

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDI
TOKOH PEWAYANGAN MAHABARATA DENGAN DUA BAHASA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana



Oleh
Agung Priatmoko
NIM 07205244092

**PROGRAM STUDI BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Proposal Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Program Aplikasi Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Bilingual sebagai Sarana Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 23 Desember 2013

Pembimbing I

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd

NIP 19640201 198812 1 001

Yogyakarta, 23 Desember 2013

Pembimbing II

Drs. Afendy Widayat, M.Phil

NIP 19620416 199203 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Ensiklopedi
Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa Menggunakan
Adobe Flash CS4” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal
6 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M.Hum	Ketua Penguji		3/2 2014
Drs. Afendy Widayat, M.Phil	Sekretaris Penguji		3/2 2014
Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd	Penguji I		27/1-2014
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd	Penguji II		30/1/2014

Yogyakarta, Januari 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 : Agung Priatmoko

NIM : 07205244092

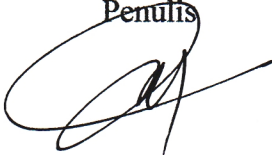
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan penulis sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 23 Desember 2013

Penulis

Agung Priatmoko

MOTTO

Menyesali nasib tidak akan mengubah keadaan. Terus berkarya dan bekerjalah
yang membuat kita berharga.
(K.H. Abdurrahman Wahid)

Siapapun yang belum pernah melakukan kesalahan tidak pernah mencoba sesuatu
yang baru.
(Albert Einstein)

Rasa penyesalan karena sebuah kegagalan akan membuat kita berusaha untuk
tidak mengulanginya.
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Sebuah karya penulisan ilmiah ini aku persembahkan untuk:

Bapak Drs. Bambang Yuwana M.Pd, pengukir jiwa ragaku yang selalu membanting tulang untuk memberikan fasilitas terbaik kepada putranya, khususnya dalam memperoleh pendidikan.

Ibu Sri Haryati, S.Pd, pembimbing hidupku yang selalu memberikan arahan dan dukungan, serta tak kenal lelah dalam segala hal.

Adikku Bening Roosma Murti, yang selalu memberi keceriaan dan memberi dukungan di setiap hari-hariku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada Prof. Dr. Suwarna, M.Pd dan Drs. Afendy Widayat, M.Phil yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan penulisan tugas akhir skripsi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Rektor UNY, Dekan FBS, dan ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan kesempatan dalam penulisan skripsi.

Tidak lupa ucapan terima kasih juga disampaikan kepada bapak dan ibu dosen serta karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan banyak ilmu untuk bekal dalam kehidupan. Terima kasih yang setinggi-tingginya disampaikan kepada kedua orang tua, keluarga, serta semua pihak tanpa terkecuali yang selalu memberikan semangat dan dorongan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini tentu saja masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Desember 2013
Penulis

Agung Priatmoko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Istilah	7
BAB II. KAJIAN TEORI.....	8
A. Ensiklopedia	8
B. Adobe Flash CS4.....	10
C. Bilingualisme	13
D. Wayang.....	15
E. Perangkat Lunak (Software).....	17
F. Software Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Bilingual	18
G. Penelitian yang Relevan	19
H. Kerangka Berfikir.....	20
BAB III. METODE PENELITIAN.....	22
A. Desain Penelitian.....	22
B. Subjek dan Objek Pengembangan.....	22

C. Prosedur Pengembangan Media	22
1. Tahap Analisis	22
2. Tahap Perancangan.....	23
3. Tahap Pengembangan.....	23
4. Tahap Validasi dan Uji Coba	23
5. Produk Akhir	24
D. Penilaian Produk	24
1. Desain Penelitian	24
2. Jenis Data.....	24
a. Data Kualitatif	24
b. Data Kuantitatif	25
E. Instrumen Pengumpulan Data	25
1. Instrumen Penelitian Kualitas Media	25
a. Penilaian Dosen Ahli Materi	25
b. Penilaian Dosen Ahli Media.....	27
c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa.....	29
d. Instrumen Tanggapan Siswa.....	30
F. Teknik Analisi Data	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Pengembangan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4.....	34
2. Kualitas Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4	35
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39
1. Tahap Pengembangan Media	40
a. Tahap Analisis Pembuatan Media	40
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran.....	41
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran.....	42
d. Tahap Validasi dan Uji Coba Media Pembelajaran	43
1) Tahap Validasi Ahli Materi.....	44

2) Validasi oleh Dosen Ahli Media	52
3) Penskoran Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa	59
4) Ujicoba Siswa Kelas VII SMP N 3 Bantul	64
C. Tampilan Akhir Produk Media Pembelajaran	74
1. Revisi Dosen Ahli Materi.....	75
2. Revisi Dosen Ahli Media	80
D. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	85
BAB V. PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	88
C.Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDI
TOKOH PEWAYANGAN MAHABARATA DENGAN DUA BAHASA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

Oleh Agung Priatmoko
NIM 07205244092

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *software/aplikasi* “Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa menggunakan Adobe Flash CS4” dan mengetahui kualitas media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata sebagai penunjang pelajaran bahasa Jawa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu, (1) analisis; (2) tahap perancangan produk; (3) tahap pengembangan produk; (4) tahap validasi; dan (5) tahap evaluasi. Kualitas produk media yang dikembangkan ini dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media melalui validasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah pengembangan “Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4” menghasilkan CD (*Compact Disk*) yang telah berisi aplikasi/*software* “Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa” (bahasa Jawa Krama dan bahasa Indonesia). Kualitas media yang dikembangkan menunjukkan bahwa media pembelajaran “Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa” termasuk dalam kategori baik dengan memperoleh rata-rata presentase keseluruhan 79,91%. Persentase tersebut didapatkan dari rata-rata keseluruhan penilaian meliputi, (1) validasi dosen ahli materi yang mendapatkan presentase 73,26%, (2) validasi dosen ahli media yang mendapatkan presentase 79,56%, (3) penilaian guru bahasa jawa mendapatkan 82%, dan (4) angket tanggapan siswa SMP 3 Bantul kelas VIIIF mendapatkan presentase 84,84%. Presentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal latihan yang ada dalam media pembelajaran “Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa” mencapai 82,15%.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengaruh globalisasi telah menyebabkan negara-negara berkembang seperti Indonesia harus menyesuaikan diri dengan negara maju, baik dari sektor teknologi maupun segi pendidikan. Akhir-akhir ini banyak lembaga pendidikan yang mulai menyadari akan hal itu. Para pendidik kini harus menaruh perhatian bahwa materi yang kini diajarkan bisa saja berubah dan menjadi usang serta berkurang relevansinya. Era pengetahuan yang sedang kita alami dan hadapi ini memiliki karakter terobosan-terobosan baru dalam bidang pengetahuan dan teknologi.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan peserta didik selain lebih aktif dalam pembelajaran dan juga dapat termotivasi untuk belajar mandiri. Terobosan yang saat ini banyak dikembangkan baru sebatas media untuk proses pembelajaran pendidik saja. Sedikit sekali media yang dikembangkan untuk siswa agar dapat belajar lebih mandiri. Para peserta didik membutuhkan lebih dari sesuatu yang bisa diberikan dalam bentuk pembelajaran di dalam kelas.

Pendekatan yang berpusat pada pendidik tentu menjadi terobosan baru yang lebih inovatif dan lebih tepat sasaran. Membiarkan peserta didik pasif dalam pembelajaran, akan memungkinkan peserta didik kesulitan untuk mengembangkan kecakapan berpikir, kecakapan interpersonal, dan kecakapan beradaptasi dengan baik. Proses belajar dan hasil belajar seorang peserta didik sangat dipengaruhi oleh peserta didik itu sendiri. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti motivasi belajar, minat belajar, gaya belajar adalah salah satu cara tepat untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Terobosan-terobosan tersebut diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih belajar mandiri, mampu meningkatkan minat belajar dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Saat ini, minat peserta didik akan teknologi komputer jinjing (*laptop/netbook*) sangat mewabah. Kita perlu membuat suatu terobosan dengan menciptakan aplikasi (*software*) maupun program komputer untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Lembaga-lembaga pendidikan mengetahui kemana arah minat peserta didik dalam belajar, misalnya seperti yang sudah terlihat saat ini, para remaja khususnya peserta didik menaruh antusias yang tinggi pada perkembangan teknologi komputer jinjing (*laptop/netbook*), *handphone* dan dunia internet, namun pada kenyataannya materi dalam pendidikan masih terkesan jalan di tempat. Pengembangan aplikasi (*software*) ini sangat dibutuhkan di semua mata pelajaran khususnya Bahasa Jawa. Bahasa Jawa sebagai ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan kebudayaan dan kebahasaan tentu membutuhkan suatu terobosan dan inovasi. Hal ini sangat diperlukan agar peserta didik dapat

mencerna dengan mudah materi pelajaran yang dikemas secara praktis sesuai kemajuan teknologi. Selain dari sisi kebahasaan, sisi lain dari bahasa Jawa adalah kebudayaan, misalnya kebudayaan wayang yang dianggap sebagai salah satu ciri khas budaya Jawa. Pada kenyataannya pertunjukkan wayang maupun cerita wayang masih kurang diminati oleh generasi muda. Pada proses pembelajaran di kelas, pendidik bahkan sering mengalami kesulitan untuk memberikan penjelasan. Selain karena peserta didik belum memahami pengetahuan tentang wayang, hal itu disebabkan juga karena minimnya materi yang ada dalam buku pelajaran.

Kurangnya keingintahuan peserta didik dan kesulitan pendidik dalam mengenalkan seni budaya wayang, sangat wajar jika banyak peserta didik yang tidak terlalu mengerti tokoh-tokoh dalam pewayangan. Selain itu, faktor penghambat lain adalah buku-buku bahasa Jawa yang tersedia seringkali ditulis dalam bahasa Jawa yang menyulitkan atau bahkan memudarkan siswa yang belum mengerti bahasa Jawa untuk ingin tau tentang budaya wayang. Seiring kemajuan teknologi informatika, bukan hal yang mengejutkan jika banyak peserta didik yang masih kurang mengerti akan bahasa Jawa. Bukan hanya mereka yang berasal dari luar kota, bahkan mereka yang asli orang Jawa banyak yang tidak mengerti karena kebiasaan menggunakan bahasa Indonesia sejak kecil.

Hal itu yang mendasari peneliti untuk membuat inovasi tentang pengembangan materi belajar untuk peserta didik yang dikemas dalam dua bahasa (bilingual) yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa Krama. Selain peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi, peserta didik yang berasal dari luar

kota maupun yang belum bisa berbahasa Jawa akan dipermudah untuk memahami materi sekaligus dapat belajar bahasa Jawa Krama dalam waktu yang sama.

Peneliti mencoba mengembangkan sebuah terobosan baru untuk mengembangkan sebuah ensiklopedi elektronik berupa aplikasi atau program di dalam komputer yang berisi tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan beserta deskripsi dan contoh gambarnya. Peneliti juga melihat bahwa penggunaan ensiklopedi dalam belajar masih kurang, misalnya di dalam perpustakaan maupun dalam siswa belajar mandiri. Pengadaan ensiklopedi sebagai media belajar siswa masih sangat terbatas. Berkaitan dengan fenomena tersebut, peneliti berharap dengan pengembangan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata Bilingual ini dapat menjadi sarana agar peserta didik lebih mandiri dalam belajar dan lebih tertarik untuk belajar tentang tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan khususnya cerita Mahabarata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengetahuan budaya Jawa seperti wayang perlu ditanamkan sejak dini dengan cara yang lebih modern, hal ini selain meningkatkan minat peserta didik juga diharapkan sebagai langkah awal untuk regenerasi budaya Jawa terutama wayang.

2. Kebutuhan akan sarana dan prasarana yang dapat berkontribusi untuk mendekatkan peserta didik terhadap pengetahuan budaya maupun bahasa Jawa.
3. Pembelajaran bahasa Jawa akan lebih optimal jika menggunakan media yang berbasis teknologi yang saat ini sedang diminati oleh remaja khususnya peserta didik.
4. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meminimalisir biaya dan kerusakan karena pemakaian, sehingga peserta didik lebih leluasa dalam penggunaannya untuk belajar.
5. Media pembelajaran wayang berbasis teknologi dapat digunakan untuk membimbing peserta didik belajar lebih mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka selanjutnya diadakan pembatasan masalah. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berupa aplikasi ensiklopedi tokoh wayang dalam cerita Mahabarata yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik.
2. Pokok bahasan dalam ensiklopedi tokoh pewayangan ini adalah pengenalan tokoh-tokoh pewayangan Mahabarata.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam penelitian ini diajukan rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan ensiklopedi tokoh wayang bilingual (Indonesia-Jawa Krama) sebagai alat bantu belajar peserta didik menggunakan *Adobe Flash CS4*.
2. Kualitas ensiklopedi tokoh pewayangan bilingual (Indonesia-Jawa Krama) menggunakan *Adobe Flash CS4*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah dalam kegiatan. Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dengan dua bahasa menggunakan *Adobe Flash CS4*.
2. Mengetahui hasil kualitas ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dengan dua bahasa menggunakan *Adobe Flash CS4* untuk penunjang pelajaran bahasa Jawa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan bahasa Jawa, antara lain.

1. Menambah sumber belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jawa khususnya untuk mempelajari pertunjukan wayang, siapa saja tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan.
2. Mempermudah peserta didik dalam mencari dan mengetahui tokoh-tokoh pewayangan yang disertai gambar sehingga lebih mudah dipahami.
3. Memberikan referensi pada masyarakat umum yang membutuhkan informasi mengenai tokoh-tokoh pewayangan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dibutuhkan untuk menyamakan pemahaman antara penyusun dan pembaca tentang istilah pada judul skripsi ini. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi/*software* adalah suatu program dalam komputer yang melakukan tugas-tugas khusus seperti; membuat dokumen, edit foto, memutar video, print dokumen, dan lain sebagainya.
2. Esiklopedia adalah karya universal yang menghimpun uraian tentang berbagai cabang ilmu atau bidang ilmu tertentu dalam artikel-artikel terpisah dan tersusun menurut abjad (pengetahuan luas).
3. Tokoh Pewayangan adalah tokoh-tokoh yang ada dalam cerita wayang, baik Mahabarata maupun Ramayana.
4. Bilingual adalah penggunaan dua bahasa dalam satu konteks. Berkaitan dengan penelitian ini maka bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa Jawa Krama.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Ensiklopedia

Menurut situs resmi id.wikipedia.org, ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani yaitu *enkyklios paideia*. Terdiri dari dua kata, *enkyklios* yang berarti *cyclon, all round* (siklus) dan *paideia* yang berarti *education, knowledge* (pendidikan, pengetahuan). Dengan demikian bahwa pengertian sederhana *enkyklios paideia* atau ensiklopedi adalah siklus ilmu pengetahuan atau ringkasan uraian ilmu pengetahuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ensiklopedia adalah karya universal yang menghimpun uraian tentang berbagai cabang ilmu atau bidang ilmu tertentu dalam artikel-artikel terpisah dan tersusun menurut abjad (pengetahuan luas).

Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia, Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

Ada tiga tujuan utama penyusunan sebuah ensiklopedia, yaitu.

1. Memperkenalkan suatu pengetahuan atau informasi yang belum banyak diketahui atau ingin diketahui pembaca.

2. Merangkum pengetahuan atau informasi tersebut dalam suatu kesatuan atau sistem.
3. Menyajikan pengetahuan atau informasi tersebut sedemikian rupa agar pembaca mudah mengerti.

Untuk mencapai tujuan tersebut, ensiklopedia harus disajikan secara tepat, singkat, dan juga mudah dipahami. Dengan tuntutan yang kian ketat, serta perkembangan teknologi yang semakin pesat, perkembangan ensiklopedi umum diharapkan menyesuaikan perkembangan jaman serta memudahkan pembaca untuk mengaksesnya.

Pada dasarnya, ensiklopedia ini adalah perkembangan dari kamus, sehingga banyak orang yang menyebutkan bahwa ensiklopedia ini sama halnya seperti kamus. Namun tentunya ensiklopedia ini berbeda dengan kamus, ensiklopedia merupakan sumber pengetahuan yang bisa kita temukan didalamnya seluruh bidang ilmu pengetahuan. Ensiklopedia lebih memberikan pengertian dari suatu kata dengan lebih jelas dan lebih terperinci dari kamus. Sedangkan kamus hanya memberikan definisi pada setiap entri atau *lemma* yang dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja.

Ensiklopedia dapat menjadi tolak ukur kemajuan suatu negara atau bangsa. Banyak negara yang mempunyai wilayah dan jumlah penduduk kecil namun mempunyai banyak ensiklopedi. Dapat diambil contoh misalnya negara Belanda, yang luas wilayah negaranya tidak lebih luas dari Jawa Barat tetapi memiliki tujuh buah ensiklopedi umum. Indonesia dengan jumlah penduduk yang begitu banyak, bermacam-macam etnis, suku dan agama, terdiri dari ribuan pulau, tetapi baru

mempunyai satu ensiklopedi yang cukup komprehensif, yaitu *Ensiklopedi Indonesia* terbitan tahun 1981 yang terdiri atas tujuh jilid.

Dalam kesempatan ini, peneliti mencoba membuat sebuah ensiklopedia khusus tentang tokoh pewayangan Mahabarata dengan menggunakan Adobe Flash CS4. Meskipun masih sederhana dan jauh dari sempurna, namun peneliti mencoba sebuah terobosan dengan membuat ensiklopedi digital sebagai bentuk mengikuti perkembangan jaman. Dalam dunia pendidikan, mengikuti arus perkembangan teknologi dalam menyampaikan materi atau proses pelajaran menjadi suatu keharusan tersendiri agar peserta didik dapat antusias, tidak mudah bosan dan menerima materi dengan mudah.

B. Adobe Flash CS4

Adobe Flash CS4 adalah program atau aplikasi dalam komputer untuk membuat animasi 2D berbasis vektor. Adobe Flash CS4 merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS3 walaupun saat ini masih banyak digunakan karena beberapa pertimbangan. Adobe Flash CS4 banyak digunakan oleh para pembuat animasi baik pemula maupun professional. Animasi-animasi yang sering dibuat dengan Adobe Flash CS4 antara lain: animasi kartun, animasi interaktif, game 2D, company profile, presentasi, video clip, desain web dan masih banyak yang lainnya. Menurut Yudhiantoro (2006:2) flash adalah program animasi berbasis vektor yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu yang lama.

Setiap animasi dalam Adobe Flash CS4 terdiri dari banyak frame yang telah disusun agar menjadi sebuah pola-pola tertentu sehingga menjadi sebuah animasi. Kemudian animasi-animasi yang tersebut digabungkan dan menjadi sebuah movie, yaitu hasil akhir dari Adobe Flash CS4 sebelum diterbitkan ke dalam web atau disimpan dalam format .swf agar dapat dibuka di segala komputer maupun laptop yang telah menggunakan Flash Player. Menurut Pramono (2006:25) alasan mengapa memilih Flash antara lain:

1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran lebih kecil (setelah dipublish)
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaannya lebih menarik.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
4. Flash mampu membuat file (.axe) yang dapat dijalankan pada semua komputer walaupun tidak menginstall program Flash terlebih dahulu.
5. Font presentasi tidak akan berubah walaupun komputer yang digunakan untuk membuka tidak memiliki font tersebut.
6. Gambar flash merupakan gambar vektor sehingga tidak pecah walaupun diperbesar berkali-kali.
7. Falsh dapat dijalankan dalam sistem operasi *windows* maupun *macintosh*.
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam beberapa macam bentuk file, seperti: .avi, .gif, .mov, ataupun dengan format lain

Berikut ini adalah istilah yang sering dijumpai dalam Adobe Flash CS4.

Tabel 1. Istilah yang sering dijumpai dalam Adobe Flash CS4

Istilah	Keterangan
Time Line	Bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung dan mengolah layer.
Layer	Wadah yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer yang berbeda.
Animasi	Gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga tampak hidup dan nyata.
Properties	Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
Movie Clip	Kumpulan animasi yang dapat digabungkan dengan animasi lain.
Frame	Bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
Keyframe	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
Scane	Scane jika di dalam Power Point sering disebut dengan slide yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.
Masking	Suatu perintah yang berguna untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu Layer dan isi layer tersebut akan tampak saat animasi dijalankan.
Actions Script	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif.

Kemudahan dalam menggambar animasi 2D dalam Adobe Flash CS4 ditunjukkan dengan adanya Objek Drawing. Tersedia beberapa bantuan untuk menggambar objek, yaitu: Line tool, Oval Tool, Rectangular Tool, PolyStar Tool, Peen Tool, Pencil Tool dan brush Tool. Adobe Flash CS4 juga menyediakan fitur untuk memberi filter pada teks, misalnya: blur, glow, bavel, drop shadow.

Adobe Flash CS4 juga menyajikan tiga tipe teks antara lain:

1. Static Teks adalah jenis teks yang mempunyai sifat statis, tidak mengalami perubahan isi saat dijalankan. Teks tersebut dapat dianimasikan.
2. Dynamic Texts adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis saat dijalankan.
3. Input Texts adalah jenis teks yang digunakan untuk proses input data yang dikaitkan dengan perintah script tertentu. Selain tipe teks mempunyai properti yang berbeda.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Adobe Flash CS4 merupakan program yang tepat untuk membuat animasi dengan segala fitur dan menu yang disediakan. Dengan menggunakan Adobe Flash CS4, akan memudahkan dan memaksimalkan animasi sehingga dapat dibuat sesuai kebutuhan dan diharapkan akan lebih menarik.

B. Bilingualisme

Istilah *bilingualisme* dalam bahasa Indonesia disebut juga kedwibahasaan (Chaer, 2004:84). Dari istilah yang dikemukakan oleh Chaer dapat dipahami bahwa bilingualisme atau kedwibahasaan berkenaan dengan pemakaian dua bahasa oleh seorang penutur dalam aktivitasnya sehari-hari. Istilah bilingualisme lebih mengacu pada suatu kondisi daripada suatu proses.

Ada beberapa ahli yang menerangkan tentang pengertian kedwibahasaan atau bilingualisme. Salah satunya adalah Weinrich (Yus Rusyana, 1988:1), yaitu

kebiasaan menggunakan dua bahasa atau lebih secara bergantian. Dalam penggunaan dua bahasa (atau lebih), jika melihat pengertian menurut Weinrich, penutur tidak diharuskan menguasai kedua bahasa tersebut dengan kelancaran yang sama. Artinya bahasa kedua tidak dikuasai dengan lancar seperti halnya penguasaan terhadap bahasa pertama. Namun, penggunaan bahasa kedua tersebut kiranya hanya sebatas penggunaan sebagai akibat individu mengenal bahasa tersebut. Jika seseorang dapat berbicara dan mengerti bahasa kedua, maka orang tersebut dikatakan *bilingual*. Biasanya kalau seseorang bisa menguasai lebih dari dua bahasa, digunakan istilah aneka bahasawan (*multilingual*). *Bilingual* dapat ditekankan pada kebiasaan menggunakan dua bahasa dengan ciri menghasilkan ujaran-ujaran yang bermakna.

Kadang-kadang di antara dua bahasa yang dikuasai, ada bahasa yang mendominasi. Dalam kaitan ini Weinrich (Hartley, 1982:51) menawarkan kriteria yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tingkat dominasi. Kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian relatif lancar.
- b. Cara menggunakan, lisan atau tertulis.
- c. Urutan dan umur akuisisi.
- d. Kegunaan dalam komunikasi.
- e. Keterlibatan dalam emosional.
- f. Fungsinya dalam tingkat sosial.
- g. Nilai budaya yang berkaitan dengan sastra.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, peserta didik dituntut untuk lebih mengenal budaya Jawa. Semakin berkembangnya teknologi informatika di era globalisasi ini, semakin pudar juga minat dan pengetahuan peserta didik maupun masyarakat karena tergerus oleh masuknya budaya-budaya asing dan kemajuan teknologi. Pemanfaatan *bilingualisme* dalam kamus ini agar peserta didik lebih mudah memahami isi kamus karena tersedia dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa Krama.

Wayang sebagai salah satu kebudayaan Jawa kenyataannya masih kurang diperhatikan dalam perkembangannya di dunia pendidikan. Jika ini terus berlangsung, budaya wayang sebagai warisan budaya Indonesia tentu semakin lama akan semakin ditinggalkan dan terhapus oleh budaya-budaya asing yang masuk melalui perkembangan teknologi. Untuk itu, pemanfaatan *bilingualisme* dalam Ensiklopedi Tokoh Pewayangan ini bertujuan agar selain mudah dipahami, peserta didik juga sekaligus belajar bahasa Jawa Krama karena cerita dan pertunjukkan wayang pada dasarnya memakai bahasa Jawa Krama.

C. Wayang

Istilah “wayang” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga, 2005), diartikan:

1. Boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seorang yang disebut dalang;

2. Pertunjukan Wayang;
3. Bayang-bayang.

Sedangkan pengertian wayang menurut Bausastra Jawi (Yogyakarta: Balai Pustaka, 2002) adalah:

1. Bentuk atau rupa yang terjadi disebabkan dari barang yang terkena sorot;
2. Perwujudan orang atau barang lainnya yang dibuat dari kulit.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa wayang adalah seni pertunjukan tradisional Indonesia terutama berkembang di Jawa. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik yang dimainkan sekelompok orang dan lagu yang dinyanyikan oleh para pesinden. Dalang memainkan wayang kulit di balik kelir, yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak, sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh.

Dalam bukunya, J. Syahban (2011:3) menyatakan bahwa cerita wayang bersumber dari karya sastra yang sangat terkenal yaitu Ramayana dan Mahabarata yang keduanya berasal dari India. Berdasarkan catatan sejarah dan buku-buku sastra di Nusantara, ceritanya digubah oleh para pujangga dan empu pada jaman kerajaan. Ramayana ditulis oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki. Istilah Ramayana berasal dari bahasa Sansekerta yang secara etimologis terdiri dari dua kata yaitu Rama dan Ayana yang berarti “Perjalanan Rama”. Ramayana merupakan cerita epos dari India, selain itu wira carita dalam Ramayana juga diangkat dalam budaya pewayangan di tanah air.

Cerita wayang lainnya adalah Mahabarata, berasal dari bahasa sansekerta yang konon ditulis oleh Begawan Byasa atau Vyasa atau Wyasa Kresna Dipayana dari India. Penulisannya ada yang menggunakan huruf “h” dalam kata “bharata” sehingga ada yang menulisnya *Mahabharata*. Mahabarata terdiri dari 18 (delapan belas) kitab, maka dinamakan Astadasaparwa (asta=8, dasa=10, parwa=kitab). Secara singkat, Mahabarata menceritakan kisah konflik para Pandawa dengan saudara sepupu mereka yaitu seratus Korawa mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astina. Puncaknya adalah terjadinya perang Bharatayudha di medan perang Kurusetra dan pertempurannya berlangsung selama 18 (delapan belas) hari.

D. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak dapat didefinisikan sebagai berikut (1) perintah (program komputer) yang bila dieksekusi akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan, (2) struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional, dan (3) dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program (Roger, 202:10)

Dengan demikian beberapa karakteristik perangkat lunak memiliki ciri berbeda dari perangkat keras (*hardware*) seperti berikut:

- a. Perangkat lunak dibangun dan dikembangkan, tidak dibuat dalam bentuk yang klasik.
- b. Perangkat lunak tidak pernah usang

- c. Sebagian besar perangkat lunak dibuat secara custom-built, serta tidak dapat dirakit dari komponen yang sudah ada.

Perangkat lunak (*software*) aplikasi adalah subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Perangkat lunak sistem adalah suatu istilah generik yang merujuk pada jenis perangkat lunak komputer yang mengatur dan mengontrol perangkat keras sehingga perangkat lunak aplikasi dapat melakukan tugasnya. Perangkat lunak ini merupakan bagian esensial dari komputer.

E. Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Bilingual (Indonesia – Jawa Krama)

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (2003:6), kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Gerlach (1971:241) menyatakan bahwa “*a medium broadly conceived is a person, material, or even that established conditions which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*”, sedangkan Seels (1994:15) menyatakan, “*a medium is an instructional tool and in matching the learning objective with the learning product.*” Berdasarkan dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan, informasi mengenai pengetahuan, keahlian maupun sikap dari informan (guru) ke penerima pesan (siswa) dalam proses pembelajaran.

Ensiklopedia Tokoh Pewayangan Bilingual (Indonesia-Jawa Krama) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, bukan berupa buku atau cetakan akan tetapi berbentuk *software* komputer yang akan dikemas dalam bentuk CD. *Software* media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan tersebut dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS4. Setelah ensiklopedi dalam bentuk CD *software* tersebut diinstal di komputer kemudian dijalankan, ensiklopedi tersebut siap untuk mencari nama-nama tokoh dalam pertunjukan wayang, khususnya dalam cerita Mahabarata. Dalam penggunaannya, media pembelajaran dalam bentuk ensiklopedi ini sangat mudah digunakan, setelah diinstal atau dicopy ke dalam komputer/laptop, terdapat kolom pencarian kemudian setelah diklik nama tokoh wayang tersebut akan muncul penjelasan dalam deskripsi.

Media pembelajaran Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Bilingual (Indonesia-Jawa Krama) ini terdapat gambar/foto tokoh wayang tersebut sebagai media pendukung agar siswa lebih jelas dalam memahami materi tentang tokoh wayang. Selain itu dicantumkan juga referensi internet yang apabila terhubung dengan internet dan ingin mengunduh gambar/foto wayang yang ada dalam ensiklopedi. Setelah mengidentifikasi beberapa media yang sesuai untuk pembelajaran tertentu, maka langkah selanjutnya memilih satu atau dua media atas dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. Biaya lebih murah, baik saat pembelian maupun pemeliharaan.
- b. Kelengkapan data yang dapat dilampirkan
- c. Praktis dalam penggunaannya

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rilo Nariswari (2010) telah meneliti dan mengembangkan website kamus Kimia Materi Termokimia, Laju Reaksi dan Kestimbangan Kimia untuk SMA/MA. Hasil penelitian secara keseluruhan memberikan hasil sangat baik (SB).

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Fatah Gozali (2011) yang berjudul Pengembangan Kamus Elektronika Kimia Bilingual (Indonesi-Inggris) untuk Pokok Bahasan Kimia Inti Bagi Peserta Didik Tingkat SMA/MA. Hasil penelitian secara keseluruhan memberikan hasil sangat baik (SB).

Dari ketiga hasil penelitian tersebut, terciptalah gagasan untuk mengembangkan Kamus Tokoh Pewayangan yang dapat digunakan siswa sebagai media belajar mandiri maupun digunakan pendidik untuk proses pembelajaran di dalam kelas.

G. Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi komunikasi dan informatika yang kian pesat adalah salah satu dampak dari globalisasi. Di era globalisasi seperti saat ini tentunya mampu memberikan dampak dan perubahan dalam dunia pendidikan. Dampak dan perubahan ini tentu dapat memberikan kemudahan dan menjabatani siswa ke dalam pemahaman baru dan memberikan suatu inovasi agar cara pembelajaran semakin mudah dan menarik, misalnya dalam pendistribusian dan pengoprasian media pembelajaran.

Kamus merupakan media untuk mendukung pembelajaran. Ensiklopedi merupakan kumpulan istilah-istilah yang dirangkum dalam sebuah buku tebal. Karena kemajuan teknologi dan informasi, kamus saat ini sudah beralih bentuk dari buku cetak yang tebal menjadi sebuah *software* aplikasi komputer dan tidak akan usang. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, penggunaan ensiklopedi menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran bahasa Jawa belum sepenuhnya banyak diantara siswa masih belum mengerti dan memahami tentang tokoh dan cerita dalam pewayangan. Di sisi lain, perkembangan tersebut juga membuat bahasa Jawa sebagai bahasa daerah semakin ditinggalkan. Karena itu, Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Bilingual (Indonesia-Jawa Krama) ini diharapkan dapat mendekatkan siswa dengan wayang dan di lain hal juga bisa sebagai sarana belajar bahasa Jawa Krama bagi peserta didik yang belum terlalu menguasai bahasa Krama.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development*. Penelitian ini merupakan penelitian dengan model prosedural, model yang bersifat deskriptif eksploratif yang mengharuskan untuk mengikuti langkah-langkah untuk menghasilkan produk. Penelitian yang dimaksud adalah dengan menghimpun data-data ataupun informasi yang kemudian disusun dalam media pembelajaran berbentuk Adobe Flash.

B. Subjek dan Objek Pengembangan

Subjek pengembangan ini adalah software ensiklopedi tokoh wayang dalam bahasa indonesia dan bahasa Jawa dalam bentuk CD untuk siswa. Objek pengembangannya difokuskan pada kebenaran deskripsi tokoh, kebenaran gambar, struktur kebahasaan, tampilan program aplikasi dan kemudahan penggunaannya serta pelaksanaan dalam pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan Media

Menurut Padmo (2004: 418-423), prosedur pengembangan media dapat dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan pengembangan yaitu analisis

kurikulum dan analisis peserta didik. Analisis kurikulum atau analisis kompetensi, yaitu mencoba dan memahami tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum.

2. Tahap Perancangan

Dari hasil analisis kompetensi dan kurikulum, selanjutnya pengembang melakukan tahap perancangan. Pada tahap ini, pengembang harus menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang akan dilakukan dalam media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan.

Setelah dilakukan perancangan terhadap media pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu pengembangan media. Dalam tahap pengembangan, pengembang harus mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selanjutnya dibuat flowchart, yaitu diagram alur pengembangan yang dituangkan dalam naskah media, kemudian dikembangkan media pembelajaran tersebut dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash.

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

Setelah pengembang dapat menghasilkan media pembelajaran yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*), kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan dilakukan uji coba terbatas kepada beberapa siswa SMP.

5. Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah itu maka media pembelajaran media pembelajaran dalam bentuk CD (*Compact Disk*) siap digunakan.

D. Penilaian Produk

1. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif. Desain deskriptif mengungkapkan hasil pembuatan media pembelajaran dengan mendeskripsikan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru bahasa jawa dan tanggapan siswa. Hasil penilaian merupakan landasan untuk merevisi produk. Desain penilaian dilakukan dalam dua tahap yaitu penilaian oleh ahli materi dan dosen ahli media.

2. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif, dijabarkan seperti di bawah ini:

a. Data Kualitatif

- 1) Hasil dari penelitian kualitas media berupa data kualitatif berupa nilai kategori yaitu: SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), SK (Sangat Kurang). Pengukurannya adalah sebagai berikut: SB (Sangat Baik) jika semua indikator muncul, SK (Sangat Kurang) jika hanya muncul satu indikator.
(Sugiyono,2009:93)

2) Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SS (Sangat Setuju), RR (Ragu-ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju). (Sugiyono, 2009:93). Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala penilaian dari tidak setuju sampai setuju, karena dalam hal tersebut siswa tidak memiliki latar belakang pengetahuan mengenai media pembelajaran, sehingga siswa dapat menilai kualitas media, dan hanya bisa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari penelitian ini berupa nilai kategori yaitu: SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang), serta nilai kategori yaitu: SS (Sangat Setuju), RR (Ragu-ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif sebagai berikut.

- 1) Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian yaitu: SB (Sangat Baik)=5, B (Baik)=4, CB (Cukup Baik)=3, K (Kurang)=2, SK (Sangat Kurang)=1. (Sugiono, 2009:135-136)
- 2) Data kuantitatif dari angket penilaian tanggapan siswa berupa skor penilaian yaitu: SS (Sangat Setuju)=5, S (Setuju)=4, RR (Ragu-ragu)=3, KS (Kurang Setuju)=2, TS (Tidak Setuju)=1. (Sugiono, 2009:135-136)

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Dosen Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi dijabarkan dalam 9 indikator pada aspek pembelajaran, dan 9 indikator pada kebenaran isi. Angket media oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

1) Penilaian Aspek Pembelajaran

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

NO	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas memotivasi siswa					
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
4.	Kebenaran materi					
5.	Kejelasan uraian materi					
6.	Kecukupan pemberian latihan					
7.	Ketepatan soal dengan indikator					
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan					
9.	Kejelasan penggunaan istilah					

2) Penilaian Aspek Kebenaran Isi

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kecukupan bobot materi untuk					

	pencapaian tujuan pembelajaran					
2.	Kejelasan penyajian materi					
3.	Sistematika penyajian materi					
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi					
7.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					
8.	Rumusan soal sesuai indikator					
9.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					

b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media dalam bentuk angket yang terdiri atas 2 aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Angket penilaian media oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut.

1) Penilaian Aspek Tampilan

Tabel 4. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

NO	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Keterbacaan teks atau tulisan					
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4.	Konsistensi penempatan tombol					

5.	Kualitas tampilan gambar					
6.	Sajian animasi					
7.	Daya dukung pengiring musik					
8.	Tampilan layar					
9.	Kejelasan suara					

2) Penilaian Aspek Pemrograman

Tabel 5. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

NO	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan navigasi					
2.	Konsistensi penggunaan tombol					
3.	Kejelasan petunjuk					
4.	Kemudahan penggunaan media					
5.	Efisiensi penggunaan layer					
6.	Efisiensi teks					
7.	Respon terhadap peserta didik					
8.	Kecepatan penggunaan program					
9.	Kemenarikan media					

Instrumen penilaian kualitas media pembelajaran tersebut bersumber pada kriteria dalam meriview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas menurut Walker dan Hess (dalam Aryad:2009:175-176)

c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian kualitas media yang digunakan adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas 2 aspek penilaian. Penjabaran kisi-kisi instrumen

penilaian kualitas media oleh guru bahasa jawa adalah sebagai berikut.

1) Penilaian Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian
Konsep dan Kompetensi

NO	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar yang terdapat pada kurikulum KTSP					
2.	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh					
3.	Kejelasan materi atau latihan yang diberikan					
4.	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar					
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media					

2) Penilaian Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Media

NO	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan					
2.	Tampilan menu pada media pembelajaran					
3.	Penggunaan gambar dasar (background) dan pemilihan gambar					
4.	Jenis dan ukuran teks					
5.	Komposisi warna					

d. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa dalam bentuk angket dengan kategori penilaian terdiri atas 4 aspek dengan 20 indikator. Angket tanggapan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman

Tabel 8. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

NO	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Ensiklopedi tokoh pewayangan mahabarata yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah.					
2.	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi tokoh pewayangan.					
3.	Setelah belajar menggunakan media ini, saya dapat memahami materi tentang tokoh pewayangan Mahabarata.					
4.	Latihan soal dalam menu gladen dalam media ini membantu saya memahami materi tokoh pewayangan Mahabarata.					
5.	Bagi saya, sebagian besar latihan soal yang terdapat dalam media ini mudah dikerjakan/diselesaikan.					

2) Penilaian Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 9. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar

NO	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media ini memberi kesempatan kepada saya untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki.					
2.	Saya tertarik mempelajari materi tokoh pewayangan Mahabarata dengan menggunakan media pembelajaran.					
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya mengulangi materi yang belum saya pahami.					
4.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan sewaktu-waktu di rumah.					

3) Penilaian Aspek Penyajian Media

Tabel 10. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

NO	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks/tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya.					
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga saya mudah memahami.					
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi.					
4.	Warna teks, gambar, video dan animasi menarik sehingga saya merasa senang selama belajar dengan media ini.					
5.	Musik dalam media pembelajaran ini menarik perhatian saya untuk belajar menggunakan media ini.					

4) Penilaian Aspek Pengoperasian Media

Tabel 11. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian

Media

NO	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipahami.					
2.	Tombol-tombol yang disediakan dalam media ini mempermudah saya untuk belajar.					
3.	Program media pembelajaran ini dapat dijalankan secara tepat.					
4.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran ini tanpa bantuan orang lain.					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dibagi dalam beberapa macam.

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada 2 tahap, yaitu.

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono,2009:93-94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut.

a. Penilaian Kualitas Media

Sangat Kurang (SK) diberi skor 1

Kurang diberi skor 2

Cukup Baik diberi skor 3

Baik diberi skor 4

Sangat Baik diberi skor 5

b. Tanggapan Siswa

Tidak Setuju (TS) diberi skor 1

Kurang Setuju	(KS)	diberi skor 2
Ragu-ragu	(RR)	diberi skor 3
Setuju	(S)	diberi skor 4
Sangat Setuju	SS)	diberi skor 5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono,2011:95)

Tabel 12. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0%-20%	SK (Sangat Kurang)
20.1%-40%	K (Kurang)
40.1%-60%	CB (Cukup)
60.1%-80%	B (Baik)
80.1%-100%	SB (Sangat Baik)

Tabel 13. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0%-20%	TS (Tidak Setuju)
20.1%-40%	KS (Kurang Setuju)
40.1%-60%	RR (Ragu-ragu)
60.1%-80%	S (Setuju)
80.1%-100%	SS (Sangat Setuju)

Secara matematis dapat dinyatakan persamaan presentase tingkat penilaian:

$$= \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh dari peneliti}}{\Sigma \text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4

Hasil akhir dari pengembangan media ini adalah aplikasi media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata bilingual yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS4*. *Adobe Flash CS4* merupakan aplikasi dalam komputer yang menggunakan operasional system windows maupun machintos. Aplikasi *Adobe Flash* banyak digunakan untuk membuat animasi, desain web, vektor, company profile, slide presentasi. Media ensiklopedi tokoh pewayangan ini berisi 96 tokoh pewayangan dalam cerita Mahabarata. Pada media ini, tokoh pewayangan Mahabarata disusun berdasarkan abjad, dan diberi contoh gambar untuk memperjelas dan mempermudah pengguna untuk memahaminya, pengguna media dalam penelitian ini adalah peserta didik/siswa SMP.

Deskripsi tokoh pewayangan Mahabarata dalam media ensiklopedi ini antara lain; nama wayang, nama gelar atau nama julukan dalam cerita, istri, saudara, orang tua, asal kerajaan, dan keterangan yang berupa cerita singkat tokoh tersebut berdasarkan cerita Mahabarata. Media ensiklipedi tokoh pewayangan ini disajikan dalam dua bahasa yaitu bahasa Jawa Krama dan Bahasa Indonesia. Penggunaan *bilingualisme* pada deskripsi wayang dalam media ensiklopedi tokoh pewayangan ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar di dalam kelas maupun belajar mandiri di rumah. Media ensiklopedi tokoh

pewayangan Mahabarata bilingual ini juga dilengkapi soal latihan, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 20 soal esai.

2. Kualitas Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4

Penilaian kualitas produk media pembelajaran meliputi penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa. Media pembelajaran Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata dengan Dua Bahasa telah dilakukan ujicoba terhadap siswa kelas VII di SMP N 3 Bantul untuk kelayakan produk. Tahapan yang dilakukan meliputi penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, serta tanggapan dari siswa kelas VIII. Hasil akhir dari penilaian yang telah didapatkan dari dosen ahli materi, ahli media, guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 27. Hasil Akhir Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Rata-rata persentase penilaian	Presentase Penilaian Tahap Akhir	Kategori
1.	Dosen ahli materi	73,26%	86,6%	Sangat Baik
2.	Dosen ahli media	79,56%	87,7%	Sangat Baik
3.	Guru bahasa Jawa	82%	82%	Sangat Baik
4.	Tanggapan siswa	84,84%	84,84%	Sangat Baik
Rata-rata Prosentase Penilaian		79,91%	85,3%	Sangat Baik

Penilaian kualitas produk media pembelajaran oleh dosen ahli materi melalui validasi dilakukan sejak awal hingga materi layak untuk diujicobakan. Kualitas yang dinilai oleh dosen ahli materi terdiri dari 2 aspek penilaian, yang

meliputi 9 indikator penilaian pada aspek pembelajaran dan 9 indikator pada aspek kebenaran isi. Aspek pembelajaran tersebut meliputi kualitas memotivasi siswa, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, kejelasan uraian materi, kecukupan pemberian latihan, ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa, ketepatan soal dengan indikator, ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan, kejelasan penggunaan istilah.

Aspek kebenaran isi meliputi kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian materi, sistematika penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, gambar yang disajikan mendukung materi, rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan soal sesuai indikator, dan tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Secara keseluruhan, dua aspek tersebut merupakan aspek yang dinilai oleh dosen ahli materi. Setelah seluruh tahapan selesai, keseluruhan nilai rata-rata yang diberikan oleh dosen ahli materi mendapatkan presentase 73,26% termasuk dalam kategori baik. Dapat diartikan bahwa produk media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dengan dua bahasa telah sesuai dengan kompetensi, terdapat petunjuk penggunaan media, terdapat contoh untuk materi sehingga lebih memudahkan dalam pemahaman.

Selanjutnya validasi dosen ahli media dilakukan secara bertahap, dari awal pembuatan produk hingga produk media tersebut dianggap layak untuk diujicoba kepada peserta didik. Validasi oleh ahli media meliputi 2 aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pada aspek tampilan, terdiri dari 9 indikator yang meliputi kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks

atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, daya dukung pengiring musik, tampilan layar, dan kejelasan suara. Kemudian pada aspek pemrograman terdapat 9 indikator, meliputi kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media, efisiensi penggunaan layer, efisiensi teks, respon terhadap peserta didik, kecepatan penggunaan program, dan kemenarikan media.

Kedua aspek tersebut mendapatkan skor rata-rata dengan persentase 79,56%, termasuk dalam kategori baik. Dengan nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa produk media yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria media yang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kemudahan penggunaan media, baik dari segi tombol navigasi maupun cara penyampaian materi di dalam media yang disajikan dengan menarik. Kemenarikan media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar di dalam kelas maupun belajar mandiri di rumah.

Pada tahap penilaian oleh guru bahasa Jawa, terdiri atas 2 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian konsep dan kompetensi dan aspek kualitas media. Aspek kesesuaian konsep dan kompetensi terdiri dari 5 indikator, yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum KTSP, kejelasan penggunaan materi dalam contoh, kejelasan materi atau latihan yang diberikan, kesesuaian media dengan kompetensi dasar, dan ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media. Kemudian pada aspek kualitas media, terdiri dari 5 indikator penilaian meliputi kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan,

tampilan menu pada media pembelajaran, penggunaan gambar dasar (background) dan pemilihan gambar, jenis dan ukuran teks, komposisi warna.

Rata-rata penilaian pada 2 aspek tersebut memperoleh presentase 82% dan produk media yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik. Artinya, produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dengan dua bahasa yang dikembangkan dengan Adobe Flash CS4 telah memenuhi kriteria media yang baik. Produk media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata yang sesuai kompetensi, dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, serta tampilan yang menarik dan interaktif sehingga meningkatkan *antusiasme* peserta didik dalam pembelajaran. Hasil dari tanggapan siswa terhadap produk media diperoleh dari 4 aspek, meliputi aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian dalam belajar, aspek penyajian media, aspek kemudahan dalam pengoperasian. Keseluruhan aspek tersebut memperoleh presentase 84,84% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Produk media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata berdasarkan keseluruhan penilaian meliputi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa kelas VIII SMP N 3 Bantul, memperoleh rata-rata presentase 79,91% termasuk dalam kategori baik. Artinya bahwa produk media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata telah sesuai kriteria media penunjang pembelajaran yang baik dan dapat membantu siswa dalam belajar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan hasil prosedur pengembangan media pembelajaran. Sebelum melakukan pembuatan produk, tahap awal yang dilakukan oleh pengembang adalah tahap analisis. Tahapan kegiatan yang dilakukan pengembang meliputi analisis kompetensi dan mencermati sejauh mana kemampuan peserta didik dalam materi. Hasil analisis kompetensi menunjukkan standar kompetensi (SK) “Memahami wacana lisan dalam kerangka budaya Jawa” dengan Kompetensi Dasar (KD) “Menanggapi wacana cerita wayang”. Indikator yang dicapai dalam kompetensi pencapaian tolak ukur dijabarkan menjadi dua yaitu: (1) Menyebut nilai budi pekerti yang ada, (2) Menyebut tokoh dan karakternya.

Mencermati kemampuan peserta didik dalam memahami karakter serta mengetahui tokoh-tokoh pewayangan merupakan pencapaian kompetensi dasar. Setelah melakukan analisis kompetensi dengan mencermati kurikulum dan kemampuan pemahaman masing-masing peserta didik, tahapan kedua yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan tahapan perancangan. Pada tahapan perancangan, peneliti menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang oleh peneliti adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru bahasa Jawa dalam proses pembelajaran di kelas.

1. Tahap Pengembangan Media

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media. Dalam tahap ini pengembang mencermati berbagai hal sebelum merancang pengembangan media. Analisis dilakukan dengan membaca, memahami dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi yang dituntut dalam kurikulum. Pengembang juga mencermati standar kompetensi dan kompetensi dasar sebelum merancang produk pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana kebutuhan terhadap pengembangan produk media pembelajaran.

Dari hasil analisis yang dilakukan di SMP N 3 Bantul, menunjukkan bahwa kurikulum untuk kelas VII sudah menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013, sedangkan untuk kelas VIII dan IX masih menggunakan kurikulum KTSP. Peneliti melakukan ujicoba pada siswa kelas VIII F dengan Standar Kompetensi (SK) “memahami wacana lisan dalam kerangka budaya Jawa”, Kompetensi Dasar (KD) “menanggapi wacana cerita wayang”. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolak ukur dibagi menjadi 2 bagian yaitu; (1) Menyebut nilai budi pekerti; (2) Menyebut tokoh dan karakternya.

Mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda dilakukan untuk mengetahui tingkat laku peserta didik dalam pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar. Sebelum dilakukan ujicoba, pengembang terlebih dahulu mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi cerita wayang. Hasil pembicaraan dengan guru bahasa Jawa SMP N 3 Bantul, ditemukan

beberapa kendala pada saat pembelajaran cerita wayang berlangsung. Misalnya kesulitan guru bahasa Jawa untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam cerita wayang. Ini sangat penting, karena jika siswa tidak mengetahui tokoh-tokoh dalam cerita, maka sangat mungkin jika siswa tidak termotivasi atau tidak ada antusias dalam menyimak maupun memahami cerita wayang.

Guru bahasa Jawa sangat mendukung adanya produk media dalam bentuk CD (*Compact Disk*) menggunakan aplikasi Adobe Flash CS4 untuk penunjang pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam mengenal tokoh-tokoh pewayangan. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari cerita wayang dan mengenal tokoh-tokoh pewayangan. Selain itu, dengan adanya produk media ini, siswa diharapkan lebih antusias baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar secara mandiri.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Setelah mencermati karakter peserta didik dan mengetahui kendala yang ada di lapangan. Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk. Analisis kurikulum, mencermati standar kompetensi dan mengukur kompetensi dasar yang telah dilakukan pada tahap pertama dikembangkan agar peneliti dapat merumuskan materi serta strategi pembelajaran yang sesuai. Pada tahap perancangan produk, pengembang terlebih dahulu menentukan *design* atau isi produk media yang akan dikembangkan. Menentukan *design* atau isi produk media dilakukan dengan mencermati standar kompetensi serta kompetensi dasar agar rumusan materi dapat sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

Setelah menentukan *design* atau isi produk media yang akan dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu menentukan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang akan dilakukan dalam produk media. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Peran guru di dalam kelas sebagai mediator maupun informan kegiatan mengajar di dalam kelas.

Media pembelajaran tersebut digunakan sebagai penunjang proses belajar di dalam kelas. Guru menyampaikan materi awal tentang cerita pewayangan, agar siswa lebih paham tentang cerita pewayangan yang disampaikan, maka digunakan media ensiklopedi tokoh pewayangan tersebut sebagai penunjang. Bentuk evaluasi dalam media adalah soal pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal. Setelah memilih jawaban, siswa akan langsung mengetahui jawabannya benar atau salah, kemudian setelah soal pilihan ganda selesai dikerjakan, siswa akan mengetahui keseluruhan nilai latihan tersebut. Pada media tersebut juga terdapat 20 butir soal esai. Soal esai ini diharapkan agar siswa dapat belajar mandiri di rumah dengan menggunakan media.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam tahap pengembangan media, pengembang mengumpulkan sumber pustaka yang akan dijadikan referensi materi dalam membuat media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata. Pengumpulan referensi dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan buku-buku yang berkaitan dengan wayang. Setelah materi mengenai tokoh pewayangan mahabarata sudah terangkum, kemudian

disusun menurut abjad tokoh pewayangan, sehingga tiap tokoh wayang dapat diuraikan dan disusun sesuai abjad. Keseluruhan materi yang disusun kemudian dibuat dalam *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran dari *scene* satu ke *scene* yang lain (*flowchart* dapat dilihat dalam lampiran). *Flowchart* kemudian dijabarkan secara lebih mendetail dengan naskah media pembelajaran yang berisi keseluruhan materi serta menu dalam produk media. Naskah yang telah dibuat kemudian dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS4 yang kemudian hasil akhirnya adalah media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk CD (Compact Disk)

d. Tahap Validasi dan Uji Coba Media Pembelajaran

Berdasarkan tahapan yang dilakukan pengembang, maka media pembelajaran telah selesai dan menghasilkan sebuah produk. Tahap validasi dan ujicoba ini sebagai tolak ukur kualitas media yang dihasilkan. Pada tahap validasi dan ujicoba, ahli materi dan ahli media memberi saran tentang kekurangan media yang masih harus diperbaiki sebelum nantinya akan di ujicoba dan diberi nilai oleh guru bahasa Jawa maupun siswa.

1) Tahap Validasi Ahli Materi

a) Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

Validasi dosen ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk menilai serta memberikan komentar baik secara lisan maupun secara tertulis tentang materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran.

saran yang diberikan oleh ahli materi merupakan acuan atau landasan untuk merevisi dan memperbaiki materi media pembelajaran agar media pembelajaran lebih interaktif dan berkualitas. Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan media serta lembaran validasi media pembelajaran oleh ahli materi.

Dosen ahli materi sebagai validator materi adalah Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah di jurusan pendidikan bahasa Jawa, Universitas Negeri Yogyakarta. Salah satu mata kuliah yang diajarkan beliau adalah sastra Jawa dan seni tembang. Media yang diserahkan kepada dosen ahli materi berupa layout media pembelajaran. Proses validasi oleh dosen ahli materi dilakukan dengan mengoreksi penjabaran materi dan tata tulis teks media pembelajaran. Validasi dosen ahli materi dilakukan secara berulang kali hingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi dua aspek penilaian, yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari sembilan indikator, meliputi kualitas memotivasi siswa, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kejelasan uraian materi, kecukupan pemberian latihan, ketepatan soal dengan indikator, ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan, dan kejelasan penggunaan istilah. Aspek kebenaran meliputi kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar, kejelasan penyajian materi, sistematika penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan soal sesuai dengan indikator, dan tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi

yang diharapkan. Tahapan validasi kualitas media oleh dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

NO	Indikator	Tahap 1		Tahap 2		Tahap 3	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kualitas memotivasi siswa	3	Cukup	4	Baik	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
3.	Kebenaran materi	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
4.	Kejelasan uraian materi	4	Baik	4	Baik	4	Baik
5.	Kecukupan pemberian latihan	2	Kurang	4	Baik	5	Sangat Baik
6.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa	3	Cukup	4	Baik	5	Baik
7.	Ketepatan soal dengan indikator	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan	2	Kurang	3	Cukup	5	Cukup
9.	Kejelasan penggunaan istilah	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
	Jumlah skor yang diperoleh	26	Cukup	31	Baik	40	Sangat Baik
	Rata-rata pemerolehan skor penilaian	57,7%		68,8%		88,8%	

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran oleh ahli materi. Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi adalah sebagai berikut.

(1) Kualitas memotivasi siswa

Aspek kualitas memotivasi siswa pada tahap pertama memperoleh skor 3, dengan presentase skor 60% termasuk dalam kategori cukup. Dosen ahli materi kemudian memberi saran agar menambahkan musik pengiring pada saat media dimulai (*opening*), saat media dijalankan dan saat media ditutup (*closing*). Selain itu, pada saat *opening* dan *closing* media pembelajaran ditambahkan animasi agar

lebih menarik. Setelah dilakukan revisi tersebut, aspek kualitas memotivasi siswa memperoleh skor 5, dengan persentase skor 100%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, media pembelajaran siap untuk dilakukan penelitian lapangan.

(2) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar

Aspek kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar memperoleh skor 3, dengan presentase skor 60% termasuk dalam kategori cukup. Pada validasi tahap ketiga dilakukan perbaikan pada keterangan tokoh pewayangan. Skor yang diperoleh pada aspek kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar adalah 4, dengan prosentase 80% dalam kategori baik, artinya bahwa penjelasan petunjuk penggunaan dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran.

(3) Kebenaran materi

Aspek kesesuaian materi dengan indikator memperoleh skor 3, dengan persentase skor 60% termasuk dalam kategori cukup pada validasi pertama. Pada validasi ketiga setelah dilakukan beberapa koreksi pada materi kemudian mendapatkan skor 4 dengan persentase skor 80% termasuk dalam kategori baik. Skor yang diperoleh dalam aspek kesesuaian materi dengan indikator baik artinya bahwa materi yang diberikan sudah sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditentukan.

(4) Kejelasan uraian materi

Pada aspek kejelasan uraian materi mendapatkan skor 4, dengan persentase skor 80% yang termasuk dalam kategori baik. Skor yang diperoleh

dalam aspek kejelasan uraian materi dikatakan baik, artinya bahwa materi dalam ensiklopedi tokoh pewayangan sudah sesuai dengan urutan materi yang ditentukan.

(5) Kecukupan pemberian latihan

Aspek kecukupan pemberian latihan mendapatkan skor 5 dengan persentase skor 100% yang termasuk dalam kategori baik. Skor yang diperoleh pada aspek kecukupan pemberian latihan dikatakan sangat baik, artinya bahwa latihan soal yang diberikan dalam media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

(6) Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa

Aspek ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa memperoleh skor 5, dengan persentase skor 100% termasuk dalam kategori sangat baik. Skor yang diperoleh pada aspek kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar dikatakan baik, karena media tersebut dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran maupun untuk memotivasi siswa agar dapat belajar mandiri tentang materi tokoh-tokoh pewayangan Mahabarata.

(7) Ketepatan soal dengan indikator

Penilaian pada aspek ketepatan soal dengan indikator memperoleh skor 4 dengan persentase skor 80% termasuk dalam kategori baik. Skor yang diperoleh pada aspek ketepatan soal dengan indikator dikatakan baik, artinya soal-soal yang diberikan sudah sesuai dengan penjabaran indikator yang ingin dicapai.

(8) Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan

Aspek kejelasan penggunaan istilah memperoleh skor 4 dengan persentase 60% termasuk dalam kategori cukup. Skor yang diperoleh pada aspek kejelasan penggunaan istilah dikatakan cukup, artinya bahwa istilah-istilah serta ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

(9) Kejelasan penggunaan istilah

Aspek kejelasan penggunaan istilah memperoleh skor 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori baik. Skor yang diperoleh pada aspek kejelasan penggunaan istilah dikatakan baik, artinya bahwa kata dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini sederhana dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

b) Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

Setelah melakukan validasi kepada Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran, maka tahap selanjutnya yaitu validasi pada Aspek Kebenaran Isi. Pada tahap ini, validasi dilakukan untuk mengukur kualitas media dari segi materi yang disampaikan. Tahapan validasi dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No	Indikator	Tahap 1		Tahap 2		Tahap 3	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	3	Cukup	4	Baik	4	Baik
2.	Kejelasan penyajian materi	3	Cukup	3	Cukup	5	Sangat Baik
3.	Sistematika penyajian materi	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3	Cukup	3	Cukup	5	Sangat Baik
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
7.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	3	Cukup	3	Cukup	3	Cukup
8.	Rumusan soal sesuai indikator	3	Cukup	3	Cukup	3	Cukup
9.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	4	Baik	4	Baik	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		31	Baik	32	Baik	38	Sangat Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilai		68,8 %		71,1 %		84,4 %	

Berdasarkan data yang terlihat pada tabel diatas, maka dapat diketahui kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi pada aspek kebenaran isi. Validitas kualitas media oleh ahli materi pada aspek kebenaran isi terdiri dari 9 indikator dengan penjabaran sebagai berikut.

(1) Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran

Pada validasi tahap pertama oleh dosen ahli materi, kecukupan bobot materi termasuk dalam kategori cukup. Dosen ahli materi kemudian memberikan saran agar menambah jumlah tokoh pewayangan pada media ensiklopedi. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari dosen ahli materi, validasi tahap kedua dan tahap akhir memperoleh skor dengan kategori baik.

(2) Kejelasan penyajian materi

Kejelasan penyajian materi pada validasi pertama mendapatkan skor dalam kategori cukup. Dosen ahli materi memberikan saran agar materi tokoh pewayangan dijelaskan secara lebih detail. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan dari dosen ahli materi, pada validasi terakhir mendapatkan skor dengan kategori sangat baik. Artinya materi yang disajikan sudah sangat jelas.

(3) Sistematika penyajian materi

Sistematika penyajian materi oleh dosen ahli materi pada validasi tahap pertama dan kedua diberi skor dalam kategori cukup. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli materi, dilakukan perbaikan dalam sistematika penyajian materi sehingga mendapatkan skor dalam kategori baik. Artinya, sistematika penyajian materi pada media telah disusun secara baik.

(4) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi

Penilaian dosen ahli materi pada kategori kesesuaian pemberian contoh dengan materi sudah sangat baik dari validasi tahap pertama. Artinya, pemberian

contoh untuk memperjelas materi sudah dilakukan dengan sangat baik sehingga tidak dilakukan perbaikan.

(5) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami

Penggunaan bahasa yang mudah dipahami pada validasi tahap pertama memperoleh skor dalam kategori cukup. Masih cukup banyak ejaan dan kesalahan penulisan dalam bahasa Jawa krama. Setelah mendapatkan saran serta masukan dari dosen ahli materi, kemudian dilakukan perbaikan. Pada validasi ketiga, dosen ahli materi memberikan skor dengan kategori sangat baik untuk penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Artinya, bahasa dalam media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata mudah sudah sangat baik.

(6) Gambar yang disajikan mendukung materi

Pada validasi tahap pertama, kategori gambar yang disajikan mendukung materi memperoleh skor dengan kategorik baik. Pada validasi terakhir mendapatkan skor dengan kategori sangat baik. Artinya, gambar yang mendukung materi sudah sangat membantu siswa dalam memahami materi yang ada.

(7) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Penilaian pada indikator rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar oleh ahli materi pada validasi pertama mendapatkan skor dengan kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan petunjuk dari dosen ahli materi, pada validasi terakhir mendapatkan skor dengan kategori baik.

(8) Rumusan soal sesuai indikator

Kesesuaian soal dengan indikator pada validasi tahap pertama memperoleh skor dengan kategori cukup. Dosen ahli materi memberi saran perbaikan sehingga

pada validasi terakhir, setelah dilakukan perbaikan oleh peneliti, dosen ahli materi memberikan skor dengan kategori baik. Artinya, soal yang diberikan kepada siswa dalam media pembelajaran telah sesuai indikator.

(9) Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan

Pada indikator tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan, pada validasi tahap pertama hingga terakhir dosen ahli materi memberikan skor dengan kategori baik. Artinya, tingkat kesulitan soal yang diberikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

2) Validasi oleh Dosen Ahli Media

a) Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

Selain dari dosen ahli materi, validasi terhadap media pembelajaran Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata juga dilakukan oleh dosen ahli media. Validasi dilakukan untuk mengukur seberapa kualitas media yang dikembangkan, kemudian dilakukan perbaikan/revisi hingga berkualitas dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Validator media adalah Ibu Avi Meilawati, S.Pd., M.A. Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan media yang dikembangkan untuk diteliti oleh dosen ahli media sehingga dapat diperoleh masukan untuk direvisi pada bagian mana saja yang harus diperbaiki hingga nantinya layak untuk dilakukan penelitian.

Tabel 16. Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Tahap 1		Tahap 2		Tahap 3	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	4	Baik	4	Baik	4	Baik
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	Baik	4	Baik	4	Baik
4.	Konsistensi penempatan tombol	4	Baik	4	Baik	4	Baik
5.	Kualitas tampilan gambar	4	Baik	4	Baik	4	Baik
6.	Sajian animasi	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
7.	Daya dukung pengiring musik	3	Cukup	4	Baik	4	Baik
8.	Tampilan layar	4	Baik	4	Baik	4	Baik
9.	Kejelasan suara	4	Baik	4	Baik	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		35	Baik	37	Sangat Baik	40	Sangat Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilai		77,7%		82,2%		88,8%	

Jika dilihat dari tabel diatas, dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran dari dosen ahli media. Penjabaran penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut:

(1) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Validasi dosen ahli media tahap pertama pada aspek tampilan pada kejelasan petunjuk penggunaan program memperoleh skor dengan kategori cukup. Dosen ahli media memberi koreksi serta saran, kemudia pada validasi tahap ketiga mendapatkan skor dengan kategori baik. Artinya, kejelasan petunjuk penggunaan program pada media tokoh pewayangan sudah baik dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya.

(2) Keterbacaan teks atau tulisan

Pada aspek keterbacaan teks atau tulisan, validasi pada tahap pertama mendapatkan skor dengan kategori baik. Artinya, tulisan dan teks yang ada dalam media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah dapat dilihat dengan baik, mulai dari kombinasi warna sampai jenis font yang digunakan.

(3) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Pada validasi pertama hingga ketiga, aspek ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada media tokoh pewayangan mendapatkan skor dengan kategori baik. Artinya, pemilihan warna, tingkat gradasi maupun kontras antara warna satu dengan yang lain sudah baik, sehingga membuat media ini menarik dan tulisannya mudah untuk dibaca.

(4) Konsistensi penempatan tombol

Konsistensi penempatan tombol pada media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata pada validasi pertama hingga ketiga mendapatkan skor dari dosen ahli media dengan kategori baik. Artinya, pemilihan penempatan tombol pada media sudah baik sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya.

(5) Kualitas tampilan gambar

Pada aspek kualitas tampilan gambar, dari validasi pertama hingga ketiga dosen ahli media memberikan skor dengan kategori baik. Artinya, kualitas gambar yang ditampilkan pada media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata sudah baik sehingga mendukung materi agar mudah dipahami.

(6) Sajian animasi

Validasi tahap pertama dosen ahli media pada aspek sajian animasi memberikan skor dengan kategori cukup. Setelah menerima koreksi dan saran, peneliti memperbaiki media, sehingga pada tahap ketiga dosen ahli media memberikan skor dengan kategori baik. Artinya, sajian animasi pada media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah baik.

(7) Daya dukung pengiring musik

Aspek daya dukung pengiring musik oleh dosen ahli media pada validasi pertama diberikan skor dengan kategori cukup. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari dosen ahli media, pada validasi tahap ketiga dosen ahli media memberikan skor dengan kategori baik. Artinya, musik pengiring pada media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah baik, menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar menggunakan media tersebut.

(8) Tampilan layar

Daya dukung tampilan layar atau *background* yang digunakan dalam media ini, pada tahap validasi pertama dosen ahli media memberikan skor dengan kategori baik. Artinya, background yang digunakan kualitasnya sudah memenuhi kriteria media yang baik. Background yang dipilih sudah sesuai dengan materi yang disajikan pada media sehingga media terlihat lebih menarik.

(9) Kejelasan suara

Kejelasan suara pada musik pengiring di dalam media pada validasi pertama oleh dosen ahli materi diberikan skor dengan kategori baik. Dosen ahli materi hanya memberikan saran agar musik pengiring durasinya diperpanjang

pada intro. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran, skor pada kejelasan suara mendapatkan kategori baik. Artinya, suara musik pengiring yang ada dalam media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah baik dan bisa didengar dengan jelas oleh pengguna media tersebut.

b) Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Tabel 17. Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Tahap 1		Tahap 2		Tahap 3	
1.	Kejelasan navigasi	4	Baik	4	Baik	4	Baik
2.	Konsistensi penggunaan tombol	3	Cukup	4	Baik	4	Baik
3.	Kejelasan petunjuk	3	Cukup	4	Baik	4	Baik
4.	Kemudahan penggunaan media	3	Cukup	4	Baik	5	Sangat Baik
5.	Efisiensi penggunaan layer	3	Cukup	3	Cukup	4	Baik
6.	Efisiensi teks	3	Cukup	3	Cukup	5	Sangat Baik
7.	Respon terhadap peserta didik	3	Cukup	4	Baik	4	Baik
8.	Kecepatan penggunaan program	4	Baik	4	Baik	4	Baik
9.	Kemenarikan media	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh		30	Baik	34	Baik	39	Sangat Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian		66,6%		75,5%		86,6%	

Berdasarkan tabel di atas tersebut, dapat diketahui skor yang diperoleh pada setiap aspek yang ada dalam pemrograman oleh ahli media.

(1) Kejelasan navigasi

Validasi tahap pertama yang dilakukan oleh dosen ahli media pada aspek kejelasan navigasi memperoleh skor dengan kategori baik. Pada validasi

selanjutnya tidak ada perbaikan. Artinya, navigasi yang terdapat pada media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah bagus dan dapat membantu siswa dalam menggunakan media dengan baik.

(2) Konsistensi penggunaan tombol

Dosen ahli media pada validasi pertama memberikan skor dengan kategori cukup pada aspek konsistensi penggunaan tombol. Pada tahap validasi kedua dan ketiga, setelah dilakukan perbaikan sesuai koreksi dari dosen ahli media, kemudian mendapatkan skor dalam kategori baik. Artinya, konsistensi penggunaan tombol telah berjalan baik, mempermudah siswa dalam pengoperasian media ensiklopedi tokoh pewayangan ini.

(3) Kejelasan petunjuk

Pada aspek kejelasan petunjuk pada media, dosen ahli media memberikan skor dengan kategori cukup pada validasi pertama. Kurangnya petunjuk penggunaan media kemudian ditambahkan agar siswa dapat menggunakan media ini dengan baik. Setelah mendapatkan koreksi dan saran dari dosen ahli media, aspek kejelasan petunjuk mendapatkan skor dengan kategori baik.

(4) Kemudahan penggunaan media

Aspek kemudahan penggunaan media pada validasi pertama mendapatkan skor dengan kategori cukup. Dosen ahli media memberikan koreksi serta saran untuk dilakukan perbaikan. Pada validasi kedua dan ketiga, aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan skor dengan kategori baik. Artinya, media ini tidak sulit untuk dioperasikan siswa secara mandiri, siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media ini.

(5) Efisiensi penggunaan layer

Efisiensi penggunaan layer pada validasi pertama mendapatkan skor dengan kategori cukup. Pada validasi ketiga, setelah dilakukan revisi sesuai saran dosen ahli media, aspek efisiensi penggunaan layer mendapatkan skor dengan kategori baik. Media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata sudah sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

(6) Efisiensi teks

Validasi tahap pertama pada aspek efisiensi teks oleh dosen ahli media mendapatkan skor dengan kategori cukup. Setelah mendapatkan saran dan revisi sesuai petunjuk dari dosen ahli media, pada validasi tahap ketiga dosen ahli media memberikan skor dengan kategori sangat baik. Artinya, efisiensi teks pada media ensiklopedia tokoh pewayangan Mahabarata sudah mencapai kriteria yang ditentukan sehingga media sudah sangat baik.

(7) Respon terhadap peserta didik

Pada aspek respon terhadap peserta didik, dosen ahli media pada validasi tahap pertama memberikan skor dengan kategori cukup. Sesuai saran dari dosen ahli media, perbaikan dilakukan pada soal gladden esai agar ditambahkan tombol sehingga siswa dapat melanjutkan soal selanjutnya walaupun tidak dapat menjawab. Setelah dilakukan perbaikan, skor yang diberikan dosen ahli media pada aspek respon terhadap peserta didik mendapatkan skor dengan kategori baik.

(8) Kecepatan penggunaan program

Validasi pertama hingga terakhir, pada aspek kecepatan penggunaan program mendapatkan skor dengan kategori baik. Dosen ahli media memberikan

skor dalam kategori baik artinya kecepatan penggunaan media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah sesuai kriteria dan dapat dioperasikan sesuai kecepatan siswa yang nantinya akan menggunakan program ini.

(9) Kemenarikan media

Aspek kemenarikan media pada validasi pertama mendapatkan skor dengan kategori baik. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan sesuai saran dari dosen ahli media, pada validasi tahap ketiga mendapatkan skor dengan kategori sangat baik. Artinya, media ensiklopedi tokoh pewayangan mahabarata ini sangat menarik dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan semangat dalam belajar, khususnya pada tokoh pewayangan Mahabarata.

3) Penskoran Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa

Penskoran kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kualitas media pembelajaran, baik dari segi konsep, tampilan maupun materi. Pada tahapan ini, sebelumnya media pembelajaran sudah terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Ibu MM. Sri Haryanti, S.S sebagai guru bahasa Jawa kelas VI di SMP N 3 Bantul yang akan melakukan penskoran untuk menilai kualitas media pembelajaran.

Dari tahap yang dilakukan, guru bahasa Jawa dapat langsung melakukan penskoran media pembelajaran saat ujicoba berlangsung. Dalam penskoran media pembelajaran, guru bahasa Jawa akan melakukan penilaian dalam aspek ketepatan konsep dengan kompetensi dan aspek kualitas tampilan.

a) Ketetapan Konsep dan Kompetensi

Tabel 18. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Ketetapan Konsep dan Kompetensi

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum KTSP	4	Baik
2.	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh	5	Sangat Baik
3.	Kejelasan materi atau latihan yang diberikan	4	Baik
4.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	3	Cukup
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		20	
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian		80%	Baik

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat hasil penskoran pada aspek ketetapan konsep dan kompetensi oleh guru bahasa Jawa. Berikut ini adalah penjabaran dari penskoran.

(1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum

Penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa pada produk media ensiklopedi tokoh pewayangan mahabarata pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013 termasuk dalam kategori baik. Dapat diartikan bahwa materi tokoh pewayangan yang terdapat pada media yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum 2013 yang saat ini sedang digunakan seluruh di SMP.

(2) Kejelasan penggunaan materi dalam contoh

Pada indikator kejelasan penggunaan materi dalam contoh, guru bahasa Jawa memberikan skor dengan kategori sangat baik. Dapat dikatakan bahwa

kejelasan penggunaan materi dalam contoh yang terdapat dalam media ensiklopedi tokoh pewayangan mahabarata sudah sesuai dengan materi, dengan begitu siswa dapat belajar baik karena contoh yang diberikan sudah sesuai kriteria yang ditentukan guru bahasa Jawa.

(3) Kejelasan materi atau latihan yang diberikan

Indikator kejelasan materi atau latihan yang diberikan oleh guru bahasa Jawa diberikan skor dengan kategori baik. Dapat diartikan bahwa kejelasan materi dan latihan yang ada dalam media sudah sesuai dengan kriteria yang ditentukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada soal latihan pilihan ganda diberikan evaluasi, serta terdapat soal esai untuk belajar mandiri agar siswa dapat belajar menggunakan media tersebut tidak hanya di sekolah.

(4) Kesesuaian media dengan kompetensi dasar

Penilaian guru bahasa Jawa pada indikator kesesuaian media dengan kompetensi dasar mendapatkan skor dengan kategori cukup. Dapat dikatakan bahwa materi yang disampaikan pada media sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan pada kurikulum. Ini karena sebelum dilakukan pengembangan media, peneliti terlebih dahulu melihat kurikulum dan materi yang diajarkan pada siswa SMP.

(5) Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media

Pada indikator ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media, guru bahasa Jawa memberikan skor dengan kategori baik. Dapat diartikan bahwa bahasa dan ejaan dalam media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata sudah

sangat baik, sesuai ejaan dan dengan menggunakan ragam bahasa Jawa krama yang benar.

b) Aspek Kualitas Tampilan Media

Tabel 19. Tabel Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan	3	Cukup
2.	Tampilan menu pada media pembelajaran	5	Sangat Baik
3.	Penggunaan gambar dasar (background) dan pemilihan gambar	5	Sangat Baik
4.	Jenis dan ukuran teks	4	Baik
5.	Komposisi warna	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		21	
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian		84%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel diatas, maka dapat dilihat hasil penskoran pada aspek kualitas tampilan media oleh guru bahasa Jawa. Berikut ini adalah penjabaran dari penskoran.

(1) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan

Aspek tampilan yang dinilai oleh guru bahasa Jawa pada indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan mendapatkan skor dengan kategori cukup. Petunjuk penggunaan dalam media ini sudah diberikan dengan cukup jelas, selain itu cara pengoperasian media ensiklopedi tokoh pewayangan ini dapat dikatakan sederhana, sehingga baik siswa maupun guru bahasa Jawa dapat dengan mudah mengoperasikannya.

(2) Tampilan menu pada media pembelajaran

Pada indikator tampilan menu pada media pembelajaran, guru bahasa Jawa memberikan skor dengan kategori sangat baik. Penilaian tersebut dapat diartikan bahwa tampilan menu pada media ensiklopedi tokoh pewayangan sudah sesuai kriteria sehingga memudahkan siswa dalam pengoperasian media serta dalam belajar materi tokoh pewayangan, khususnya dalam cerita Mahabarata.

(3) Penggunaan gambar dasar (*background*) dan pemilihan gambar

Pada indikator penggunaan gambar dasar (*background*) dan pemilihan gambar, menurut penilaian oleh guru bahasa Jawa termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya, penggunaan *background* dan pemilihan gambar pada media telah sesuai dengan materi yang ada dalam media, selain itu dengan tampilan *background* dan pemilihan gambar yang tepat dapat membuat media terlihat lebih menarik bagi siswa.

(4) Jenis dan ukuran teks

Penggunaan jenis dan ukuran teks pada media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata menurut guru bahasa Jawa mendapatkan nilai dengan kategori baik. Dapat diartikan bahwa pada pemilihan jenis *font* serta ukuran teks sudah memenuhi kriteria baik, sehingga siswa dapat dengan jelas membaca materi dan semua teks yang ada di dalam media pembelajaran tersebut.

(5) Komposisi warna

Indikator komposisi warna dalam media yang dikembangkan menurut guru bahasa Jawa mendapatkan nilai dengan kategori baik. Hal ini dapat diartikan

bahwa pemilihan warna sebagai daya dukung agar media terlihat menarik telah memenuhi kriteria dengan sangat baik sehingga media menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh guru bahasa Jawa SMP N 3 Bantul, maka dapat diketahui rata-rata pemerolehan skor pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi, dan aspek kualitas tampilan media. Kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat baik. Dengan hasil penilaian tersebut dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS4 telah memenuhi kriteria sebagai media penunjang pembelajaran yang baik.

4) Ujicoba Siswa Kelas VIII SMP N 3 Bantul

a) Angket Tanggapan Siswa

Sebelum dilakukan ujicoba kepada siswa, media terlebih dahulu mendapatkan validasi dari dosen ahli media dan dosen ahli materi. Setelah itu dilakukan penilaian media oleh guru bahasa Jawa, barulah media layak untuk diujicoba kepada siswa. Ujicoba dilakukan kepada 28 siswa kelas VIII F di SMP N 3 Bantul. Pengembang/peneliti berperan sebagai guru dan didampingi oleh guru bahasa Jawa yaitu Ibu MM. Sri Haryanti, S.S di SMP N 3 Bantul.

Tahap ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai produk yang sedang dikembangkan. Proses ujicoba dilakukan di laboratorium komputer. Tahap ujicoba diawali dengan pengenalan kepada siswa tentang media. Sebelumnya, siswa sudah diajak untuk melakukan pembelajaran di laboratorium komputer dengan arahan dari guru bahasa Jawa. Peneliti

memberikan contoh penggunaan media melalui perangkat komputer yang disambungkan proyektor sehingga seluruh siswa dapat melihat prosesnya. Setelah siswa paham dan melihat peneliti mencoba produk, siswa mencobanya sendiri. Jumlah komputer di laboratorium sudah memenuhi jumlah siswa, sehingga satu siswa bisa mengoperasikan satu komputer.

Setelah komputer menyala, siswa membuka produk media ensiklopedi tokoh pewayangan yang sebelumnya telah di *copy* pada masing-masing komputer di laboratorium. Setelah semua siswa membuka produk media ensiklopedi tokoh pewayangan, siswa dibimbing untuk membaca panduan menggunakan media. Pada tahap selanjutnya, siswa membuka menu ensiklopedi. Di dalam menu tersebut ada banyak tokoh wayang Mahabarata beserta penjelasannya, mulai dari nama, asal kerajaan, ayah, ibu, hingga keterangan tokoh wayang. Pada tahap ini, peneliti memberikan kuis tanya jawab agar siswa lebih fokus dalam membaca tokoh-tokoh wayang yang ada di dalam produk media tersebut. Pada tanya jawab ini, siswa mengikutinya dengan mencari tokoh yang disebutkan di dalam produk media yang sedang diujicobakan. Pada ujicoba tahap ini, siswa banyak yang masih merasa kesulitan memahami penjelasan tokoh wayang yang ada dalam produk media yang menggunakan menu bahasa Jawa Krama, sehingga banyak yang lebih memilih menggunakan menu bahasa Indonesia.

Setelah dirasa cukup, siswa sudah membaca keseluruhan tokoh yang ada dalam produk yang sedang diujicobakan, tahap selanjutnya yaitu siswa mengerjakan soal latihan pilihan ganda. Pada menu gladen terdapat dua pilihan, yaitu soal pilihan ganda dan esai. Pada soal pilihan ganda berisi 20 butir

dilengkapi dengan evaluasi, sedangkan pada soal esai juga terdapat 20 butir. Setelah proses ujicoba selesai dilakukan, selanjutnya siswa diminta untuk memberikan tanggapan atas produk media yang telah mereka coba dengan mengisi angket yang telah disediakan oleh pengembang.

Tanggapan dari siswa untuk produk media dengan software Adobe Flash CS4 untuk ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata terdiri dari empat aspek, yaitu aspek kemudahan pemahaman, kemandirian dalam belajar, penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Pada angket tanggapan siswa ini, siswa memberikan penilaian, komentar dan saran setelah menggunakan media yang diujicoba dengan arahan dari guru dan petunjuk yang ada dalam media. Siswa mampu mengoperasikan media tersebut lebih mudah dengan adanya petunjuk yang terdapat di dalam media yang diujicobakan.

Penjabaran tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang diujicoba adalah sebagai berikut:

(1) Aspek Kemudahan Pemahaman

Tabel 20. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No. Absen	Nama	Skor per Indikator				
		1	2	3	4	5
1.	Adhelfia Pramudita Galang	4	5	5	4	4
2.	Alfina Hamda	3	3	4	5	5
3.	Anisa Tri Astuti	5	5	4	5	3
4.	Anissa Agustina	5	5	5	5	5
5.	Aprilia Ika Nur Fathonah	4	5	4	5	4
6.	Ardiyan Deliansa	4	3	4	3	3
7.	Aulia Ma'unah	4	5	5	4	5
8.	Ayunnisa Dwi Castyaningrum	4	4	4	4	4
9.	Bagas Praditya	5	5	4	5	4
10.	Dea Rahmadani	5	5	5	5	5

11.	Deni Ramadhan	5	5	4	5	5
12.	Erwin Prasetyo	4	3	4	3	3
13.	Farkhan Hidayat	4	4	5	5	3
14.	Fauzi Ernawati	4	5	4	4	3
15.	Fendi Ardian Yusuf Kurniawan	5	5	4	4	3
16.	Hasnathul Janah	4	5	5	5	5
17.	Hendri Gunawan	4	5	4	5	4
18.	Irfan Ariyanto	5	5	4	5	4
19.	Janet Maylenia Lestari	4	5	5	4	5
20.	Kevin Aditya	5	5	3	4	3
21.	Kiswan Ristianto	3	3	4	4	4
22.	Lazuardi Hanggara Javitz	4	5	5	4	4
23.	Mutiara Widia Putri	4	4	5	5	4
24.	Novita Widya Sari	5	5	4	4	3
25.	Nukhan Anwar	4	5	4	4	3
26.	Risma Soliha Nita	5	5	5	5	5
27.	Sinta Rahmawati	4	5	4	4	3
28.	Taufiq Rohman	5	5	5	5	4
Jumlah skor yang diperoleh		115	121	114	115	101
Persentase dari keseluruhan Indikator		80,82%				
Kategori		Baik				

Berdasarkan tabel hasil tanggapan siswa tentang aspek pemudahan pemahaman di atas, menunjukkan bahwa aspek kemudahan pemahaman mendapatkan rata-rata persentase 80,82% termasuk dalam kategori setuju. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dengan produk media yang diujicobakan, siswa lebih mudah belajar mengenai tokoh-tokoh dalam pewayangan Mahabarata.

(2) Aspek Kemandirian Dalam Belajar

Tabel 21. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Dalam Belajar

No. Absen	Nama	Skor per Indikator			
		1	2	3	4
1	Adhelfia Pramudita Galang	5	4	4	4
2	Alfina Hamda	3	3	3	4
3	Anisa Tri Astuti	5	4	5	4
4	Anissa Agustina	5	5	5	5
5	Aprilia Ika Nur Fathonah	4	5	5	5
6	Ardiyan Deliansa	4	4	4	3
7	Aulia Ma'unah	5	5	5	5
8	Ayunnisa Dwi Castyaningrum	4	4	4	4
9	Bagas Praditya	5	4	4	5
10	Dea Rahmadani	5	5	5	5
11	Deni Ramadhan	5	5	4	3
12	Erwin Prasetyo	4	4	4	3
13	Farkhan Hidayat	5	4	4	4
14	Fauzi Ernawati	4	4	4	4
15	Fendi Ardian Yusuf Kurniawan	5	5	3	3
16	Hasnathul Janah	5	5	5	5
17	Hendri Gunawan	5	4	5	5
18	Irfan Ariyanto	5	5	4	3
19	Janet Maylenia Lestari	5	5	5	5
20	Kevin Aditya	4	4	4	4
21	Kiswan Ristianto	3	3	3	3
22	Lazuardi Hanggara Javitz	5	4	4	4
23	Mutiara Widia Putri	5	5	5	5
24	Novita Widya Sari	5	3	5	4
25	Nukhan Anwar	4	4	3	4
26	Risma Soliha Nita	5	5	5	5
27	Sinta Rahmawati	4	5	4	5
28	Taufiq Rohman	5	5	5	5
Jumlah Skor yang Diperoleh		128	122	120	118
Persentase Keseluruhan Indikator		87,12%			
Kategori		Sangat Baik			

Berdasarkan hasil tanggapan siswa dalam aspek kemandirian dalam belajar yang telah dijabarkan pada tabel di atas, maka telah diperoleh rata-rata persentase 87,12% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dapat digunakan sebagai sarana siswa untuk belajar mandiri di luar jam sekolah. Dengan kelengkapan petunjuk penggunaan media, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media tersebut, baik secara individu maupun kelompok.

(3) Aspek Penyajian Media

Tabel 21. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

No. Absen	Nama	Skor per Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Adhelfia Pramudita Galang	4	5	4	4	3
2	Alfina Hamda	3	3	3	3	5
3	Anisa Tri Astuti	4	3	5	4	3
4	Anissa Agustina	5	5	5	5	5
5	Aprilia Ika Nur Fathonah	5	5	5	4	4
6	Ardiyan Deliansa	4	4	3	4	3
7	Aulia Ma'unah	5	5	5	5	4
8	Ayunnisa Dwi Castyaningrum	5	4	5	5	5
9	Bagas Praditya	5	4	5	4	4
10	Dea Rahmadani	5	5	5	5	5
11	Deni Ramadhan	5	5	4	5	5
12	Erwin Prasetyo	4	4	3	4	3
13	Farkhan Hidayat	4	4	4	4	3
14	Fauzi Ernawati	5	5	5	5	4
15	Fendi Ardian Yusuf Kurniawan	4	3	3	3	3
16	Hasnathul Janah	5	5	5	5	5
17	Hendri Gunawan	5	4	3	4	4
18	Irfan Ariyanto	5	5	4	5	5
19	Janet Maylenia Lestari	5	5	5	5	4
20	Kevin Aditya	4	4	3	4	3

Tabel Lanjutan Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

21	Kiswan Ristianto	3	3	3	4	5
22	Lazuardi Hanggara Javitz	4	5	4	5	3
23	Mutiara Widia Putri	5	4	5	5	3
24	Novita Widya Sari	5	5	5	4	3
25	Nukhan Anwar	4	4	4	4	4
26	Risma Soliha Nita	5	5	5	5	5
27	Sinta Rahmawati	4	4	5	4	4
28	Taufiq Rohman	5	5	5	5	5
Jumlah Skor yang Diperoleh		126	122	120	123	112
Persentase Keseluruhan Indikator		86,12%				
Kategori		Sangat Baik				

Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada aspek penyajian media, telah diperoleh rata-rata yaitu 86,12% dan termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang telah diujicobakan kepada siswa sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari tersedianya 2 pilihan bahasa dalam materi tokoh pewayangan. Siswa yang belum terlalu paham bahasa Jawa Krama bisa merubahnya menjadi bahasa Indonesia.

(4) Aspek Kemudahan Dalam Pengoperasian

Tabel 23. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Dalam Pengoperasian

No. Absen	Nama	Skor per Indikator			
		1	2	3	4
1	Adhelfia Pramudita Galang	4	4	4	4
2	Alfina Hamda	3	3	3	5
3	Anisa Tri Astuti	4	5	4	4
4	Anissa Agustina	5	5	5	5
5	Aprilia Ika Nur Fathonah	5	5	4	3

Tabel Lanjutan Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Dalam Pengoperasian

6	Ardiyan Deliansa	4	3	4	3
7	Aulia Ma'unah	5	5	5	4
8	Ayunnisa Dwi Castyaningrum	4	4	4	4
9	Bagas Praditya	5	4	5	5
10	Dea Rahmadani	5	5	5	5
11	Deni Ramadhan	5	5	5	4
12	Erwin Prasetyo	4	3	4	3
13	Farkhan Hidayat	4	4	4	3
14	Fauzi Ernawati	4	4	4	3
15	Fendi Ardian Yusuf Kurniawan	3	3	5	4
16	Hasnathul Janah	5	5	5	5
17	Hendri Gunawan	5	5	4	3
18	Irfan Ariyanto	5	4	5	4
19	Janet Maylenia Lestari	5	5	5	4
20	Kevin Aditya	4	4	4	4
21	Kiswan Ristianto	4	3	3	5
22	Lazuardi Hanggara Javitz	4	4	4	4
23	Mutiara Widia Putri	5	5	5	4
24	Novita Widya Sari	4	5	4	4
25	Nukhan Anwar	4	4	4	4
26	Risma Soliha Nita	5	5	5	5
27	Sinta Rahmawati	4	4	4	3
28	Taufiq Rohman	5	5	5	5
Jumlah Skor yang Diperoleh		123	120	122	113
Persentase Keseluruhan Indikator		85,32%			
Kategori		Sangat Baik			

Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada aspek kemudahan dalam pengoperasian memperoleh rata-rata 85,32% dengan kategori sangat setuju. Hal tersebut didukung dengan adanya petunjuk penggunaan media, sehingga siswa dapat menggunakan media secara mandiri . Media tersebut telah dirancang dengan Adobe Flash CS4 agar mudah digunakan oleh siswa.

b) Keseluruhan Tanggapan Siswa pada Semua Aspek

Keempat aspek media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dalam tanggapan siswa memperoleh prosentase sebanyak 84,84%. Dalam prosentase tersebut media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, penyajian media, dan pengoperasian media. Selain memberi tanggapan tentang media pembelajaran, siswa juga memberikan komentar tentang media pembelajaran. Komentar-komentar yang diberikan oleh siswa adalah sebagai berikut:

- (1) Media ini sangat menarik dan bagus untuk semua siswa. Media ini juga saya suka karena mudah dipelajari.
- (2) Belajar menggunakan media, karena lebih cepat paham dan lebih cepat dipahami.
- (3) Saya lebih senang menggunakan pembelajaran seperti ini, lebih praktis, tidak rumit dan mudah untuk dipahami.

c) Data Hasil Evaluasi Siswa

Data hasil evaluasi siswa didapatkan dari nilai evaluasi dalam menu gladhen media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata. Soal evaluasi yang terdapat pada menu gladen terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa langsung mengetahui jumlah nilai yang diperoleh. Soal gladhen pilihan ganda yang sudah selesai dikerjakan siswa kemudian dibahas bersama-sama untuk mengetahui mana jawaban yang

benar, dan siswa lebih memahami tentang materi tokoh pewayangan. Kriteria ketuntasan minimal pada media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan sesuai ketentuan dari pihak sekolah SMP adalah 70, dan dinyatakan berhasil menguasai materi.

Tabel 24. Tabel Nilai Hasil Evaluasi Siswa

No. Absen	Nama	Nilai
1	Adhelfia Pramudita Galang	75
2	Alfina Hamda	65
3	Anisa Tri Astuti	80
4	Anissa Agustina	85
5	Aprilia Ika Nur Fathonah	75
6	Ardiyan Deliansa	80
7	Aulia Ma'unah	90
8	Ayunnisa Dwi Castyaningrum	95
9	Bagas Praditya	75
10	Dea Rahmadani	70
11	Deni Ramadhan	75
12	Erwin Prasetyo	85
13	Farkhan Hidayat	75
14	Fauzi Ernawati	80
15	Fendi Ardian Yusuf Kurniawan	85
16	Hasnathul Janah	75
17	Hendri Gunawan	85
18	Irfan Ariyanto	80
19	Janet Maylenia Lestari	75
20	Kevin Aditya	70
21	Kiswan Ristianto	60
22	Lazuardi Hanggara Javitz	75
23	Mutiara Widia Putri	80
24	Novita Widya Sari	85
25	Nukhan Anwar	70
26	Risma Soliha Nita	80
27	Sinta Rahmawati	95
28	Taufiq Rohman	80
Jumlah Skor yang Diperoleh		2200

Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal Gladhen Pilihan Ganda pada Media Pembelajaran Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Nilai Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase	Rata-rata Nilai
$\geq 75\%$	23	82,15%	84
$\leq 75\%$	5	17,85%	67

Berdasarkan evaluasi tersebut, maka dapat diketahui presentase ketuntasan belajar siswa terhadap materi tokoh pewayangan yang terdapat pada media pembelajaran, maupu pada kurikulum yang sesuai pada saat ini. Hasil yang diperoleh adalah 23 siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan, dengan rata-rata nilai 84% Sedangkan 5 siswa tidak dapat mencapai KKM yang ditetapkan dengan rata-rata 67. Ketuntasan yang ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 70.

Berdasarkan pemerolehan nilai tersebut, tingkat pemahaman siswa sebagai pengguna media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan, termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dengan penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dengan mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada menu *gladhen* dalam media pembelajaran tersebut. Siswa sudah menguasai materi, hal ini dibuktikan dengan pemerolehan persentase 82,15% siswa mencapai KKM yang ditetapkan.

C. Tampilan Akhir Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh saat dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, maka diperoleh hasil tampilan akhir produk

media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan mahabarata. Tampilan akhir media pembelajaran diperoleh melalui beberapa kali revisi. Tahapan yang dilakukan oleh pengembang media adalah berdasarkan saran serta masukan dari dosen ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan yang diberikan tersebut berfungsi untuk memperbaiki media. Saran dan masukan dari dosen ahli media terdiri dari saran tertulis maupun saran lisan. Berikut ini adalah beberapa saran dari dosen ahli materi maupun dari ahli media.

1. Revisi Dosen Ahli Materi

Dosen ahli materi memberikan saran-saran untuk memperbaiki produk media agar lebih baik dan sesuai kriteria. Berikut ini adalah revisi pada media setelah mendapatkan saran dari dosen ahli materi.

a. Musik Pengiring/*Background*

Saran pertama yang diberikan oleh dosen ahli materi kepada peneliti tentang produk yang sedang dikembangkan adalah ketersediaan musik pengiring dalam media. Sebelumnya produk media belum tersedia musik pengiring. Setelah validasi pertama, peneliti sudah memberikan musik pengiring. Dosen ahli materi masih melakukan revisi yang bagian, karena musik pada *intro* dan pada menu utama masih sama. Dosen ahli materi menyarankan agar musik saat *intro* dan pada menu utama berbeda. Peneliti kemudian melakukan revisi dengan menggunakan dua musik pengiring menggunakan instrument gamelan agar sesuai dengan materi.

b. Judul Media

Dosen ahli materi mencoba produk media yang dikembangkan oleh peneliti, dosen ahli materi merasa jika media yang dikembangkan peneliti kurang cocok jika disebut kamus. Pada awal pembuatan media, peneliti memberi judul media “*Kamus Tokoh Pewayangan Mahabarata*” kemudian setelah mendapatkan saran dari dosen ahli materi diganti dengan “*Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata*”

1). Tampilan sebelum revisi

Tampilan awal sebelum revisi, dapat dilihat bahwa produk media berjudul “*Kamus Tokoh Pewayangan*” dengan warna huruf putih. Selain judul yang kurang tepat, warna font putih juga kurang terlihat jelas.



Gambar 1. *Layer* judul media sebelum direvisi

2). Tampilan sesudah revisi



Gambar 2. *Layer* judul media setelah revisi

c. Tampilan Nama Wayang

Pada tampilan awal media pada menu ensiklopedi, materi ensiklopedi tokoh pewayangan sudah disusun secara abjad dengan mencantumkan gelar yang dimiliki oleh tiap tokoh wayang. Saran dari dosen ahli materi agar gelar dicantumkan di belakang nama agar susunan abjad terlihat lebih rapi.

1). Tampilan sebelum revisi

Tampilan awal penyusunan nama wayang pada menu ensiklopedi sudah sesuai abjad, tetapi nama gelar tidak dipisahkan. Hal ini membuat urutan nama wayang terlihat kurang rapi. Selain itu pada saat dilakukan pencarian wayang menjadi kurang fokus, dan menyulitkan pengguna media.



Gambar 3. *Layer* susunan nama wayang sebelum revisi

2). Tampilan sesudah revisi

Sesudah dilakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi, susunan abjad tokoh pewayangan Mahabarata terlihat lebih rapi dengan mencantumkan gelar setelah nama wayang.



Gambar 4. *Layer* susunan nama wayang setelah revisi

d. Menu Utama

Tampilan awal pada menu utama yang disusun oleh peneliti menggunakan bahasa Indonesia, tetapi dosen ahli materi memberikan saran agar menu utama menggunakan bahasa Jawa.

1). Tampilan sebelum revisi

Dapat dilihat pada gambar di bawah, terdapat 6 menu utama dalam media yang dikembangkan oleh peneliti mulai dari; Panduan, ensiklopedi, gladen, daftar pustaka, dan profil. Dosen ahli materi menyarankan agar menu utama tersebut menggunakan bahasa Jawa.



Gambar 5. *Layer* menu utama sebelum revisi

2). Tampilan setelah revisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran dari dosen ahli materi, menu utama pada media telah menggunakan bahasa Jawa. Mulai dari *Pandom*, ensiklopedia,

gladhen, *kawruh basa*, *kapustakan* dan profil. Kata ensiklopedia dan profil tidak berubah karena tidak ada kata serapan dalam bahasa Jawa.



Gambar 6. *Layer* menu utama sesudah revisi

e. *Gladhen*

Pada validasi pertama, soal *gladhen* pada media berjumlah 15 butir soal pilihan ganda. Dosen ahli materi memberikan saran agar soal ditambah menjadi 20 butir. Setelah soal pilihan ganda dibuat 20 butir, dosen ahli materi memberi saran agar disediakan soal esai. Soal esai disediakan agar siswa dapat lebih memahami tentang materi tokoh pewayangan Mahabarata dalam media dan sebagai sarana belajar mandiri di rumah.

2. Revisi Dosen Ahli Media

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media, diperoleh saran-saran agar media yang dikembangkan peneliti menjadi lebih baik. Berikut adalah saran-saran yang diberikan oleh dosen ahli media.

a. Warna pada menu utama yang telah dipilih

Sebelum diteliti oleh dosen ahli media, produk media yang dikembangkan masih banyak kekurangan. Salah satunya adalah tanda/warna yang berbeda saat menu utama telah dipilih.

1). Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan awal produk media, pada saat dosen ahli media memilih salah satu menu utama pada produk media yang dikembangkan peneliti, warna pada menu yang dipilih tidak berubah.



Gambar 7. *Layer* menu utama sebelum revisi

2). Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran dosen ahli media, menu yang telah dipilih akan berganti warna, sehingga pengguna tahu mana menu pada media yang telah dipilih.



Gambar 8. *Layer* menu utama sesudah revisi

b. *Glossarium / Kawruh Tembung*

Produk media yang dikembangkan peneliti, pada tampilan awal masih banyak kekurangan. Selalin tata penulisan, juga mengenai tampilan warna.

1). Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan awal, menu *glossarium/kawruh basa* masih salah dalam penulisan. Selain itu, warnadalam bingkai yang digunakan untuk *background* terlihat samar sehingga membuat tulisan kurang terlihat. Dosen ahli media memberi saran agar diperbaiki.



Gambar 7. *Layer glossarium sebelum revisi*

2). Tampilan sesudah revisi

Setelah revisi, penulisan glossarium/kawruh basa telah diperbaiki. Background diberikan warna berbeda sesuai saran dosen ahli media agar tulisan lebih terlihat jelas.



Gambar 8. *Layer glossarium sesudah revisi*

c. Evaluasi soal pilihan ganda

Produk media yang dikembangkan peneliti, pada awal penyajian Gladhen pada bagian soal pilihan ganda terdapat evaluasi pada akhir setelah selesai soal selesai dikerjakan. Dosen ahli media memberi saran agar diberikan evaluasi untuk setiap jawaban dalam pilihan ganda, sehingga siswa mengerti jawabannya benar atau salah.

1). Tampilan sebelum revisi

Tampilan awal pada soal pilihan ganda dalam menu gladhen belum diberikan evaluasi pada setiap soal. Evaluasi diberikan saat semua soal pilihan ganda sudah selesai dikerjakan, kemudian muncul halaman penilaian. Halaman penilaian menjelaskan berapa soal yang dikerjakan dengan benar, berapa yang salah, kemudian nilai hasil mengerjakan.



Gambar 9. *Layer gladhen pilihan ganda sebelum revisi*

2). Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan revisi media sesuai saran dosen ahli media, peneliti menambahkan evaluasi pada setiap soal. Setelah memilih jawaban, siswa dapat mengetahui jawabannya benar atau salah.



Gambar 10. *Layer gladhen pilihan ganda setelah revisi*

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata ini mempunyai kelayakan yang baik. Tingkat kelayakan media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, serta tanggapan siswa kelas VIII F SMP N 3

Bantul. Keseluruhan penilaian persentase rata-rata sebesar 83,91% masuk dalam kategori sangat baik.

- b. Media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata ini dapat digunakan secara individu maupun secara kelompok dengan menggunakan bantuan *Liquid Crystal Display (LCD)*.
- c. Tampilan media dibuat menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan 82,15% siswa berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.
- d. CD media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata dapat digunakan pada komputer yang tidak memiliki program *flash*.
- e. Media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata dapat digunakan dalam smartphone atau tablet berbasis android.

Keterbatasan media yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran tokoh pewayangan Mahabarata ini sebagai penunjang proses belajar. Pada penggunaannya di dalam kelas, guru tetap menggunakan materi dari buku untuk membantu siswa memahami cerita pewayangan.
- b. Banyaknya cerita wayang yang berkembang, jenis wayang, nama tokoh wayang yang berbeda-beda pada tiap daerah membuat peneliti kesulitan untuk menyusun deskripsi yang lengkap dan sempurna.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan media ini melalui lima tahapan yaitu, tahap analisis, tahap perancangan produk, tahap pengembangan produk, tahap validasi, dan tahap evaluasi untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata bilingual yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS4. Aplikasi Adobe Flash merupakan *software* dalam komputer yang menggunakan operasional system windows maupun machintos. Aplikasi Adobe Flash banyak digunakan untuk membuat animasi, desain web, vektor, company profile, slide presentasi. Media ensiklopedi tokoh pewayangan ini berisi 96 tokoh pewayangan dalam cerita Mahabarata yang disusun berdasarkan abjad, dan diberi contoh gambar untuk memperjelas dan mempermudah pengguna untuk memahaminya. Deskripsi tokoh pewayangan Mahabarata dalam media ensiklopedi ini antara lain; nama wayang, nama gelar atau nama julukan dalam cerita, istri, saudara, orang tua, asal kerajaan, dan keterangan yang berupa cerita singkat tokoh tersebut berdasarkan cerita Mahabarata. Media ensiklipedi tokoh pewayangan ini disajikan dalam dua bahasa yaitu bahasa Jawa Krama dan Bahasa Indonesia.

Kualitas media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata diperoleh melalui validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian dari guru bahasa Jawa, dan uji coba terhadap siswa SMP kelas VIII. Keseluruhan presentase memperoleh rata-rata sebesar 79,91% yang termasuk dalam kategori baik. Persentase tersebut didapatkan dari rata-rata keseluruhan penilaian meliputi;

validasi dosen ahli materi yang mendapatkan presentase 73,26%, validasi dosen ahli media yang mendapatkan presentase 79,56%, penilaian guru bahasa jawa mendapatkan 82%, dan angket tanggapan siswa SMP 3 Bantul kelas VIIIF mendapatkan presentase 84,84%. Penggunaan media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata masuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dalam hasil uji coba terhadap siswa yang menyatakan bahwa 82,15% siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Implikasi

Hasil akhir pengembangan media ensiklopedi tokoh pewayangan Mahabarata dengan dua bahasa dapat diimplementasikan sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran maupun dalam ensiklopedi dalam bentuk aplikasi Adobe Flash CS4. Pengembangan media ensiklopedi dapat digunakan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi, selain itu juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan hasil validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan uji coba kepada siswa kelas VIII di SMP N 3 Bantul telah memiliki penilaian dengan kategori baik. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada saat belajar di dalam kelas dengan LCD (*Liquid Crystal Display*) atau digunakan sendiri untuk belajar mandiri.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Siswa disarankan agar dapat belajar secara mandiri untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran mengenai wayang menggunakan media pembelajaran.
2. Peneliti disarankan untuk mengembangkan lebih jauh media pembelajaran ini agar lebih sempurna, tidak terbatas pada cerita Mahabarata saja.
3. Guru disarankan agar dapat memanfaatkan keunggulan aplikasi Adobe Flash CS4 dengan cara mengembangkan materi pembelajaran lainnya sebagai media pembelajaran interaktif.

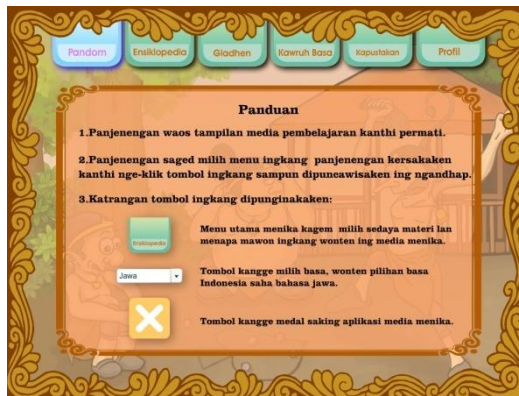
Lampiran 1

1. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran
2. Layout Akhir Media Pembelajaran
3. Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi
4. Hasil Penilaian Dosen Ahli Media
5. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa
6. Surat Rekomendasi Penelitian
7. Surat Ijin Penelitian
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
9. Dokumentasi Penelitian

Cara Pengoperasian Media Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

- 1) Hidupkan komputer/laptop hingga booting windows selesai dan siap dioperasikan.
- 2) Masukkan CD media ensiklopedi tokoh pewayangan ke dalam CD atau DVD pada komputer/laptop.
- 3) *Double* klik pada icon *My Computer* atau klik kanan pada menu start, *open windows explorer* → CD Drive → terdapat file dengan simbol *f*, klik kiri dua kali, akan muncul animasi pembuka media kemudian klik kata “*wiwit*”.
- 4) Setelah masuk ke menu utama, klik menu *Pandom* untuk membaca panduan/cara pengoperasian media pembelajaran tersebut.
- 5) Masuklah ke menu *Ensiklopedia* sesuai urutan menu utama. Di dalam menu tersebut terdapat banyak deskripsi tokoh pewayangan dalam cerita Mahabarata. Baca satu persatu dan pahami. Jika kesulitan memahami dengan bahasa Jawa Krama, ubah ke bahasa Indonesia dengan memilih bahasa pada sub menu yang tersedia di atas deskripsi wayang tersebut.
- 6) Jika merasa sudah memahami materi tentang tokoh pewayangan, coba mengerjakan soal latihan pada menu *gladhen*. Mulai kerjakan latihan pilihan ganda terlebih dahulu, jika waktu mencukupi silahkan mencoba mengerjakan soal esai.
- 7) Untuk keluar dari media ensiklopedi tokoh pewayangan, anda klik tombol (x) pada pojok atas bagian kanan media. Jika tidak ingin keluar dari media, klik tombol “*boten*”.

LAYOUT AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN







Random
Enkiklopedia
Gladiyen
Kawruh Basa
Kaputusan
Profil

Gathuthakaca, Raden

Jawa

Ardha
Bukit Gathuthakaca
Ampo All
Bumilang Tetak
Dawamane
Pudhane, Amabawadane, Bawaragane, Inden
Sindhane, Sambang Baga, Ang-alap Bumbang
Bengah, Bencane, Buthna, Gulubang,
Kamungkane
Wagat
Pirapapant
Bapan
Bukit Wukubane
Kiwang
Dewi Kempa
Sadulane
Nawungun, gadhah sadulane arek banyah inggil
mentak Dewi Kempa, Anya Sana, Antakane,
Antakane
Gawane
1. Dewi Sumpun, myasakane: Anya
Kawungane
2. Dewi Peguhane, myasakane: Basudane Basudane
Sampangan
Gathuthakaca kagungan kodhikagigane Inuwa, Riba
misa, tak pusepung baken sagat kagungan



Ardha gantar:
<http://www.gigil.com/wayang/wayang2>
<http://www.gigil.com/gigil-gigil>









Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

6



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados puhanipun Prabu Deshwarasta, pambajeng Kurawa, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

7



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados raja ing Astina lan bapanipun para Pandawa, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

8



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados puhanipun Prabu Deshwarasta, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

9



Wonten ing inggil menika, simbah saking para Pandawa lan Kurawa, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

10



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang cariosipun miyos saking talingan, puhanipun Dewi Kunthi, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

11



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados salahsatu gasing Punakawan, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

12



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados penasehat para Kurawa, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustatan Profil

13



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados raja ing Mandura, sinten asmanipun.

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

14



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados putranipun Ajuna kaliyan Dewi Subadra, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

15



Wonten ing inggil menika, putranipun Bethara Guru, gadhah pusaka kuku pancanaka, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

16



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil putra dewa ananging awalud rakesel lan dados pralambang angkara murka, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

17



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados blyung para Kuruwa, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

18



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados pralambang kerukunan kaluarga, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

19



Wonten ing inggil menika, salahsatu gasing prajurit wanita ing perang Baratayuda, gawanipun Ajuna, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

20



Wonten ing inggil menika, paraga ringgil ingkang dados dayang para premisut, sinten asmanipun

Jawab ▶

Pandom Ensiklopedia **Gladhan** Kawruh Basa Kapustakan Profil

Panjengan sampun ngerampungaken gladen esai

Ambali malih



LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Sasaran : SMP/MTs

Programer : Agung Priatmoko

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil

Tanggal : 18 Februari 2013

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (✓).
4. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.
 1 = SK (Sangat Kurang)
 2 = K (Kurang)
 3 = C (Cukup)
 4 = B (Baik)
 5 = SB (Sangat Baik)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kualitas memotivasi siswa			✓		
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar			✓		
3.	Kebenaran materi			✓		
4.	Kejelasan uraian materi				✓	
5.	Kecukupan pemberian latihan		✓			
6.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa			✓		
7.	Ketepatan soal dengan indikator			✓		
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan		✓			
9.	Kejelasan penggunaan istilah			✓		

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran			✓		
2.	Kejelasan penyajian materi			✓		
3.	Sistematika penyajian materi			✓		
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					✓
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami			✓		
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi				✓	
7.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
8.	Rumusan soal sesuai indikator			✓		
9.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓	

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

- Tata tulis masih banyak yang salah.
- jumlah pilihan ganda ditambah.
- Penulisan nama Wayang & kerah.
- getas wayang & tulis & belah.

D. Saran Umum

- Warna font diganti yang lebih jelas pada menu.
- Beri background pd subbab - isi - penutup.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- Layak untuk diujicoba tanpa revisi
- Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 18 Februari 2013

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil

NIP 19620416 199203 1 002

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Sasaran : SMP/MTs

Programer : Agung Priatmoko

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil

Tanggal : 5 Maret

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (✓).
4. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.
 1 = SK (Sangat Kurang)
 2 = K (Kurang)
 3 = C (Cukup)
 4 = B (Baik)
 5 = SB (Sangat Baik)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kualitas memotivasi siswa				✓	
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar			✓		
3.	Kebenaran materi			✓		
4.	Kejelasan uraian materi				✓	
5.	Kecukupan pemberian latihan				✓	
6.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa				✓	
7.	Ketepatan soal dengan indikator			✓		
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan			✓		
9.	Kejelasan penggunaan istilah			✓		

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kejelasan penyajian materi			✓		
3.	Sistematika penyajian materi			✓		
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					✓
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami			✓		
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi					✓
7.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
8.	Rumusan soal sesuai indikator			✓		
9.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓	

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

- Glashus & tamsak jenis essay -
- Glosarium perlu & benar

D. Saran Umum

- Back sound pembuka terlalu singkat
- warna font pd evaluasi soal pilihan ganda terlalu terang.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- Layak untuk diujicoba tanpa revisi
- Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 5 Maret 2013

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil

NIP 19620416 199203 1 002

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Sasaran : SMP/MTs

Programer : Agung Priatmoko

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil

Tanggal : 28 Maret 2013

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (✓).
4. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.
 1 = SK (Sangat Kurang)
 2 = K (Kurang)
 3 = C (Cukup)
 4 = B (Baik)
 5 = SB (Sangat Baik)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kualitas memotivasi siswa					✓
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar				✓	
3.	Kebenaran materi				✓	
4.	Kejelasan uraian materi				✓	
5.	Kecukupan pemberian latihan					✓
6.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa					✓
7.	Ketepatan soal dengan indikator				✓	
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan					✓
9.	Kejelasan penggunaan istilah				✓	

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kejelasan penyajian materi					✓
3.	Sistematika penyajian materi				✓	
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					✓
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi					✓
7.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
8.	Rumusan soal sesuai indikator			✓		
9.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓	

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

- Kunci jawaban diberikan essay menggunakan huruf kapital di awal.
- Nama yang Hyang Antabaga & ganti yang Hyang Antaga

D. Saran Umum

cek keabsahan data!

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- a) Layak untuk diujicoba tanpa revisi
- b) Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c) Tidak layak

Yogyakarta, 28 Maret 2013
Ahli Materi



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

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Sasaran : SMP/MTs

Programer : Agung Priatmoko

Ahli Media : Avi Meilawati, S.Pd., M.A

Tanggal : 12 Agustus 2013

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (✓).
4. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.

1 = SK (Sangat Kurang)

2 = K (Kurang)

3 = C (Cukup)

4 = B (Baik)

5 = SB (Sangat Baik)

Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program			✓		
2.	Keterbacaan teks atau tulisan		✓			
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓			
4.	Konsistensi penempatan tombol		✓			
5.	Kualitas tampilan gambar		✓			
6.	Sajian animasi			✓		
7.	Daya dukung pengiring musik			✓		
8.	Tampilan layar		✓			
9.	Kejelasan suara		✓			

Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Pemograman

No	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan navigasi		✓			
2.	Konsistensi penggunaan tombol			✓		
3.	Kejelasan petunjuk			✓		
4.	Kemudahan penggunaan media			✓		
5.	Efisiensi penggunaan layer			✓		
6.	Efisiensi teks			✓		
7.	Respon terhadap peserta didik			✓		
8.	Kecepatan penggunaan program		✓			
9.	Kemenarikan media		✓			

Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Yogyakarta, 12 Agustus 2013

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd., M.A
NIP 19830502 200912 2 003

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Sasaran : SMP/MTs

Programer : Agung Priatmoko

Ahli Media : Avi Meilawati, S.Pd., M.A

Tanggal : 16 September 2013

Petunjuk:

5. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
6. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
7. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (✓).
8. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.
 1 = SK (Sangat Kurang)
 2 = K (Kurang)
 3 = C (Cukup)
 4 = B (Baik)
 5 = SB (Sangat Baik)
9. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program			✓		
2.	Keterbacaan teks atau tulisan		✓			
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓			
4.	Konsistensi penempatan tombol		✓			
5.	Kualitas tampilan gambar		✓			
6.	Sajian animasi			✓		
7.	Daya dukung pengiring musik		✓			
8.	Tampilan layar		✓			
9.	Kejelasan suara		✓			

Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Pemograman

No	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan navigasi		✓			
2.	Konsistensi penggunaan tombol		✓			
3.	Kejelasan petunjuk		✓			
4.	Kemudahan penggunaan media		✓			
5.	Efisiensi penggunaan layer			✓		
6.	Efisiensi teks			✓		
7.	Respon terhadap peserta didik		✓			
8.	Kecepatan penggunaan program		✓			
9.	Kemenarikan media		✓			

Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Yogyakarta, 16 September 2013

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd., M.A
NIP 19830502 200912 2 003

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata

Sasaran : SMP/MTs

Programer : Agung Priatmoko

Ahli Media : Avi Meilawati, S.Pd., M.A

Tanggal : 02 Oktober 2013

Petunjuk:

10. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
11. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
12. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (✓).
13. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik)
14. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program		✓			
2.	Keterbacaan teks atau tulisan		✓			
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓			
4.	Konsistensi penempatan tombol		✓			
5.	Kualitas tampilan gambar		✓			
6.	Sajian animasi		✓			
7.	Daya dukung pengiring musik		✓			
8.	Tampilan layar		✓			
9.	Kejelasan suara		✓			

Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Pemograman

No	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan navigasi		✓			
2.	Konsistensi penggunaan tombol		✓			
3.	Kejelasan petunjuk		✓			
4.	Kemudahan penggunaan media	✓				
5.	Efisiensi penggunaan layer		✓			
6.	Efisiensi teks	✓				
7.	Respon terhadap peserta didik		✓			
8.	Kecepatan penggunaan program		✓			
9.	Kemenarikan media	✓				

Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

.....


C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

- ①. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Yogyakarta, 02 Oktober 2013

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd., M.A
NIP 19830502 200912 2 003

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Mahabarata Dengan Dua
Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4

Sasaran : SMP N 3 Bantul

Programer : Agung Priatmoko

Guru Bahasa Jawa : MM. Sri Haryanti, S.S

Tanggal : 17 Oktober 2013

Petunjuk:

6. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
7. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat oleh peneliti.
8. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda (√).
9. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari (SB) Sangat Baik s/d (SK) Sangat Kurang.
 1 = SK (Sangat Kurang)
 2 = K (Kurang)
 3 = C (Cukup)
 4 = B (Baik)
 5 = SB (Sangat Baik)
10. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

NO	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar yang terdapat pada kurikulum KTSP				✓	
2.	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh					✓
3.	Kejelasan materi atau latihan yang diberikan				✓	
4.	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar			✓		
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media				✓	

B. Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Media

NO	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan			✓		
2.	Tampilan menu pada media pembelajaran					✓
3.	Penggunaan gambar dasar (background) dan pemilihan gambar					✓
4.	Jenis dan ukuran teks				✓	
5.	Komposisi warna				✓	

Komentar dan Saran

Pada dasarnya media pembelajaran tentang Ensiklopedi Wayang sudah bagus dan sesuai dengan Kompetensi Dasarnya. Untuk selanjutnya mungkin bisa dibedakan antara tokoh satriya, ratu/raja, dan sebagainya.

Kesimpulan:

- a. Media pembelajaran Ensiklopedi Tokoh Pewayangan ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran
- b. Media pembelajaran interaktif Ensiklopedi Tokoh Pewayangan ini tidak dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Mengetahui,

Guru Bahasa Jawa



MM. Sri Haryanti, S.S
NIP. 19740219 200903 2 003



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / VI / 7164 / 9 / 2013

Membaca Surat : DEKAN FAK BAHASA DAN SENI UNY

Nomor : 0906e/UN34.12/DT/X/2013

Tanggal : 30 SEPTEMBER 2013

Perihal : IJIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : AGUNG PRIATMOKO

NIP/NIM : 09205244092

Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA

Judul : PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDI TOKOH PEWAYANGAN MAHABARATA DENGAN DUA BAHASA
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

Lokasi : KAB BANTUL

Waktu : 02 OKTOBER 2013 s/d 02 JANUARI 2014

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di bubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 02 OKTOBER 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pengembangan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Handan Susilowati, SH.

NIP. 1980120 198503 2 003

Tembusan:

- 1 Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- 2 Bupati Bantul CQ Ka. Bapeda
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- 4 DEKAN FAK BAHASA DAN SENI UNY
- 5 YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070/ Reg / 2375 / 2013

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/7164/V/9/2013

Mengingat : Tanggal : 02 Oktober 2013 Perihal : Ijin Penelitian

- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **AGUNG PRIATMOKO**
P. T / Alamat : **Fak Bahasa dan Seni UNY, Karangmalang Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTP : **09205244092**
Tema/Judul : **PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDI TOKOH PEWYANGAN MAHABARATA DENGAN DUA BAHASA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**
Kegiatan :
Lokasi : **SMP N 3 BANTUL**
Waktu : **03 Oktober 2013 sd 02 Desember 2013**
Personil : **1 orang**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 03 Oktober 2013

An. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubbid Litbang
BAPPEDA

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197708081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
- Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
- Ka. UPT Pendidikan Kecamatan Bantul
- Ka SMP N 3 BANTUL
- Yang Bersangkutan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP N 3 Bantul
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas / Semester	: VIII
Standar Kompetensi	. Memahami wacana lisan dalam kerangka budaya Jawa.
Kompetensi Dasar	: 1.2. Menanggapi wacana cerita wayang
Indikator	: 1.2.1. Menyebut nilai budi pekerti yang ada 1.2.2. Menyebut tokoh dan karakternya
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit (2 jam pelajaran)

- 1 Tujuan Pembelajaran
 - a Peserta didik dapat menanggapi jalan cerita wayang
 - b Peserta didik dapat menemukan budi pekerti yang ada di cerita wayang
 - c Peserta didik dapat menyebutkan karakter masing-masing tokoh
- 2 Materi Pembelajaran
 - a Wacana teks cerita wayang
- 3 Metode Pembelajaran
 - a Pemaparan
 - b Penugasan
- 4 Langkah-langkah pembelajaran
 - a. Kegiatan awal
 - 1) Guru melaksanakan apersepsi dengan memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi pertemuan sebelumnya.
 - 2) Peserta didik menjawab pertanyaan yang disampaikan guru dalam apersepsi
 - b Kegiatan inti
 - 1) Peserta didik membaca panduan pengoperasian media tokoh wayang
 - 2) Peserta didik mengoperasikan media tokoh pewayangan
 - 3) Peserta didik membaca tokoh-tokoh dalam cerita wayang Mahabarata
 - 4) Peserta didik memahami karakter masing-masing tokoh
 - 5) Peserta didik mengerjakan soal latihan
 - 6) Peserta didik mengambil kesimpulan pada pelajaran ini

c. Kegiatan akhir

- 1) Guru memberikan apresiasi jawaban peserta didik
- 2) Guru menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran
- 3) Guru menutup kegiatan pembelajaran

5 Sumber belajar

- Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Dengan Dua Bahasa Menggunakan Adobe Flash CS4

6 Penilaian

- | | | |
|---|------------------|-----------------------------|
| a | Tehnik Penilaian | : Sistem Media Pembelajaran |
| b | Bentuk Instrumen | : Pilihan ganda |
| c | Soal | : 20 |

Lembar pengamatan untuk proses pembelajaran :

Kegiatan	Baik	Cukup	Kurang
Keaktifan peserta didik dalam memahami media			
Bertanya			
Menjawab soal latihan			
Usaha untuk menemukan jawaban			

Yogyakarta, 17 Oktober 2013

Mengetahui,
Guru Bahasa Jawa

Peneliti

MM. Sri Haryanti, S.S
NIP. 19740219 200903 2 003

Agung Priatmoko

Dokumentasi Penelitian



