalam media pembelajaran ini. Tombol *tutup pitedah* akan menutup petunjuk teknis dalam mengerjakan soal-soal latihan. Tombol *wiwit* akan mengantarkan pengguna ke halaman soal latihan nomor satu dan seterusnya.



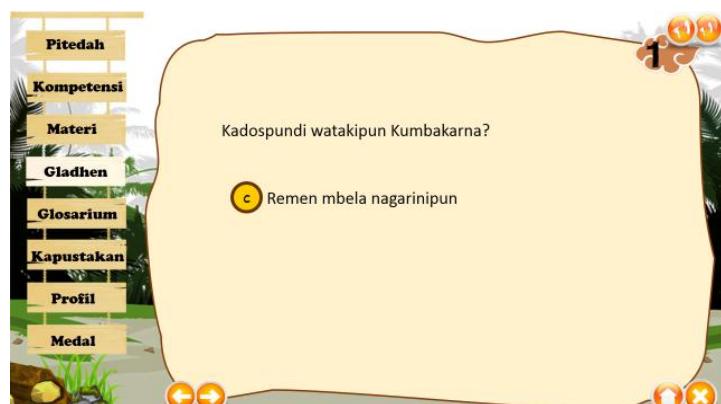
Gambar 21: Tampilan Menu *Maos Pitedah* Mengerjakan Soal

Menu *maos pitedah* mengerjakan soal merupakan halaman yang berisi delapan petunjuk teknis dalam mengerjakan soal-soal latihan dalam media pembelajaran ini.



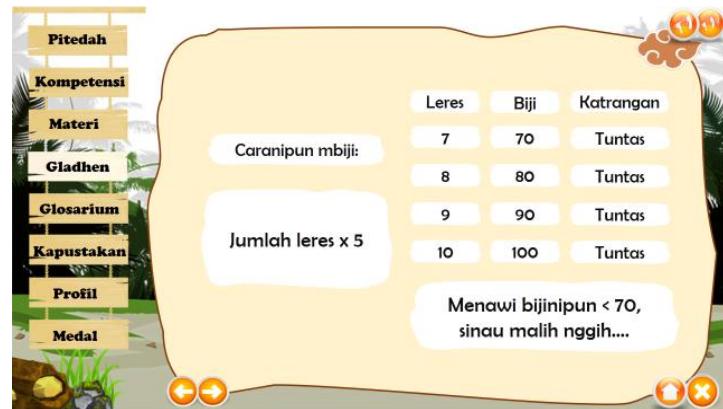
Gambar 22: Tampilan Menu Soal

Menu soal merupakan halaman soal-soal latihan berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang harus dikerjakan oleh pengguna. Ketika pengguna memilih salah satu jawaban, soal berikutnya secara otomatis akan ditampilkan. Selain itu pengguna juga dapat menuju soal berikutnya dengan mengklik tombol *next* atau kembali ke soal sebelumnya dengan mengklik tombol *back*.



Gambar 23: Tampilan Menu *Ningali Wangsulan*

Menu *ningali wangulan* merupakan halaman yang berisi jawaban-jawaban dari soal-soal latihan yang telah dikerjakan oleh pengguna.



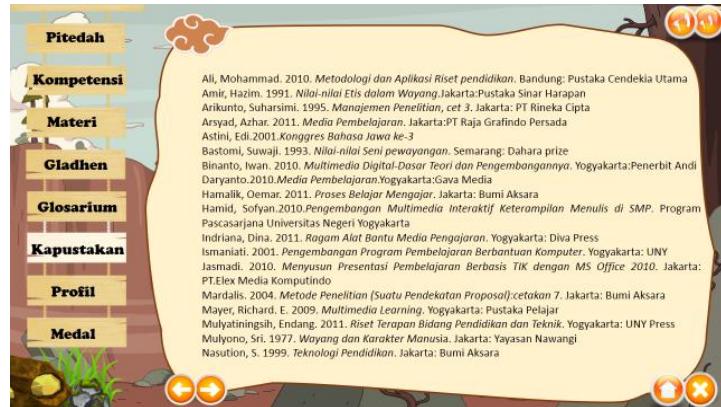
Gambar 24:Tampilan Menu *Caranipun Mbiji*

Menu *caranipun mbiji* merupakan halaman yang berisi petunjuk cara memberikan nilai terhadap jawaban-jawaban atas soal-soal yang telah dikerjakan.



Gambar 25: Tampilan Menu Glosarium

Menu glosarium merupakan halaman yang berisi kosakata sulit yang berkaitan dengan materi maupun kosakata dalam media pembelajaran secara keseluruhan. Menu glosarium terdiri dari dua halaman.



Gambar 26: Tampilan Menu *Kapustakan*

Menu *kapustakan* merupakan halaman yang berisi daftar pustaka dalam pembuatan media pembelajaran serta dalam keseluruhan penelitian ini.



Gambar 27: Tampilan Menu Profil

Menu profil berisi profil singkat individu - individu yang terlibat dalam pembuatan media pembelajaran ini. Mereka adalah pengembang atau peneliti, dosen pembimbing, dosen ahli media dan dosen ahli materi.



Gambar 28: Tampilan Menu *Medal*

Menu *medal* merupakan halaman yang membrikan pilihan kepada pengguna untuk tetap menggunakan media pembelajaran ini atau keluar dari media pembelajaran ini. Halaman ini juga ditampilkan ketika pengguna mengklik tombol *exit*.



Gambar 29: Tampilan Halaman Penutup

Halaman penutup ditampilkan ketika pengguna mengklik pilihan “*inggih*” pada halaman *medal* di atas.

2. Interaktivitas Media *Powerpoint*



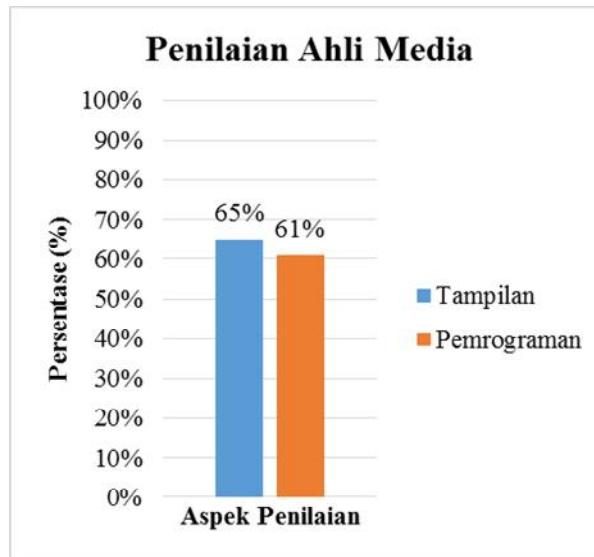
Gambar 30 : Menu dan Tombol Navigasi sebagai Sarana Pendukung Interaksi dalam Media *Powerpoint*

Berdasarkan gambar di atas, pengguna dapat melakukan interaksi dengan media *powerpoint*. Pengguna memberikan input atau aksi terhadap media dengan memilih atau mengklik menu dan tombol navigasi yang tersedia. Media akan memberikan reaksi atau respon dengan menampilkan permintaan pengguna. Misalnya, pengguna mengklik tombol *sound on/off*, maka media akan merespon dengan hidupnya musik pengiring. Apabila pengguna mengklik tombol tersebut sekali lagi, maka musik pengiring akan mati. Contoh lain yaitu apabila pengguna memilih menu materi, maka media akan merespon dengan menampilkan halaman utama menu materi.

3. Kualitas Media

Media interaktif pembelajaran wayang yang dikembangkan dengan *software powerpoint* telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum

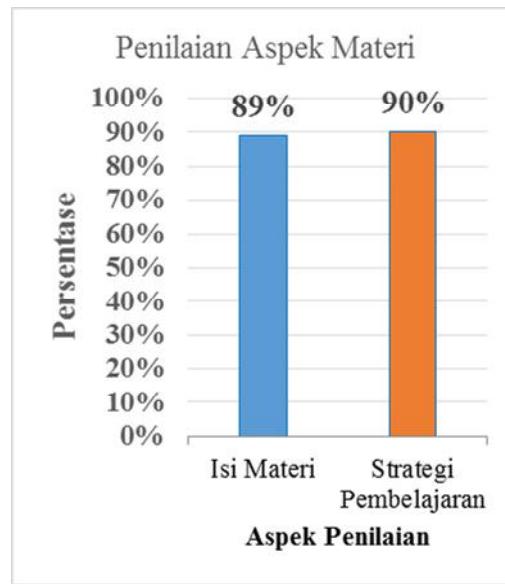
diujicobakan. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 14. Apabila dibuat diagram batang maka tampak seperti di bawah ini.



Gambar 31: Diagram Batang Penilaian Ahli Media

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat diketahui bahwa penilaian media pembelajaran dilihat dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Aspek tampilan mendapatkan persentase sebesar 65 %, sedangkan aspek pemrograman mendapatkan persentase sebesar 61 %. Rata-rata total penilaian ahli media adalah sebesar 63 %. Persentase ini termasuk kriteria cukup layak sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi terhadap media interaktif pembelajaran wayang yang dikembangkan dengan *software powerpoint* dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 32: Diagram Batang Penilaian Ahli Materi

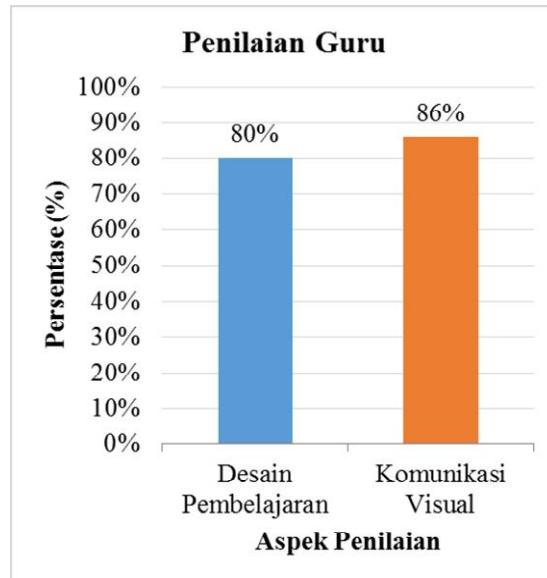
Melalui diagram batang di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran wayang dengan *software powerpoint* dilihat dari dua aspek yaitu isi materi dan strategi pembelajaran. Dilihat dari aspek isi materi, persentasenya adalah sebesar 89 %. Dilihat dari aspek strategi pembelajaran, persentasenya adalah sebesar 90 %. Rata-rata total penilaian ahli materi adalah sebesar 89,5 % dan termasuk kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Tanggapan

Media interaktif *powerpoint* pembelajaran wayang juga dinilai oleh guru dan uji coba kepada siswa agar dapat diketahui kelayakan media interaktif ini. Instrumen yang digunakan berupa angket yang harus diisi oleh guru mata pelajaran dan siswa.

a. Tanggapan Guru

Penghitungan terhadap skor yang didapatkan dari pengisian angket oleh guru mata pelajaran dapat dilihat pada tabel 16. Apabila diolah menjadi diagram batang akan tampak seperti dibawah ini.



Gambar 33: Diagram Batang Penilaian Guru

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa terhadap media interaktif pembelajaran wayang dilihat dari dua aspek yaitu aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Dilihat dari aspek desain pembelajaran, persentase yang didapatkan adalah sebesar 80 % dan termasuk dalam kriteria layak sebagai media pembelajaran. Dilihat dari aspek komunikasi visual, persentase yang didapatkan adalah sebesar 86 % dan termasuk dalam kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila dihitung rata-rata penilaian guru mata pelajaran terhadap media interaktif ini, akan didapatkan persentase sebesar 83 %, sehingga secara

keseluruhan termasuk dalam kriteria layak digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran.

b. Tanggapan Siswa

Penghitungan terhadap skor yang didapatkan dari pengisian angket oleh siswa diolah menjadi diagram batang seperti dibawah ini.

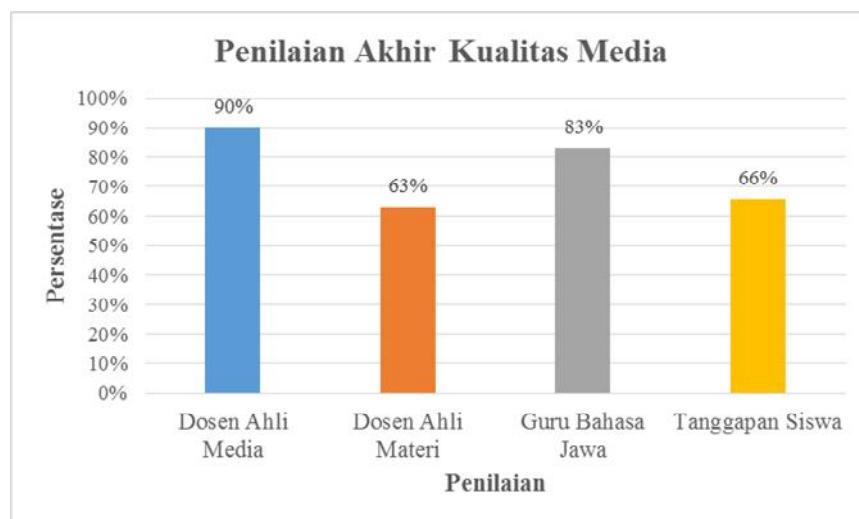


Gambar 34: Diagram Batang Penilaian Siswa

Melalui diagram batang di atas dapat diketahui bahwa penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* dibagi menjadi 2 aspek yaitu: 1) Aspek Komunikasi Visual dan 2) Aspek Strategi Pembelajaran. Aspek komunikasi visual mendapatkan persentase sebesar 69%, sedangkan aspek strategi pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 62%. Rata-rata penilaian tanggapan siswa secara keseluruhan adalah sebesar 65,5%, sehingga media interaktif *powerpoint* termasuk ke dalam kriteria cukup layak sebagai media pembelajaran.

5. Penilaian Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

Media interaktif *powerpoint* pembelajaran wayang telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta telah dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan diujicobakan kepada siswa. Penilaian media interaktif *powerpoint* secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 35: Diagram Batang penilaian Akhir Kualitas Media

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa media interaktif *powerpoint* melalui beberapa tahap penilaian yaitu oleh: 1) Dosen ahli media, 2) Dosen ahli materi, 3) Guru bahasa Jawa dan 4) Siswa. Penilaian oleh dosen ahli media mendapatkan persentase sebesar 63 % atau termasuk dalam kategori cukup layak. Penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 89,5 % atau termasuk dalam kategori Layak. Penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa mendapatkan persentase sebesar 83 % atau termasuk dalam kategori layak. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5 % atau termasuk dalam kategori cukup layak. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75 % atau termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran.

6. Revisi

a. Revisi Ahli Media

Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media sebelum digunakan untuk uji coba. Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli media, ada beberapa kekurangan pada media pembelajaran yang harus diperbaiki, antara lain:

- 1) *Hyperlink* pada *button* materi belum sesuai terutama pada “*tuladha pakarti becik*”.

Revisi dilakukan dengan mengganti halaman tujuan pada *hyperlink* tersebut sehingga ketika diklik akan muncul halaman yang dimaksud yaitu halaman “*tuladha pakarti becik*”.

- 2) Ketika *button* materi *dislide show* tombol *pitedah* tidak dapat difungsikan.

Tombol *pitedah* belum ditambahkan *hyperlink* sehingga tidak berfungsi ketika diklik. Revisi dilakukan dengan menambahkan *hyperlink* pada tombol tersebut sehingga ketika diklik akan muncul halaman *pitedah*.

- 3) Referensi di asal usul wayang perlu ditambahkan.

Materi asal usul wayang sebelum revisi adalah sebagai berikut.

Asal-usul Wayang

Masyarakat Indonesia rumiyin kathah ingkang kagungan kapitadosan ingkang kasebat animisme lan dinamisme. Ritual ingkang kalampahan kangge nyembah leluhuripun ngginakaken gambar lan patung. Rohing leluhur kasebat hyang utawi dahyang. Tiyang saged sesambutan kaliyan para hyang kanthi lantaran syaman kangge nyuwun pitulungan. Ritual nyembah leluhur menika ingkang dados cikal bakal kesenian wayang. Hyang ewah dados wayang, syaman dados dhalang.

Materi asal usul wayang setelah revisi adalah sebagai berikut.

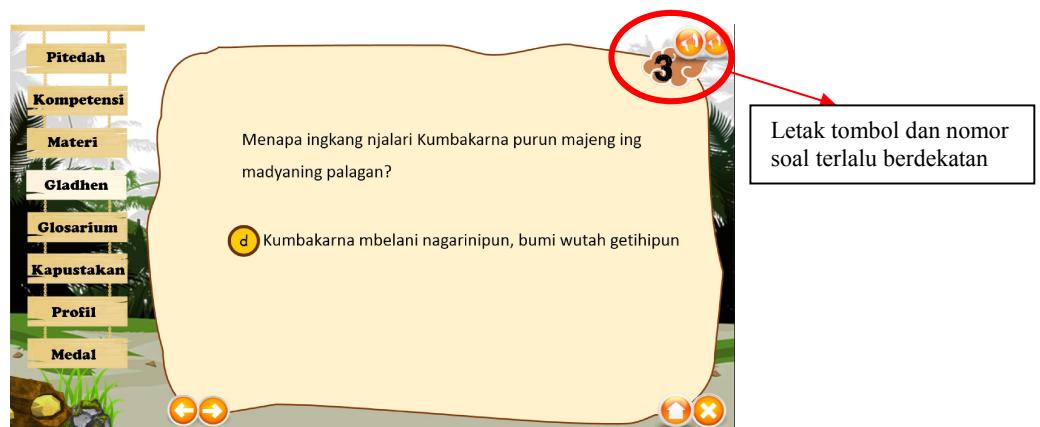
Asal-usul Wayang

Miturut teori saking Brandes, Hazeu, Kats lan Kruyt ingkang kaandharaken ing buku “Nilai-Nilai Etis dalam Wayang”, wayang asalipun saking tanah Jawi. Antawisipun katingali saking wujud lan cariyosipun. Wayang kasambetaken kaliyan kapitadosan sesembahan. Masyarakat Jawa rumiyin kathah ingkang kagungan kapitadosan ingkang kasebat animisme lan dinamisme. Ritual ingkang kalampahan kangge nyembah leluhuripun ngginakaken gambar lan patung. Rohing leluhur kasebat hyang utawi dahuang. Tiyang saged sesambutan kaliyan para hyang kanthi lantaran syaman kangge nyuwun pitulungan. Ritual nyembah leluhur menika ingkang dados cikal bakal kesenian wayang. Hyang ewah dados wayang, syaman dados dhalang.

- 4) Animasi dan gambar perlu disimpan dalam *file* yang lebih kecil.

Pada saat produk akhir dikonversi ke bentuk *file flash*, kapasitas *file* menjadi lebih kecil termasuk animasi dan gambar. *File* pun dapat dibuka di komputer manapun tanpa menginstal software yang digunakan dalam pembuatan media.

- 5) *Lay out gladhen* pada *item ningali wangulan* perlu direvisi penomorannya.



Gambar 36: *Lay Out Gladhen Pada Item Ningali Wangulan Sebelum Revisi*

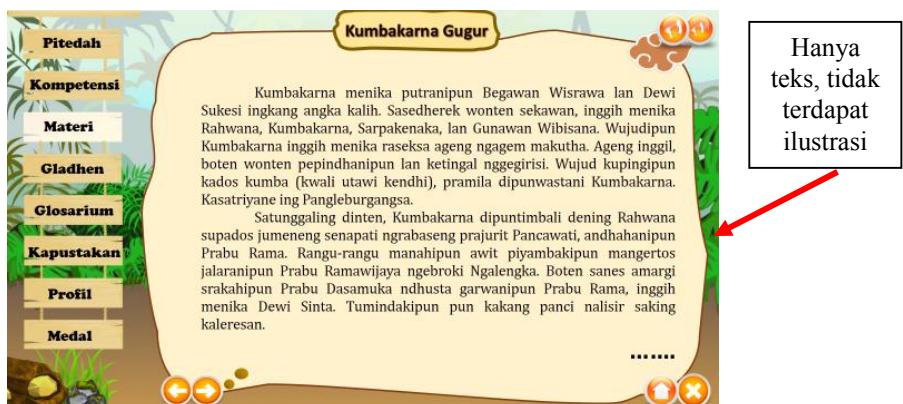


Gambar 37: Lay Out Gladhen pada Item Ningali Wangsulan Setelah Revisi

b. Revisi Ahli Materi

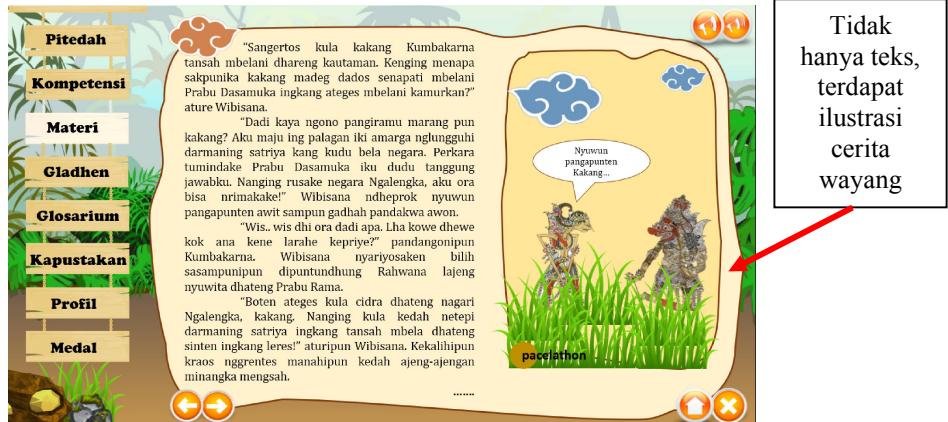
Berdasarkan hasil validasi ahli materi didapatkan rata-rata persentase secara keseluruhan terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran yaitu sebesar 89,5 % dan termasuk dalam kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sebagai berikut.

- Ilustrasi pada materi masih kurang



Gambar 38: Contoh Materi Cariyos Wayang Sebelum Revisi

Materi cariyos wayang sebelum revisi hanya berupa teks cerita. Setelah revisi, terdapat penambahan ilustrasi cerita wayang agar lebih menarik perhatian pengguna dan sebagai penjelasan isi cerita.



Gambar 39: Contoh Materi Cariyos Wayang Setelah Revisi

- Contoh *pakarti becik* dalam materi masih kurang

Hanya ada Wibisana dan Kumbakarna , tidak ada Prabu Rama

- Mbla nagari sanadyan rajanipun gadahah watak angkara murka
- Boten mbla sedherekipun menawi gadahah watak ingkang awon
- Wantun ngelingaken kakangipun ingkang tumindak angkara murka
- Tansah mbelani kautaman

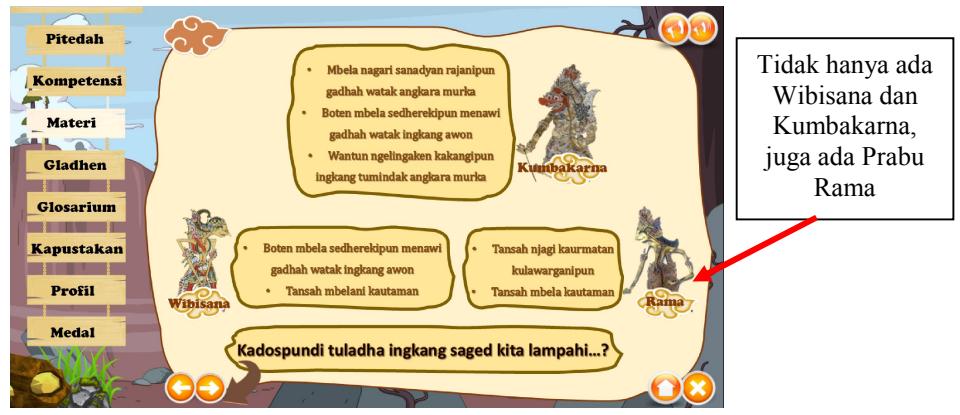
Kumbakarna

Kadospundi tuladha ingkang saged kita lampahi...?

Gambar 40: Halaman Pakarti Becik Sebelum Revisi

Halaman *Pakarti Becik* adalah halaman yang berisi nilai-nilai moral para tokoh wayang yang terdapat dalam cerita Kumbakarna Gugur. Sebelum revisi, terdapat 2 tokoh yang layak dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari karena sifatnya yang baik, yaitu Kumbakarna dan Wibisana. Setelah revisi, ditambahkan 1 tokoh lagi yaitu Prabu Rama.

Tidak hanya teks, terdapat ilustrasi cerita wayang



Gambar 41: Halaman *Pakarti Becik* Setelah Revisi

c. Saran dan Komentar Siswa

Berdasarkan komentar pada angket tanggapan siswa, secara umum siswa menilai baik terhadap media pembelajaran ini. Hanya saja terdapat hal yang perlu direvisi yaitu terkait dengan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Beberapa siswa dalam kelas uji coba tidak terlalu memahami bahasa Jawa ragam krama seperti yang digunakan dalam media pembelajaran ini. Oleh karena itu media pembelajaran ini perlu diberi tambahan arti kosakata sulit pada menu glosarium dalam bahasa Indonesia. Berikut ini beberapa saran dan komentar siswa terhadap media interaktif *powerpoint*.

- 1) Gambar dan warna menarik.
- 2) Cukup bagus tapi bahasanya kurang bisa dipahami.
- 3) Sebaiknya diberi arti dalam bahasa Indonesia agar orang luar Jawa dapat memahami bahasa yang ada di media interaktif pembelajaran wayang.
- 4) Media pembelajaran ini bagus.
- 5) Saya kurang mengerti dengan bahasa Jawa yang digunakan. Bahasanya sangat halus dan sulit untuk dimengerti karena bahasa Jawa krama. Sehingga saya

sulit memahami cerita tersebut. Bahasa krama yang jarang digunakan di lingkungan rumah saya. Sebaiknya bahasa yang digunakan adalah bahasa formal atau sering digunakan, jadi mudah dimengerti. Bahasa sudah bagus dan menarik, terutama warna dan animasinya.

Berikut ini adalah tampilan glosarium sebelum ada revisi. Arti kata masih berupa bahasa Jawa.



Gambar 42: Tampilan Glosarium Sebelum Revisi

Setelah ada revisi, arti kata tidak hanya dalam bahasa Jawa, tetapi juga dalam bahasa Indonesia. Berikut ini tampilan glosarium setelah revisi.



Gambar 43: Tampilan Glosarium Setelah Revisi

7. Kelebihan dan Kekurangan Produk

a. Kelebihan

Kelebihan media interaktif *powerpoint* adalah sebagai berikut.

- 1) Kualitas media hampir sama dengan media interaktif yang dikembangkan dengan software lain yang lebih kompleks dan sulit.
- 2) Media interaktif ini dapat diedit oleh guru mata pelajaran apabila akan menambahkan materi untuk siswa.
- 3) Media interaktif *powerpoint* dapat dikonversi ke bentuk file flash sehingga memperkecil ukuran file serta dapat dibuka di komputer manapun tanpa menginstal program asal.
- 4) Media interaktif *powerpoint* dapat dibuka pada tablet atau perangkat elektronik selain komputer.

b. Kekurangan

Kekurangan media interaktif *powerpoint* adalah sebagai berikut.

- 1) Media interaktif *powerpoint* hanya dapat digunakan pada perangkat elektronik.
- 2) Latihan soal hanya dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda.
- 3) Pembuatan latihan soal belum bisa menggunakan *timer*.
- 4) Pengguna tidak dapat melihat skor latihan secara otomatis.
- 5) Satu halaman hanya dapat mengakomodasi bentuk-bentuk animasi dalam jumlah terbatas dan sederhana.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kualitas media interaktif *powerpoint* dapat dilihat dari penilaian dosen ahli media dan dosen ahli materi. Penilaian oleh dosen ahli media mendapatkan persentase sebesar 63 % atau termasuk dalam kategori cukup layak. Penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 89,5 % atau termasuk dalam kategori layak.
2. Tanggapan guru bahasa Jawa dan siswa juga menjadi bagian dari penilaian. Penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa mendapatkan persentase sebesar 83 % atau termasuk dalam kategori layak. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5 % atau termasuk dalam kategori cukup layak.
3. Berdasarkan penilaian dosen ahli media, dosen ahli materi, tanggapan guru dan siswa, maka rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75 % atau termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan pada simpulan di atas, ada beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, penggunaan media sangat diperlukan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran bahasa

Jawa khususnya pada materi wayang dan materi-materi lain pada umumnya. Kedua, media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa salah satunya adalah media interaktif *powerpoint*. Media interaktif *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini karena setiap siswa dapat mengoperasikan media interaktif *powerpoint* secara mandiri sehingga penggunaannya menyesuaikan dengan kemampuan akademik masing-masing siswa.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran untuk Guru

Pembelajaran bahasa Jawa sebaiknya menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif *powerpoint* yang telah dikembangkan oleh peneliti, agar lebih menarik perhatian siswa dan lebih menyenangkan.

2. Saran untuk Siswa

Siswa sebaiknya mempelajari bahasa Jawa dengan lebih sungguh-sungguh terutama bahasa Jawa ragam krama dan membiasakan diri untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

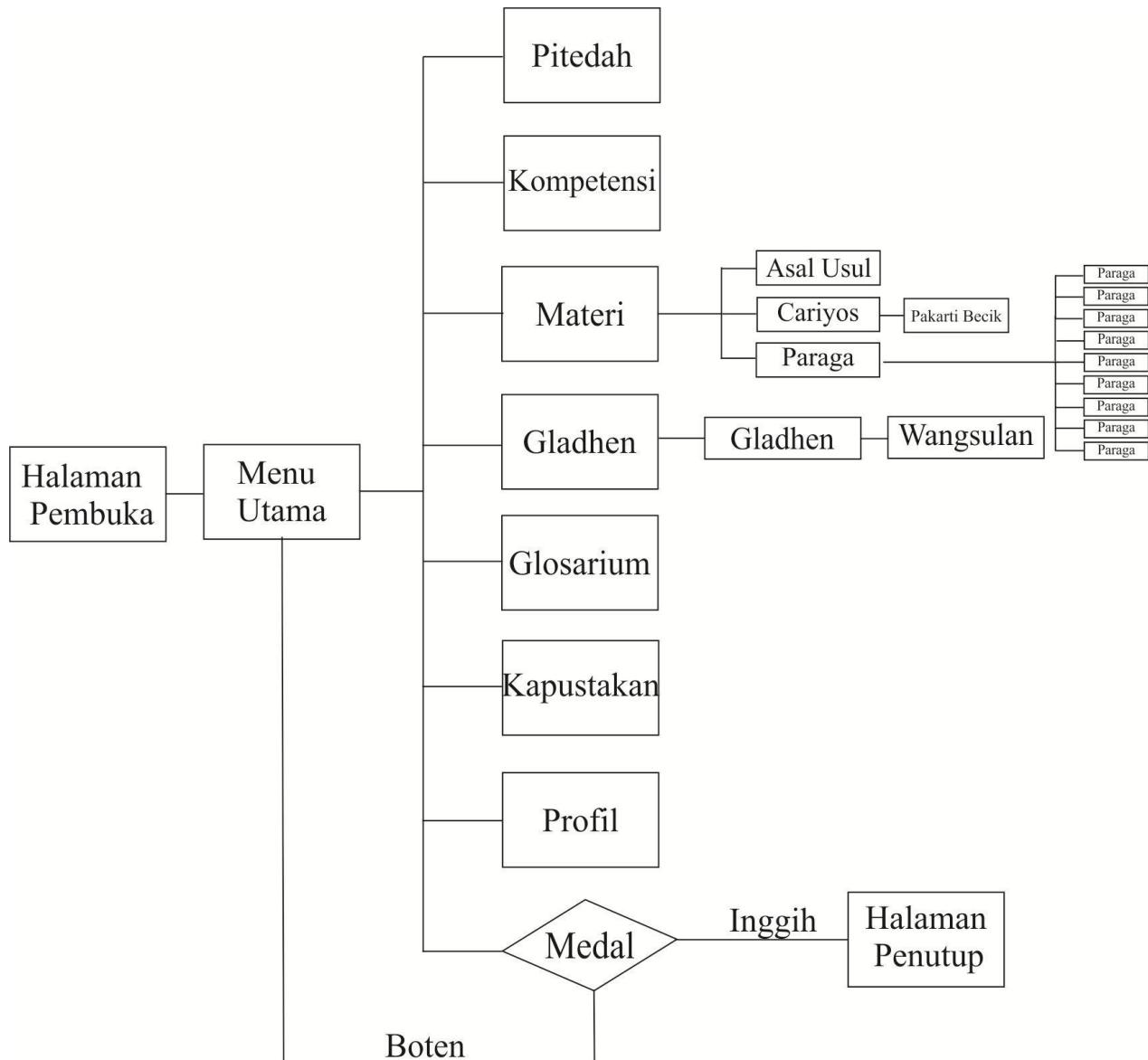
- Achjar, Chalil, dkk. 2008. *Pendidikan Berbasis Fitrah*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ali, Mohammad. 2010. *Metodologi dan Aplikasi Riset pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama
- Amir, Hazim. 1991. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Arikunto, Suharsimi. 1995. *Manajemen Penelitian, cet 3*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Astini, Edi. 2001. *Konggres Bahasa Jawa ke-3*
- Bastomi, Suwaji. 1993. *Nilai-nilai Seni pewayangan*. Semarang: Dahara prize
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimyati, Edi. 2011. Yuk Bertualang ke Museum di Jakarta. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Finkelstein, Ellen, dkk. 2008. *Powerpoint for Teachers*. San Francisco: Jossey Bass
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, Sofyan. 2010. Pengembangan Multimedia Interaktif Keterampilan Menulis di SMP. *Thesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Ismaniati. 2001. *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Yogyakarta: UNY

- Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan MS Office 2010*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Lowe, Doug. 2010. *Powerpoint 2010 for Dummies*. Indiana Polis: Wiley Publishing
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal):cetakan 7*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mayer, Richard. E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Mulyono, Sri. 1977. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Yayasan Nawangi
- Nasution, S. 1999. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pascal, Steven Andy. 2007. *Tip & Trik Microsoft Office 2007*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Prihatini, Dyah Ayu. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatic untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK. *Thesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Riyadi, Amru Salam. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin Cnc Dasar Di Smk Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik UNY
- Suyoto. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains SD. *Thesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- S. Padmosoekotjo. 1984. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*. Surabaya: CV Citra Jaya
- Sadiman, Arief S, dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada
- Sucipta, Mahendra. 2009. *Ensiklopedi Tokoh Wayang dan Silsilahnya*. Yogyakarta: Penerbit Narasi
- Sudjana, Nana, dkk. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

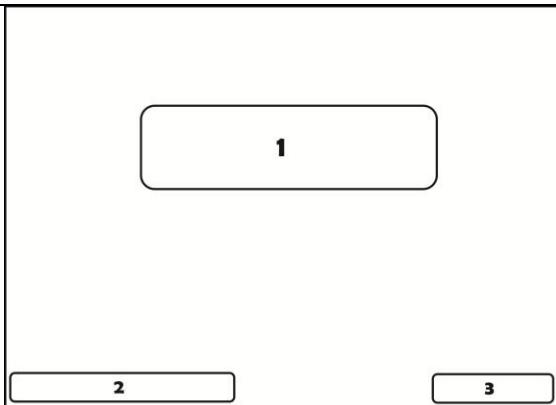
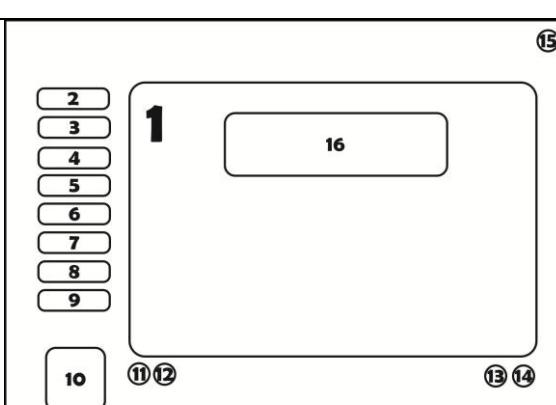
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susilana, Rudi, dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Veer, Vander. 2007. *Powerpoint 2007 The Missing Manual*. USA: O'Reilly Media
- Wempen, Faithe. *Microsoft Powerpoint 2010 Bible*. Indiana Polis: Wiley Publishing
- Wena, Made. 2009. *Strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Weverka, Peter. 2007. *Powerpoint 2007 All in One References for Dummies*. Canada: Wiley Publishing

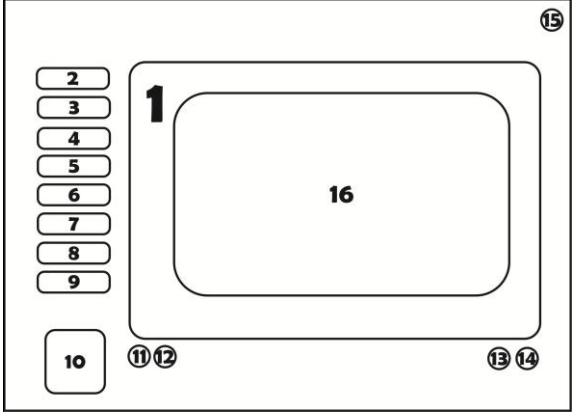
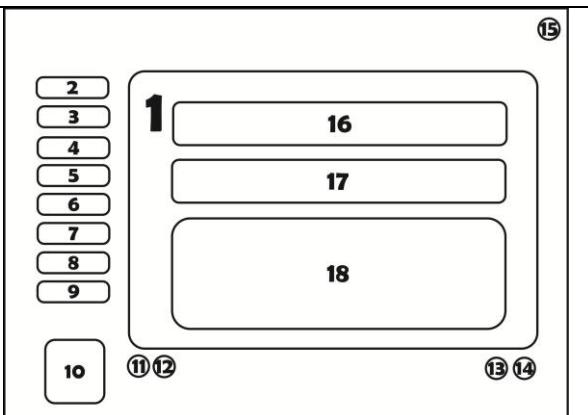
LAMPIRAN

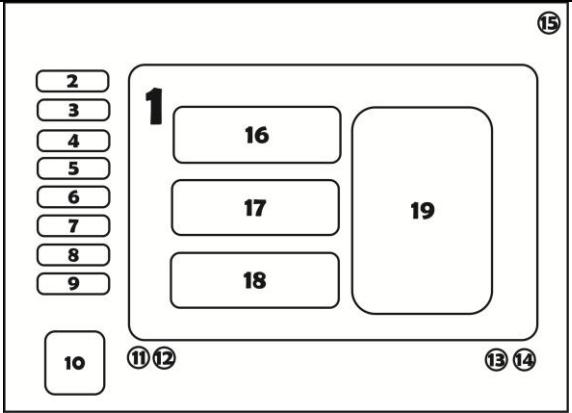
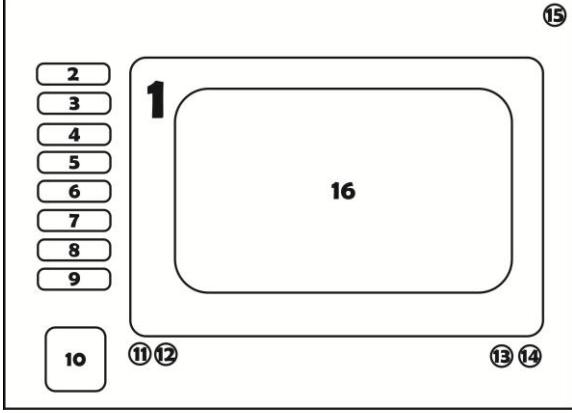
Flowchart

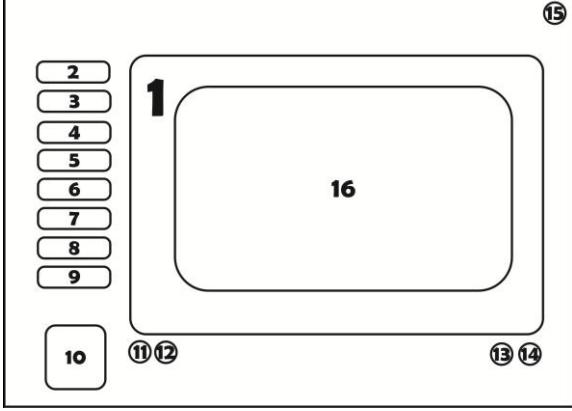
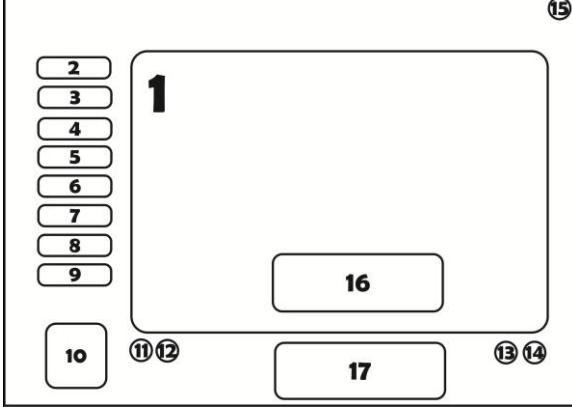


Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif Powerpoint

No .	Visual	Keterangan
1.	 <p>“Halaman Pembuka” Sound : gendhing Bima Kurda Naskah : “Sugeng Pepanggihan”</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Naskah “Sugeng Pepanggihan” 2. Identitas media (nama, sasaran) 3. Tombol “wiwit” untuk memulai program
2.	 <p>Halaman menu utama Naskah : “Klik menu ingkang badhe kapilih”</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Teks “Klik menu ingkang badhe kapilih”

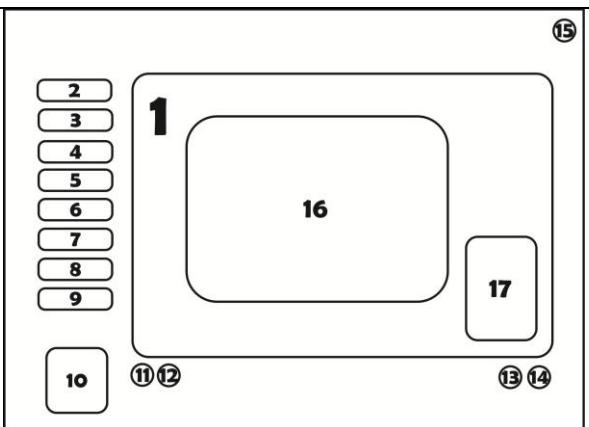
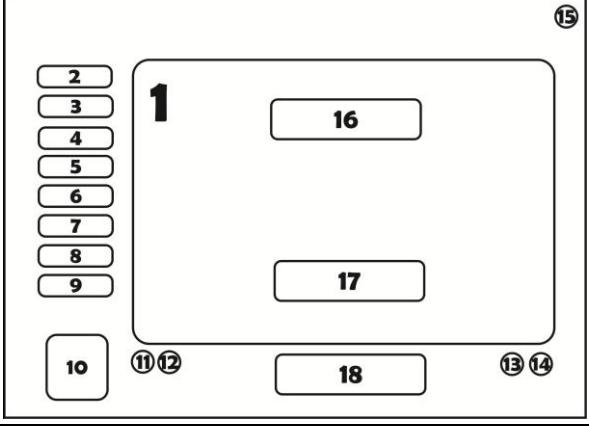
3.	 <p>Halaman <i>Pitedah</i> Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Keterangan menu <i>Pitedah</i>
4.	 <p>Halaman Kompetensi Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Keterangan Standar Kompetensi 17. Keterangan Kompetensi Dasar 18. Keterangan Indikator

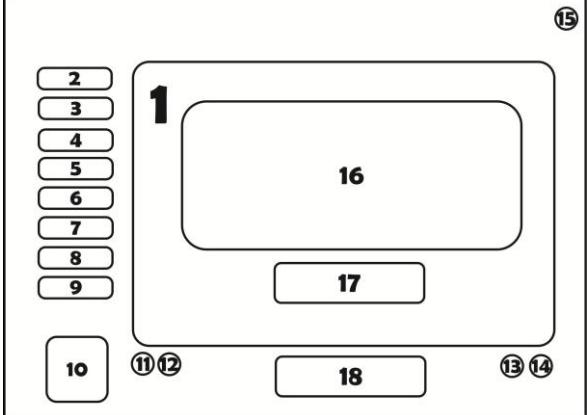
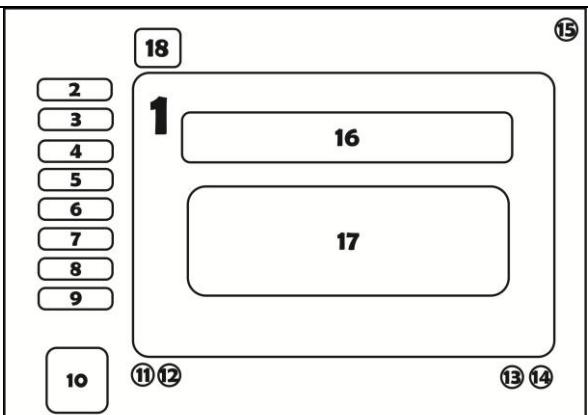
5.	 <p>Halaman Utama Menu Materi Sound : instrument “Gambang Suling” Narasi : “Ini adalah halaman utama menu materi, silakan pilih materi yang Anda inginkan”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Tombol untuk menuju halaman materi “Asal-usul, Lakon lan Ginanipun Wayang” 17. Tombol untuk menuju halaman materi “Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur” 18. Tombol untuk menuju halaman materi “Paraga ing Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur” 19. Gambar animasi
6.	 <p>Halaman Materi I Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Materi “Asal usul, Lakon lan Ginanipun Wayang”

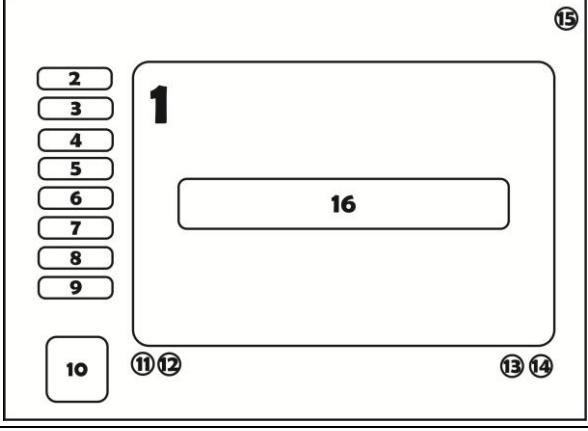
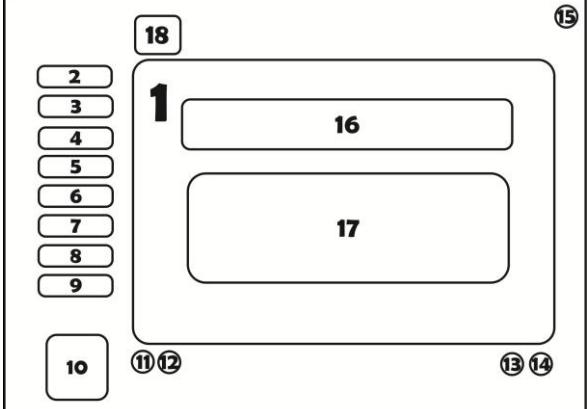
7.	 <p>Sub Menu Materi II Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Materi “Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur” halaman 1 dan 2
8.	 <p>Halaman panduan menu latihan Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi “Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur” halaman 3 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Keterangan pengantar untuk menuju halaman “Pakarti Becik”

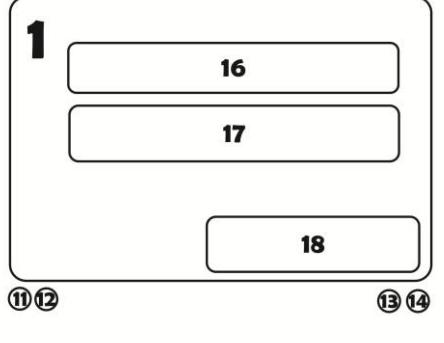
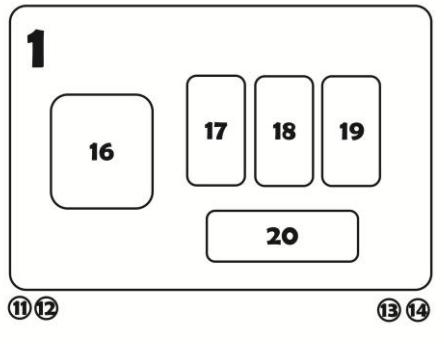
9.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi “Pakarti Becik” 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Keterangan “Pakarti Becik” tokoh wayang 17. Gambar tokoh wayang Wibisana 18. Gambar tokoh wayang Kumbakarna 19. Tombol untuk menuju halaman “Pakarti Becik” dalam kehidupan sehari-hari
10.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Materi “Pakarti Becik” membela kebenaran 17. Materi “Pakarti Becik” membela negara

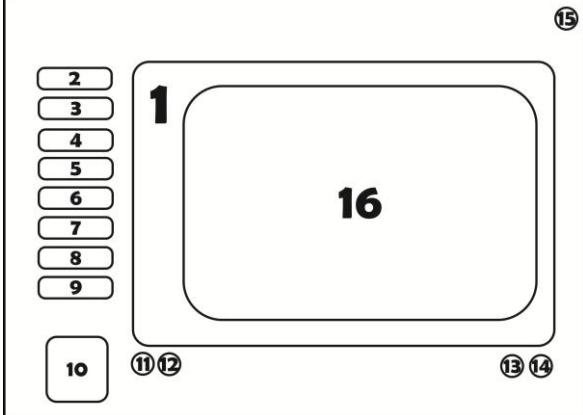
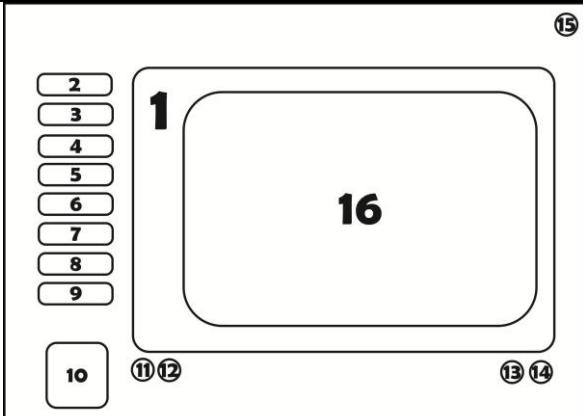
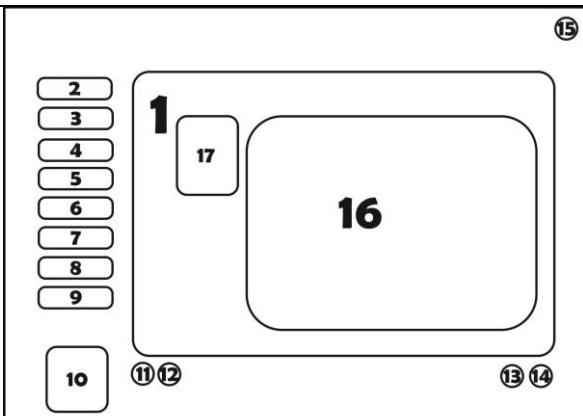
11.	<p>Halaman utama materi “<i>Paraga ing Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur</i>” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama materi “<i>Paraga ing Cariyos Wayang Kumbakarna Gugur</i>” 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih <i>sound on/off</i> 16. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 1 17. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 2 18. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 3 19. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 4 20. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 5 21. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 6 22. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 7 23. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 8 24. Gambar dan tombol untuk menuju halaman tokoh wayang 9
-----	---	---

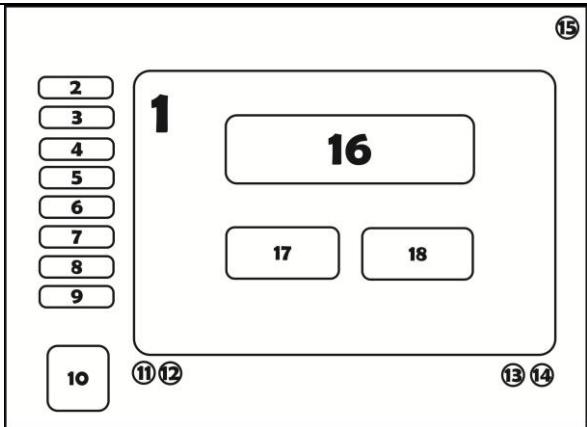
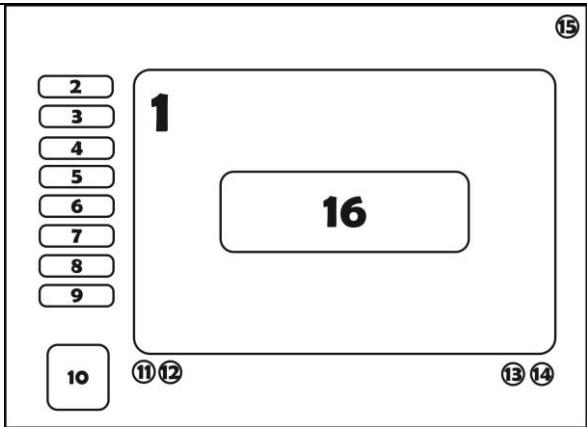
12.	 <p>Halaman “<i>Pakarti Becik</i>” tokoh wayang Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Keterangan identitas tokoh wayang 1-9 17. Gambar tokoh wayang 1-9
13.	 <p>Halaman “<i>Gladhen</i>” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Tombol “<i>Maos Pitedah</i>” 17. Tombol “<i>Tutup Pitedah</i>” 18. Tombol “<i>Wiwit</i>”

14.	 <p>Halaman “Gladhen” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. <i>Pitedah</i> mengerjakan soal latihan 17. Tombol “Tutup Pitedah” 18. Tombol “Wiwit”
15.	 <p>Halaman “Gladhen” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Soal Latihan 17. Pilihan Jawaban 18. Nomor soal

16.	 <p>Halaman “Ningali Wangsulan” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Tombol untuk menuju halaman jawaban soal latihan
17.	 <p>Halaman jawaban latihan soal Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Soal latihan 17. Kunci jawaban latihan soal 18. Nomor soal

18.	 <p>Halaman terakhir kunci jawaban Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih <i>sound on/off</i> 16. Soal latihan 17. Kunci jawaban latihan soal 18. Tombol “<i>Caranipun Mbiji</i>”
19.	 <p>Halaman “<i>Caranipun Mbiji</i>” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih <i>sound on/off</i> 16. Keterangan cara mengetahui nilai latihan soal 17. Keterangan jumlah jawaban yang benar 18. Keterangan nilai 19. Keterangan ketuntasan 20. Motivasi untuk yang belum mencapai ketuntasan

20.	 <p>Halaman Glosarium Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Daftar kosakata sulit
22.	 <p>Halaman “Kapustakan” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih sound on/off 16. Daftar pustaka
21.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap

	<p>Halaman Profil Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<p>11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih <i>sound on/off</i> 16. Identitas profil 17. Foto profil</p>
23.	 <p>Halaman “<i>Medal</i>” Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<p>1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih <i>sound on/off</i> 16. Teks “<i>Saestu badhe medal?</i>” 17. Pilihan aktivitas “<i>Inggih</i>” 18. Pilihan aktivitas “<i>Boten</i>”</p>
24.	 <p>Halaman Penutup Sound : instrument “Gambang Suling”</p>	<p>1. Layar utama 2. Tombol untuk menuju halaman <i>Pitedah</i> 3. Tombol untuk menuju halaman Kompetensi 4. Tombol untuk menuju halaman Materi 5. Tombol untuk menuju halaman <i>Gladhen</i> 6. Tombol untuk menuju halaman Glosarium 7. Tombol untuk menuju halaman <i>Kapustakan</i> 8. Tombol untuk menuju halaman Profil 9. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 10. Gambar pelengkap 11. Tombol untuk menuju halaman sebelumnya 12. Tombol untuk menuju halaman selanjutnya 13. Tombol untuk menuju halaman menu utama 14. Tombol untuk menuju halaman <i>Medal</i> 15. Tombol untuk memilih <i>sound on/off</i> 16. Teks penutup : “<i>Maturnuwun</i>”</p>

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Standar Kompetensi : Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa
Kompetensi Dasar : Membaca teks cerita wayang
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII, SMP IT Abu Bakar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta
Pengembang : Naila Fauzia Rahmani
Ahli Media : Nurhidayati, M.Hum

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli media mengenai media pembelajaran pada materi wayang untuk kelas VIII SMP yang dikembangkan dengan software Powerpoint.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan membubuhkan tanda “√” pada kolom yang tersedia.
3. Komentar dan masukan secara umum mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu mengevaluasi media pembelajaran ini, kami ucapan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
2.	Teks dan tulisan dapat dibaca		✓		
3.	Kombinasi warna		✓		
4.	Konsistensi peletakan tombol				✓
5.	Kualitas tampilan gambar	✓			
6.	Kualitas animasi			✓	
7.	Kesesuaian musik pengiring	✓			
8.	Tata letak teks dan gambar	✓			
9.	Kualitas tampilan layar	✓			
10.	Kejelasan suara			✓	

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
1	Kejelasan navigasi			✓	
2	Konsistensi penggunaan tombol				✓
3	Kejelasan petunjuk	✓			
4	Kemudahan penggunaan media	✓			
5	Respon siswa			✓	
6	Menarik perhatian siswa	✓			
7	Efisiensi teks	✓			
8	Kecepatan program			✓	
9	Efisiensi penggunaan layar	✓			

B. Komentar dan Saran Umum

- Hiperlink pada button materi belum sesuai terutama pada "tuladha padat leel"
- Ketika button materi & slide show tombol "pitolah" tidak dapat & fungsi lain.
- Referensi & asal-usul wajah perlu ditambahkan
- Layout gladhen pada item "Ringel wajah"
- perlu & revisi penumerannya
- animasi dan gambar perlu diimpor dalam file jpg lebih leel.

C. Kesimpulan

1. Media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi
2. Media pembelajaran ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Media pembelajaran ini tidak layak diujicobakan

(Lingkarilah kesimpulan yang sesuai dengan pendapat Ibu)

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Ahli Media,



Nurhidayati, M. Hum

NIP 19780610 200112 2 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Standar Kompetensi	: Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa
Kompetensi Dasar	: Membaca teks cerita wayang
Sasaran Program	: Siswa SMP Kelas VIII, SMP IT Abu Bakar
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta
Pengembang	: Naila Fauzia Rahmani
Ahli Media	: Dr. Suwardi, M.Hum

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli materi mengenai media pembelajaran pada materi wayang untuk kelas VIII SMP yang dikembangkan dengan software *Powerpoint*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan membubuhkan tanda “√” pada kolom yang tersedia.
3. Komentar dan masukan secara umum mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak mengevaluasi media pembelajaran ini, kami ucapkan terimakasih.



A. Penilaian Materi

No.	Kriteria	Nilai				Keterangan
		Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik	
1.	Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada pada kurikulum			✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum				✓	
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media			✓		
4.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media dengan konsep keilmuan				✓	
5.	Kejelasan target pengguna produk media			✓		
6.	Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan				✓	
7.	Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan			✓		
8.	Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran			✓		
9.	Kecukupan umpan balik untuk implementasi dalam kehidupan				✓	
10.	Kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar				✓	
11.	Pemberian motivasi				✓	
12.	Kesesuaian tes dengan materi				✓	

B. Komentar dan Saran Umum

7

C. Kesimpulan

1. Media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi
2. Media pembelajaran ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Media pembelajaran ini tidak layak diujicobakan

(Lingkarilah kesimpulan yang sesuai dengan pendapat Bapak)

(Lingkarilah kesimpulan yang sesuai dengan pendapat Bapak)

Yogyakarta, Juli 2014

Ahli Materi,

—S. J. Clegg

Dr. Suwardi, M. Hum
NIP 19640403 199001 1 001

Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta

Nama : NUZULA OCTAVIANA FIRDAUSI
 Kelas/No. Absen : 8E /25

Petunjuk Penggunaan:

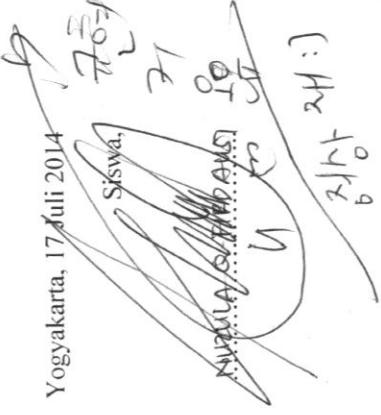
1. Jawablah pernyataan di bawah ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
2. Pahami setiap pernyataan di bawah ini dan bertanyalah apabila ada yang kurang jelas
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi penilaian prestasi Anda
4. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan kenyataan yang Anda rasakan, dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Cukup	Kurang setuju
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	✓			
2.	Tombol navigasi dalam media pembelajaran ini mudah digunakan	✓			
3.	Tampilan media pembelajaran ini menarik	✓			
4.	Kombinasi warna dalam media pembelajaran ini menarik	✓			
5.	Teks / tulisan dalam media pembelajaran ini dapat dibaca dengan jelas	✓			
6.	Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini menarik	✓			
7.	Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	✓			
8.	Musik <i>on/off</i> memudahkan Anda memilih suasana yang diinginkan	✓			

9.	Materi dalam media pembelajaran ini mudah diikuti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Soal dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	Media pembelajaran ini membuat Anda lebih bersemangat dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	Media pembelajaran ini memotivasi Anda mempelajari materi wayang	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	Media pembelajaran ini memudahkan Anda mempelajari materi wayang	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	Media pembelajaran ini menambah pengetahuan Anda mengenai materi wayang	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Media pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Komentar dan saran:

Sudah cukup bagus. Tinggal dikembangkan (?) sedikit lagi :)


 Yogyakarta, 17 Juli 2014
 Siswa,
 7/07/14
 21
 00
 17/07/14
 21/07/14

Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta

Nama : Kholisah Atikah
 Kelas/No. Absen : 8E / 23

Petunjuk Penggunaan:

1. Jawablah pernyataan di bawah ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
2. Pahami setiap pernyataan di bawah ini dan bertanyalah apabila ada yang kurang jelas
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi penilaian prestasi Anda
4. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan kenyataan yang Anda rasakan, dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Cukup	Kurang setuju
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	✓	✓		
2.	Tombol navigasi dalam media pembelajaran ini mudah digunakan	✓			
3.	Tampilan media pembelajaran ini menarik	✓			
4.	Kombinasi warna dalam media pembelajaran ini menarik	✓			
5.	Teks / tulisan dalam media pembelajaran ini dapat dibaca dengan jelas	✓			
6.	Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini menarik	✓	✗		
7.	Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	✓			
8.	Musik on/off memudahkan Anda memilih suasana yang diinginkan	✓			

9.	Materi dalam media pembelajaran ini mudah diikuti			✓
10.	Soal dalam media pembelajaran ini mudah dipahami			✓
11.	Media pembelajaran ini membuat Anda lebih bersemangat dalam belajar			✓
12.	Media pembelajaran ini memotivasi Anda mempelajari materi wayang			✓
13.	Media pembelajaran ini memudahkan Anda mempelajari materi wayang			✓
14.	Media pembelajaran ini menambah pengetahuan Anda mengenai materi wayang			✓
15.	Media pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain			✓

Komentar dan saran:

Tanah airku
Indonesia yang agus
Berkatku
Dalam setiap

Yogyakarta, 17 Juli 2014

Sjswa,

Siswa,
Lilis Hikmah

Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta

Nama : Isma Ahdiyati
 Kelas/No. Absen : VIII 7 / 10

Petunjuk Penggunaan:

1. Jawablah pernyataan di bawah ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
2. Pahami setiap pernyataan di bawah ini dan bertanyalah apabila ada yang kurang jelas
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi penilaian prestasi Anda
4. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan kenyataan yang Anda rasakan, dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Cukup	Kurang setuju
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami			✓	
2.	Tombol navigasi dalam media pembelajaran ini mudah digunakan		✓		
3.	Tampilan media pembelajaran ini menarik	✓			
4.	Kombinasi warna dalam media pembelajaran ini menarik	✓			
5.	Teks / tulisan dalam media pembelajaran ini dapat dibaca dengan jelas	✓			
6.	Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini menarik		✓		
7.	Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah dipahami			✓	
8.	Musik <i>on/off</i> memudahkan Anda memilih suasana yang diinginkan			✓	

9.	Materi dalam media pembelajaran ini mudah diikuti	>					>
10.	Soal dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	/					
11.	Media pembelajaran ini membuat Anda lebih bersemangat dalam belajar	>					
12.	Media pembelajaran ini memotivasi Anda mempelajari materi wayang		>				
13.	Media pembelajaran ini memudahkan Anda mempelajari materi wayang			>			
14.	Media pembelajaran ini menambah pengetahuan Anda mengenai materi wayang				>		
15.	Media pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain					>	

Komentar dan saran:

Saya kurang memahami dengan bahasa Sunda yang digunakan Bahasannya sangat halus dan sulit untuk dimengerti. Karena juga Bahasa Jawa Krajan - Sehingga saya sulit sekali memahami cerita tersebut. Bahasa Krajan yang jarang digunakan masih sangat di lupakan. Pernah juga:

Sebaliknya bahasa yang di gunakan adalah bahasa formal / sering digunakan. Saya mudah dimengerti. Selain Bahasa Sunda banyak juga buku menarik Terutama warisan dan animasi nya."

Yogyakarta, 17 Juli 2014


Siswa,

Isma Haryati

**Angket Tanggapan Guru Terhadap Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang
untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta**

Nama : *Diksi Lestari*

NIP :

Petunjuk:

1. Angket Tanggapan Guru ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai guru mata pelajaran Bahasa Jawa mengenai media pembelajaran pada materi wayang untuk kelas VIII SMP yang dikembangkan dengan software *Powerpoint*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan membubuhkan tanda “√” pada kolom yang tersedia.
3. Komentar dan masukan secara umum mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak mengevaluasi media pembelajaran ini, kami ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Cukup	Kurang setuju
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	✓			
2.	Tombol navigasi dalam media pembelajaran ini mudah digunakan	✓			
3.	Tampilan media pembelajaran ini menarik	✓			
4.	Kombinasi warna dalam media pembelajaran ini menarik	✓			
5.	Teks / tulisan dalam media pembelajaran ini dapat dibaca dengan jelas	✓			
6.	Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini menarik	✓			
7.	Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	✓			
8.	Musik <i>on/off</i> memudahkan siswa memilih suasana yang diinginkan	✓			
9.	Materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum	✓			
10.	Materi dalam media pembelajaran ini lengkap sesuai cakupan media	✓			
11.	Latihan dalam media pembelajaran ini sudah cukup untuk siswa	✓			
12.	Media pembelajaran ini bersifat interaktif	✓			
13.	Media pembelajaran ini mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar	✓			
14.	Media pembelajaran ini mendukung siswa untuk belajar mandiri	✓			
15.	Media pembelajaran ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar	✓			
16.	Media pembelajaran ini mempermudah dalam memahami materi	✓			
17.	Media pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada materi pelajaran Bahasa Jawa yang lain	✓			

Komentar dan saran:

Melha Pemelajaran buku Sari Warisan untuk menulis buku
 yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bahasa Jawa
 dan sejarahnya. Untuk itu buku ini haruslah mudah dipahami dan
 mudah diambil dan diberikan kepada orang lain. Buku ini
 juga haruslah mudah dicatat dan mudah dipahami.

Yogyakarta, 17 Juli 2014

Guru,

*Oky
Sri Murni*

DOKUMENTASI



Gambar Instalasi program pada komputer



Gambar Instalasi program pada LCD



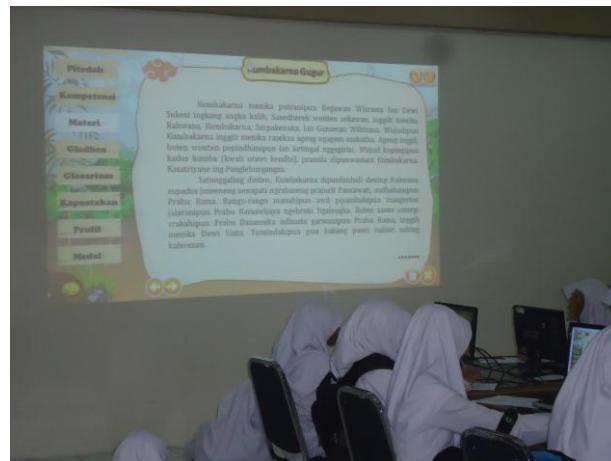
Gambar Penjelasan Penggunaan Media



Gambar Penggunaan Media 1



Gambar Penggunaan Media 2

Gambar Penggunaan Media ³



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 878a/UN.34.12/DT/VII/2014
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

8 Juli 2014

Kepada Yth.

**Walikota Yogyakarta
 c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PEMBELAJARAN WAYANG UNTUK SISWA
 SMP KELAS VIII D.I. YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	:	NAILA FAUZIA RAHMANI
NIM	:	07205241024
Jurusan/ Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan	:	Juli – Agustus 2014
Lokasi Penelitian	:	SMP IT Abubakar Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMP IT Abubakar Yogyakarta

**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN**



Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682
 Fax (0274) 555241
 EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id
 HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
 WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2432
 0135/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
 Nomor : 878a/UN34.12/DT/VII/2014 Tanggal : 08/07/2014
 Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
 2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
 5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : NAILA FAUZIA RAHMANI NO MHS / NIM : 07205241024
 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
 Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
 Penanggungjawab : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
 Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PEMBELAJARAN WAYANG UNTUK SISWA SMP KELAS VIII D.I. YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
 Waktu : 14/07/2014 Sampai 14/10/2014
 Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
 Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhiya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
 Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
 Pemegang Izin

 NAILA FAUZIA RAHMANI

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
- 2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
- 3. Kepala SMP IT Abu Bakar Yogyakarta
- 4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
- 5. Ybs.

