

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TEMBANG PANGKUR*
MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8*
UNTUK SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

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



Oleh
Diana Rahmawati
NIM 08205244066

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

2012

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Pangkur Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, November 2012

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd
NIP. 196402011 198812 1 001

Yogyakarta, November 2012

Pembimbing II,

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

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Pangkur Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Desember 2012 dan dinyatakan lulus.

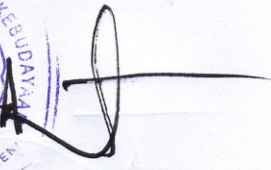

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M. Hum	Ketua Penguji		20/12/12
Drs. Afendy Widayat, M. Phil	Sekretaris Penguji		19/12/12
Nurhidayati, S. Pd., M. Hum	Penguji I		19/12/12
Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.	Penguji II		19/12/12

Yogyakarta, Desember 2012

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 : Diana Rahmawati
NIM : 08205244066
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Fakultas : Bahasa dan Seni

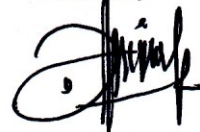
Universitas Negeri Yogyakarta

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

Lembar pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, November 2012

Penulis,



Diana Rahmawati

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan yang baik untuk hari tua.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur skripsi ini penulis persembahkan kepada Bapak dan Ibu yang tiada henti selalu menyayangi, mendoakan, mendukung, dan menyemangati untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Pangkur* Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian tugas persyaratan guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Bapak Dr. Suwardi M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Bapak Prof. Dr. H. Suwarna, M. Pd. dan Bapak Afendy Widayat, M. Phil. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, nasihat, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan,
5. Ibu Siti Mulyani, M. Hum selaku dosen pembimbing Akademik, terima kasih atas bimbingan, saran, dan motivasinya selama penulis melaksanakan pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
6. Ibu Nurhidayati, S. Pd. M. Hum selaku dosen ahli materi, terima kasih atas bimbingan, kritikan, dan saran selama validasi media pembelajaran,

7. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan,
9. Bapak Yohanes Sukanto, S. Pd. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sleman beserta seluruh guru dan karyawan. Terima kasih atas izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut,
10. Ibu Vatimah, S.Pd selaku guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 3 Sleman yang telah membantu pelaksanaan penelitian sampai selesai,
11. Kedua orang tua, Bapak dan Ibuku yang telah membesarkan, mendidik dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang tidak tergantikan, adikku yang senantiasa memberikan semangat,
12. Teman-teman jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, terutama kelas H angkatan 2008 dan kelas A, B, G, dan I atas dukungannya,
13. Teman-teman KKN/PPL SMP Negeri 3 Sleman,
14. Sahabat MCC (Niken, Rahma, Diana, Ely, Alin, Ayun, Ika, Wulan, Risna),
15. Mas Ikhwan Herry Wahyudy yang sudah mengenalkan Macromedia Flash Professional 8 dan membantu untuk mengerjakannya,
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang memberikan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna baik dari segi sisi, susunan bahasa, maupun tulisannya. Kritik dan saran membangun dari semua pihak akan diterima dengan senang hati untuk menuju kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan penelitian ini.

Yogyakarta, November 2012

Penulis,



Diana Rahmawati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Batasan Istilah	6
 BAB II. KAJIAN TEORI	 8
A. Deskripsi Teori	8
1. Media Pembelajaran	8

a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Fungsi Media Pembelajaran	10
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media	15
2. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran	16
3. Pengertian <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	19
a. <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	19
b. Keunggulan dan Keuntungan <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	20
c. Fitur Terbaru <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	21
d. Istilah-istilah dalam Program <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	22
4. <i>Tembang Macapat</i>	
a. Pengertian <i>Tembang Macapat</i>	23
b. Aturan <i>Tembang Macapat</i>	25
c. Watak dan Kegunaan <i>Tembang Macapat</i>	25
d. <i>Pangkur</i>	26
e. Contoh <i>Titi Laras</i> dan <i>Cakepan Sekar Macapat Pangkur</i>	28
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berfikir	32
 BAB III. METODE PENELITIAN	34
A. Penelitian dan Pengembangan	34
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	34
B. Desain Penilaian	35
C. Prosedur Pengembangan Media	35
D. Penilaian Produk	38

1. Desain Penilaian	38
2. Jenis Data	38
E. Instrumen Pengumpulan Data	39
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media	39
a. Penilaian oleh Dosen Ahli Media	39
b. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi	40
c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa	41
2. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa	42
F. Teknik Analisis Data	44
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Tahap Pengembangan	47
a. Tahap Analisis Pembuatan Media	47
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran	48
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	49
d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran	50
2. Data Hasil Evaluasi Siswa	84
3. Tampilan Akhir Produk Media Pembelajaran	86
B. Pembahasan Hasil Penelitian	88
1. Hasil Akhir Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran	91
2. Revisi Media Pembelajaran	96
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	107
 BAB V. PENUTUP	109
A. Simpulan	109
B. Implikasi	110

C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1.	Silabus Bahasa Jawa SMP	114
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	115
Lampiran 3.	Kurikulum Muatan Lokal	123
Lampiran 4.	<i>Tembang Macapat</i>	127
Lampiran 5.	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Tembang Pangkur</i>	129
Lampiran 6.	Naskah Pengembangan Media Pembelajaran <i>Tembang Pangkur</i>	130
Lampiran 7.	Cara Pengoprasian Media Pembelajaran <i>Tembang Pangkur</i>	142
Lampiran 8.	Tampilan <i>Layout</i> Media Pembelajaran <i>Tembang Pangkur</i>	144
Lampiran 9.	Angket Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi	151
Lampiran 10.	Lembar Validasi I Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi	154
Lampiran 11.	Lembar Validasi II Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi	158
Lampiran 12.	Angket Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media	162
Lampiran 13.	Lembar Validasi I Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media	164
Lampiran 14.	Lembar Validasi II Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media	167
Lampiran 15.	Angket Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa SMP	170
Lampiran 16.	Lembar Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa	173
Lampiran 17.	Angket Lembar Evaluasi Tanggapan Siswa	176
Lampiran 18.	Lembar Evaluasi Tanggapan Siswa	179
Lampiran 19.	Tabel Hasil Angket Tanggapan Siswa dari Keseluruhan Aspek	191
Lampiran 20.	Dokumentasi Penelitian dan Pengisian Angket Tanggapan Siswa	192
Lampiran 21.	Persetujuan Penelitian	193
Lampiran 22.	Surat Permohonan Izin Penelitian	194

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Pengembangan Media Pembelajaran	37
Gambar 2. Gambar tampilan awal <i>loading</i>	96
Gambar 3. Gambar tampilan <i>intro</i> setelah <i>loading</i>	97
Gambar 4. Gambar menu utama sebelum direvisi	97
Gambar 5. Gambar menu utama sesudah direvisi	98
Gambar 6. Gambar menu tampilan sebelum direvisi	99
Gambar 7. Gambar menu tampilan sesudah direvisi	100
Gambar 8. Gambar menu <i>paugeran tembang</i> sebelum revisi	100
Gambar 9. Gambar <i>paugeran tembang</i> sesudah revisi	101
Gambar 10. Gambar tampilan sebelum revisi	102
Gambar 11. Gambar tampilan sesudah revisi	102
Gambar 12. Gambar perintah tombol <i>stop</i> dan <i>pause</i> sebelum revisi	103
Gambar 13. Gambar perintah tombol <i>stop</i> dan <i>pause</i> sesudah revisi	104
Gambar 14. Gambar tata tulis glosarium sebelum revisi	105
Gambar 15. Gambar tata tulis glosarium setelah revisi	105
Gambar 16. Gambar cakepan tembang Pangkur sebelum revisi	106
Gambar 17. Gambar cakepan tembang Pangkur sesudah revisi	107

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TEMBANG PANGKUR* MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8* UNTUK SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

oleh

Diana Rahmawati
NIM.08205244066

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa dengan materi *tembang Pangkur* ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran pada *tembang Pangkur* menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*; (2) mendeskripsikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran *tembang Pangkur*; dan (3) mendeskripsikan penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif pembelajaran *tembang Pangkur* dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model prosedural, berdasarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan ujicoba; (5) tahap akhir produk media pembelajaran. Setelah menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk *CD (Compact Disc)* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*, kemudian diuji kelayakannya dengan melakukan validasi oleh dosen ahli materi, dan dosen ahli media. Saran dari hasil validasi digunakan untuk merevisi produk. Setelah media dinyatakan layak, kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa SMP, dan ujicoba media pembelajaran kepada siswa kelas VIII F SMP Negeri 3 Sleman yang berjumlah 32 siswa, diakhiri dengan mengerjakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi *tembang Pangkur*.

Kualitas produk media yang dikembangkan berdasarkan validasi dosen ahli materi yang terdiri dari 2 aspek penilaian, memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5%, termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi oleh dosen ahli media yang terdiri dari 2 aspek penilaian, memperoleh rata-rata persentase sebesar 84%, termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian guru bahasa Jawa SMP yang terdiri dari 2 aspek penilaian, memperoleh rata-rata persentase sebesar 90%, termasuk kategori sangat baik. Hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase sebesar 82,37%, termasuk kategori sangat setuju terhadap media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Hasil pemerolehan nilai evaluasi siswa rata-rata 81,25% siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan, membuktikan tingkat keefektifan media pembelajaran *tembang Pangkur* yang dikembangkan sangat baik.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran *tembang macapat* dalam pelajaran muatan lokal bahasa Jawa sampai saat ini masih rendah. Pembelajaran *tembang macapat* dilaksanakan dengan cara guru melagukan *tembang* yang diajarkannya, kemudian siswa disuruh untuk menirukannya. Tinggi rendahnya nada dalam *tembang* dinilai oleh guru dengan suara yang dimiliki setiap siswa, tanpa menggunakan alat bantu (media) apapun. Dengan demikian kehadiran guru dalam pembelajaran *tembang macapat* mutlak diperlukan. Apabila tidak ada usaha untuk menggunakan media, pembelajaran seperti ini akan mengakibatkan siswa menjadi sulit menerima pelajaran dengan baik.

Pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran bahasa Jawa di SMP bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan bertindak. Kurikulum bahasa Jawa berbasis KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) berusaha mengubah paradigma pendidikan sekolah dari pengajaran yang berpusat pada guru supaya lebih kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran, sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di sekolah dalam pengajaran bahasa Jawa belum dilaksanakan sebagaimana yang diharapkan. Bahan ajar yang disampaikan

pendidik terkadang masih sulit dipahami oleh peserta didik. Pendidik masih menggunakan sistem yang bersifat tradisional, sehingga dalam pembelajaran kurang efektif dan belum mampu menimbulkan kreatifitas siswa. Penyampaian materi yang kurang menarik juga membuat siswa sulit untuk memahaminya. Setiap guru harus mampu mempunyai strategi-strategi supaya siswa tertarik dengan materi yang sedang diajarkan.

Pengajaran bahasa Jawa kelas VIII Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Sekolah Menengah Pertama semester Gasal khususnya Kompetensi Dasar (KD) melagukan *tembang Pangkur* mengalami hambatan. Motivasi siswa terhadap pembelajaran melagukan *tembang Pangkur* yang kurang karena mereka beranggapan bahwa melagukan *tembang Pangkur* merupakan pelajaran bahasa Jawa yang sulit. Optimalisasi dalam menggunakan fasilitas sekolah, penguasaan materi, penggunaan media oleh guru menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Cara menanggulangi hambatan-hambatan tersebut, yaitu guru harus mampu berkreasi dan kreatif saat menyampaikan materi supaya siswa tidak bosan, yaitu menggunakan media pembelajaran yang dikemas dan dikembangkan secara menarik seperti penggunaan *Macromedia Flash Professional 8*.

Media pembelajaran merupakan sarana yang perlu difasilitasi kepada siswa supaya proses pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Media digunakan dengan tujuan untuk mengurangi peran guru sebagai informan, menarik perhatian siswa, dan mampu membuat siswa belajar lebih aktif dan mandiri. Salah satu pembangkit semangat siswa untuk aktif belajar adalah digunakannya berbagai media dan mampu menunjang proses pembelajaran yang

tentunya juga menarik untuk siswa, yaitu menggunakan media pembelajaran yang mampu dikembangkan dan dikemas secara menarik seperti penggunaan *Macromedia Flash Professional 8*.

Macromedia Flash Professional 8 adalah aplikasi komputer yang digunakan untuk merancang desain animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis). Dengan adanya *software* itu diharapkan pembelajaran *tembang macapat* khususnya *tembang Pangkur* dapat memberikan nuansa kreatif bagi pendidik dan mempermudah dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Produk dari penggunaan *software Macromedia Flash Professional 8* adalah dalam bentuk *Compaq Disc* (CD).

Kemasan produk yang menarik dengan menggunakan *Compaq Disc* itu memudahkan pengajar dan siswa dalam pengoperasiannya, sehingga diharapkan dapat meningkatkan belajar *tembang Pangkur* dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mensimulasikan penyampaian materi ajar dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul adalah.

1. Pembelajaran *tembang Pangkur* guru jarang menggunakan media.

2. Optimalisasi penggunaan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran.
3. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran sebagai penyampaian materi pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran *tembang macapat* khususnya *tembang Pangkur* dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka diadakan batasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran pada materi *tembang macapat* khususnya *tembang Pangkur* dengan menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*.
2. Kualitas media pembelajaran yang akan dihasilkan.
3. Penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pada materi *tembang macapat* khususnya *tembang Pangkur* dengan menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* ?

2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang akan dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*?
3. Bagaimana penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah serta rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran pada materi *tembang macapat* khususnya *tembang Pangkur* dengan menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*,
2. Mendeskripsikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*, apakah sudah sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik untuk mencapai kompetensi,
3. Mendeskripsikan penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Manfaat penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa, media ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar secara mandiri bahasa Jawa khususnya melagukan *tembang Pangkur*.
2. Bagi guru, adanya media ini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar *tembang Pangkur* dan supaya siswa lebih mandiri di kelas.
3. Bagi sekolah, adanya media ini dapat menunjang sarana dan prasarana pembelajaran materi dan variasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

G. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pemaknaan istilah dalam penelitian ini, disajikan definisi istilah. Adapun definisi istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan yang dimaksud peneliti adalah pengembangan bahan pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang meliputi mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi media pembelajaran.
2. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan atau segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
4. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan membawa pesan-pesan atau informasi.
5. *Tembang* adalah karangan dengan aturan tertentu, cara membacanya dilagukan dengan suara.
6. *Pangkur* berasal dari nama punggawa dalam kalangan kependetaan seperti tercantum dalam piagam-piagam berbahasa Jawa kuno. Dalam Serat Purwaukara, *Pangkur* diberarti *buntut* atau ekor. Oleh karena itu Pangkur kadang-kadang diberi *sasmita* atau isyarat *tut pangkur* berarti mengekor dan *tut wuntat* berarti mengikuti.
7. *Macromedia Flash* adalah produk yang menghasilkan berbagai aplikasi yang dipakai untuk merancang grafis dan animasi (rangkaian dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis).
8. *Macromedia Flash Professional 8* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan untuk menghasilkan animasi yang professional. Di antara program-program animasi, program *Macromedia Flash Professional 8* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti *Animasi Interaktif, Game, Company Profile, Presentasi, Movie*, dan tampilan animasi lainnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1 . Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar informasi. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971 dalam Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat tersebut sampai kepada penerima yang dituju (Hamidjojo dalam Latuheru, 1993: 11). Media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa: buku, *tape recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer (Gagne dan Briggs, 1975 dalam Arsyad, 2011: 4). Menurut Rudy Brets (1971, dalam Widyastuti dan Nurhidayati 2010: 17) secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut media dapat dijabarkan dalam tujuh kelompok seperti berikut.

- 1) Media audio, seperti siaran berita berbahasa Jawa dalam radio, sandiwara berbahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
- 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.
- 3) Media visual diam, seperti: foto, *slide*, dan gambar.
- 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
- 5) Media audio semi gerak.
- 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara dan *slide* rangkai suara.
- 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumentasi tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Media pembelajaran menurut Danim (1995: 7) adalah media pendidikan yang merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada penerima pesan. Penerima pesan tersebut adalah peserta didik.

Sadiman (2002: 7), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bermacam peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran. Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dilihat, dibaca, didengar. Alat tersebut berupa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat bantu fisik, yang dapat digunakan oleh manusia dengan panca indera dan anggota tubuh seperti tangan. Alat tersebut merupakan alat perantara dalam menyampaikan gagasan materi pelajaran. Materi pelajaran tersebut dikaitkan dalam situasi yang nyata. Gagasan materi tersebut, disampaikan melalui media pembelajaran dan ditujukan kepada penerima. Penerima dalam hal tersebut adalah peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Brown, Lewis, dan Fred (1977:1) menyatakan bahwa “ *creative uses of a variety of media will increase the probability that your students will learn more, and retain better what they learn*”. Penggunaan bermacam-macam media secara kreatif akan meningkatkan kemungkinan bahwa siswa-siswa akan lebih banyak dan tetap menguasai dengan lebih baik apa yang mereka pelajari. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Levie dan Lentz (1982, dalam Arsyad, 2011: 16-17), mengemukakan fungsi media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut materi pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Arsyad (2011: 26-27), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Brown (1983:18) mengemukakan bahwa *“the media discussed have a variety of characteristics, produced to assist in achieving many different levels of complexity”*, arti dari pendapat ahli tersebut adalah media mempunyai berbagai macam karakter, yang dihasilkan untuk mencapai keberhasilan dari beberapa

pengertian yang berbeda. Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis dengan perbedaan karakteristik. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa berbagai macam bentuk media mempunyai ciri masing-masing. Media yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2011: 100-101) sebagai berikut.

1. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media berbasis manusia adalah media pembelajaran yang melibatkan secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Media yang digunakan adalah manusia. Pengguna media adalah peserta didik dan pendidik. Contoh media pembelajaran berbasis manusia adalah pembelajaran di sekolah dengan menggunakan metode ceramah.

2. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetakan merupakan media pembelajaran

yang dibuat melalui cetakan. Media berbasis cetakan melibatkan perusahaan tertentu. Seperti perusahaan buku dan perusahaan mainan. Menggunakan media pembelajaran ini siswa akan cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Contoh media pembelajaran berbasis cetakan adalah menyusun kata bahasa Jawa dengan menggunakan permainan *scrabble*.

3. Media berbasis visual

Media berbasis bisual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Berdasarkan uraian mengenai media berbasis visual tersebut dapat dijabarkan bahwa media berbasis visual adalah suatu media pembelajaran yang dapat dilihat. Panca indera manusia yaitu mata merupakan alat yang diutamakan dalam penggunaan media berbasis visual. Contoh media berbasis visual adalah belajar di luar ruangan atau *outdoor*, belajar dengan menggunakan media gambar atau image, dsb.

4. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual merupakan suatu media yang mementingkan pendengaran

dan penglihatan. Salah satu contoh penggunaan media berbasis audiovisual adalah menanggapi berita berbahasa Jawa melalui siaran berita bahasa Jawa TVRI Jogja. Penggunaan media ini membuat siswa untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi yang baik.

5. Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan penelitian. Berdasarkan penjabaran media berbasis komputer tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis komputer adalah media pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer. Peserta didik dituntut untuk mandiri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contoh media berbasis komputer adalah belajar aksara Jawa untuk kelas VII menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah suatu program pembelajaran yang dikemas dalam program komputer. Pendidik tidak harus melakukan tatap muka dengan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat dikatakan bahwa pembuatan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah sesuai dengan kompetensi, sesuai dengan materi, dan sesuai dengan lingkungan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu. Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud (2009: 97) adalah sebagai berikut:

- a. tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar,
- b. berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa,
- c. bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Prinsip-prinsip media pembelajaran yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasikan bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Menurut Setyosari (2008: 22), sebagai berikut:

1. identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran,
2. identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus,

3. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan,
4. identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan,
5. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media harus diperhatikan dengan baik, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan materi yang tepat. Memanfaatkan penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar yang lebih optimal. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pembuatan media harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor yang diperhatikan (1) perangkat pembelajaran, (2) lingkungan belajar, (3) tempat belajar, (4) ekonomi sosial budaya.

3. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Komputer mendapatkan perhatian besar karena kemampuan yang digunakan dalam bidang pembelajaran yang ditambah dengan teknologi jaringan dan internet. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya yang

sering dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media Komputer.

Arsyad (2011: 96) penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut.

- a) Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
- b) Mengevaluasi siswa (tes).
- c) Mengumpulkan data mengenai siswa.
- d) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e) Membuat catatan pengembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Romiszowski (1974: 260-261) menyatakan bahwa “*the use of computers in education is increasing, not only as an aid to the administration of education, but also as a presentation medium, computer are already being used to present many programs of a simpler construction*” artinya bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran meningkat, tidak hanya sebagai alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran, tetapi juga sebagai sebuah media presentasi. Berdasarkan penjelasan dari ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan secara individu maupun bersama. Pembelajaran yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan bantuan komputer. Pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Gerrad (1967: 14) mengemukakan bahwa “*another general future of computer-based instruction is the development of curriculum materials*”.

Berdasarkan pernyataan tersebut disebutkan bahwa fitur umum dari media berbasis komputer adalah materi yang berasal dari kurikulum. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan komputer harus memperhatikan kurikulum pembelajaran yang sedang berlaku. Materi merupakan unsur yang paling penting dalam pembuatan suatu media.

Hannafin (dalam Uno, 2010: 136) menjelaskan bahwa potensi media komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain.

1. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan materi pembelajaran.
2. Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan peserta didik.
3. Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar multimedia.
4. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
5. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai media interaktif pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan bentuk media yang dapat digunakan secara langsung kepada pengguna media. Pengguna media dapat berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung yang telah diprogramkan ke dalam sistem di komputer.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat dikatakan bahwa komputer tersedia aplikasi atau *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan suatu grafis serta mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan adalah *Macromedia Flash Professional 8*. Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan menggunakan komputer ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran tembang Pangkur yang diprogramkan ke dalam *Macromedia Flash Professional 8*.

4. Pengertian *Macromedia Flash Professional 8*

a. *Macromedia Flash Professional 8*

Macromedia Flash Professional 8 merupakan aplikasi yang dipakai untuk merancang grafis dan animasi (rangkaian tulisan yang digerakkan secara mekanik elektronis). *Macromedia Flash Professional 8* dibuat oleh perusahaan *Macromedia* untuk keperluan pembuatan aplikasi *web* yang interaktif dan menarik, tetapi tidak menutup kemungkinan dipergunakan untuk pembuatan animasi dan keperluan lain seperti pembuatan *game* dan tutorial yang atraktif. *Macromedia Flash Professional 8* dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, karena dapat menampilkan teks, gambar, dan animasi secara bersamaan.

Madcoms (2007: 4-5) *Macromedia Flash Professional 8* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para Animator untuk

menghasilkan animasi yang professional. Di antara program-program animasi, program *Macromedia Flash Professional 8* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti *Animasi Interaktif, Game, Company Profile, Presentasi, Movie*, dan tampilan animasi lainnya.

Macromedia Flash Professional 8 merupakan versi terbaru dari dari seri terbaru dari seri sebelumnya, yaitu *Macromedia Flash MX 2004*. Versi terbaru ini menyajikan banyak sekali perubahan tampilan, peranti baru, *Filter, Blend Mode*, dan fasilitas lainnya.

b. Keunggulan dan Keuntungan *Macromedia Flash Professional 8*

Keunggulan dari program *Macromedia Flash Professional 8* dibanding program lain yang sejenis (Madcom, 2007:4-5), antara lain:

- a) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- b) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- c) Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e) Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe, diantaranya **.swf, .html, .gif, .png, .exe, .mov**.
- f) Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap*.
- g) *Flash* program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.
- h) Dan banyak lagi keunggulan lain dari *Macromedia Flash Professional 8*.

Kelemahan dari program *Macromedia Flash Professional 8* dibanding program lain yang sejenis, antara lain:

- a) Waktu belajar lama apalagi belum pernah menggunakan *software grafis* sebelumnya.
- b) Grafisnya kurang lengkap.
- c) Lambat *login*.
- d) Kurang *simpel*
- e) Menunya tidak *user friendly*.

- f) Perlu banyak referensi tutorial
- g) Kurang dalam 3D (pembuatan animasi 3D cukup sulit).
- h) Bahasa pemrograman agak susah.
- i) Belum ada *template* di dalamnya.
- j) Ukuran *file* besar.
- k) Harus ada *flash player*nya.

Sucipta (2009: 63), ada beberapa keuntungan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*. Keuntungan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* adalah sebagai berikut.

- a) Ukuran *file* yang cukup kecil, sehingga pendistribusiannya media belajar lebih mudah.
- b) Mempunyai kemudahan dalam melakukan import *file* dalam banyak pilihan, sehingga lebih hidup.
- c) *File* dapat disimpan dalam tipe *file exe* tanpa harus menginstal *flash*, sehingga akan berjalan secara otomatis setelah dimasukkan dalam *CD Ram* di komputer.
- d) Gambar tidak akan pecah ketika di *zoom*.
- e) *Font* tidak akan berubah meski tidak ada *font* dalam komputer.
- f) Dapat membuat tombol interaktif.

c. Fitur Terbaru dalam *Macromedia Flash Profesional 8*

Macromedia Flash Professional 8 memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memperkaya sebuah tampilan *movie* atau animasi. Beberapa fitur terbaru dalam *Macromedia Flash Professional 8*, sebagai berikut.

a) *Filter*

Macromedia Flash Professional 8 menyajikan filter yang dapat dikenakan pada objek teks, *movie clip*, dan tombol. Filter ini dapat dianimasikan sehingga tampilan teks, *movie clip*, dan tombol menjadi semakin menarik.

b) *Blend Mode*

Blend Mode merupakan mode pencampuran warna dari dua buah objek yang menumpuk. Fasilitas *blend mode* berfungsi sama dengan *blend mode* yang

terdapat di dalam program *adobe photoshop*. Dalam *Macromedia Flash Professional 8*, *blend mode* hanya dapat digunakan pada *Button* dan *Movie Clip*.

c) *Anti Alias*

Dapat mengolah objek teks dengan sisi yang halus menggunakan fasilitas *Anti Alias* pada teks.

d) *Bitmap*

Macromedia Flash Professional 8 dapat mengolah objek *Bitmap* lebih halus (*smooth*) dalam proses pengecilan atau pembesaran objek.

e) *Video Encoder*

Macromedia Flash Professional 8 memiliki program terpisah, yaitu *Macromedia Video Encoder* untuk mengonversi file video menjadi flash video.

d. Istilah-istilah dalam Program *Macromedia Flash Professional 8*

Tabel 1. **Daftar istilah dalam program *Macromedia Flash Professional 8***

Istilah	Keterangan
<i>Properties</i>	Suatu cabang perintah dari suatu perintah lain.
<i>Animasi</i>	Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
<i>Action Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu <i>frame</i> atau objek sehingga <i>frame</i> atau objek tersebut akan menjadi lebih menjadi interaktif.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
<i>Frame</i>	Suatu bagian dari <i>Layer</i> yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Scene</i>	<i>Scene</i> jika dalam program <i>Powerpoint</i> sering disebut slide, yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek, baik berupa teks maupun gambar.
<i>Time Line</i>	Bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung <i>Layer</i> .
<i>Masking</i>	Suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu <i>Layer</i> dan isi <i>Layer</i> tersebut akan tampak saat <i>movie</i> dijalankan.
<i>Layer</i>	Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek

	. Tabel lanjutan. Daftar istilah dalam program <i>Macromedia Flash Professional 8</i>
	sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek, gerakan objek sebaiknya diletakkan pada <i>Layer</i> tersendiri
Keyframe	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

5. Tembang Macapat

a. Pengertian Tembang Macapat

Poerwadarminta (1939: 299) *tembang macapat inggih menika tembang kang kaiket karangan awewaton guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan utawi kanthi lelegon. Tembang* adalah karangan dengan aturan tertentu, cara membacanya dilagukan dengan suara. Menurut Suwarna (2008: 4-5) dalam pengertian tersebut unsur pokok sebagai berikut.

1) Karangan

Tembang adalah karangan. Karangan sebagai karya manusia seperti para pujangga, sastrawan, guru, dosen, mahasiswa, pelajar, petani buruh, siapa saja boleh membuat *tembang* asal mampu dan mau menaati aturan (*guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan*) dalam pembuatan *tembang*.

2) Aturan Tertentu

Aturan dalam *tembang* telah ditentukan dan tidak dapat dirubah. Merubah aturan *tembang* berarti merusak tatanan *tembang*. Akibatnya, *tembang* sulit dilagukan, nada, irama, dan lagunya, baik digunakan dengan vokal saja (*accapela*) maupun dilagukan dengan iringan gamelan.

3) Cara Melagukan *Tembang*

Cara melagukan *tembang* dilagukan dengan seni suara. Jika tidak

dilakukan bukan *tembang*, melainkan membaca *geguritan*. Agar dapat dilakukan dibuatlah rangkaian nada. Nada-nada tersebut melambangkan tinggi rendahnya suara. Apabila dihiasi dengan ornamentik lain dapat dibaca panjang pendek, lambat, dan cepat, serta liukan suara. Padmopuspito (1985: 13, dalam Endraswara, 2010: 9) mengemukakan dari sisi etimologi rakyat, bahwa *macapat* itu berasal dari kata *maca papat-papat*. Hal ini juga dapat dinalar, sebab ketika membaca *macapat* hampir selalu silabik, empat suku kata, lalu bernafas.

Endraswara (2010: 9-10) berpendapat bahwa *macapat* itu berkaitan dengan cara melagukan dengan *gregel*. *Gregel* adalah pemanjangan suara dengan penuh estetis, naik turunnya. *Gregel* yang bagus tidak melebihi empat *gregel* (perpanjangan) suara. Jika naik turunnya suara tiap titilaras digregel lebih dari empat suku kata (*ambegan*) kurang begitu indah. *Macapat* juga berasal dari bahasa Sansekerta, yang berasal dari kata *waca*. Kata *waca*, berarti *klesik-klesik*. *Waca* dalam bahasa Jawa Kuna menjadi kata *maca*, *pat* dari kata *patha* berarti bacaan. *Macapat* berarti *wacan* dengan cara *rengeng-rengeng*, tetapi di era sekarang sudah tidak cocok lagi. Sekarang *macapat* sudah dibaca secara keras.

Dari segi etimologinya, istilah *tembang* berasal dari bahasa Jawa, yaitu “*tetembungan kang rinonce kadya dene kembang*” menurut Yudhoyono (1983, dalam Kusnadi, 1999: 1). Artinya kata-kata yang dirangkaikan seperti bunga. Oleh karena itu *tembang* sering disebut *sekar* yang merupakan *tembung krama* dari bunga.

Materi *tembang macapat* merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk siswa SMP kelas VIII yang

terdapat dikurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) Yogyakarta berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22, dan 23, Tahun 2006. Kompetensi Dasar yang ditetapkan ”Berbicara *tembang macapat* yaitu antara lain : Melagukan *tembang Pangkur*.

b. Aturan *Tembang Macapat*

Suwarna (2008: 88-89) *tembang macapat* mempunyai tiga aturan yang harus diperhatikan sebagai berikut.

- a) Guru gatra = jumlah larik setiap bait atau *cacahing larik saben sapada*.
- b) Guru wilangan = jumlah suku kata setiap kalimat atau *cacahing wanda saben sagatra*.
- c) Guru lagu = suara vokal di akhir baris atau *tibaning swara ing pungkasan gatra*.

Tabel 2 : **Aturan Setiap *Tembang Macapat***

No.	<i>Tembang</i>	<i>Gatra</i>	<i>Guru lagu dan guru wilangan</i>
1	<i>Mijil</i>	6 <i>gatra</i>	10i, 6o, 10e, 10i, 6i, 6u
2	<i>Kinanthi</i>	6 <i>gatra</i>	8u, 8i, 8a, 8i, 8a, 8i
3	<i>Sinom</i>	9 <i>gatra</i>	8a, 8i, 8a, 8i, 8i, 8u, 7a, 8i, 12a
4	<i>Asmaradana</i>	7 <i>gatra</i>	8i, 8a, 8e, 8a, 7a, 8u, 8a
5	<i>Dhandhanggula</i>	10 <i>gatra</i>	10i, 10a, 8e, 7u, 9i, 7a, 6u, 8a, 12i, 7a
6	<i>Gambuh</i>	5 <i>gatra</i>	7u, 10u, 12i, 8u, 8o
7	<i>Maskumambang</i>	4 <i>gatra</i>	12i, 6a, 8i, 8a
8	<i>Durma</i>	7 <i>gatra</i>	12a, 7i, 6a, 7a, 8i, 5a, 7i
9	<i>Pangkur</i>	7 <i>gatra</i>	8a, 11i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i
10	<i>Megatruh</i>	5 <i>gatra</i>	12u, 8i, 8u, 8i, 8o
11	<i>Pocung</i>	4 <i>gatra</i>	12u, 6a, 8i, 12a

c. Watak dan Kegunaan *Tembang Macapat*

Dian (2008: 208) watak dan kegunaan *tembang macapat* sebagai berikut.

- a) *Mijil* watakipun asih, prihatin lan pangajab. Ginanipun kangge mulang tiyang ingkang nembe prihatin.

- b) *Kinanthi watakipun seneng asih, kasmaran, rasa menanti. Ginanipun kangge mituturi, pratelan tresna lan rasa gandrung.*
- c) *Sinom watakipun ethes, kenes, susah, trenyuh lan luruh. Ginanipun kangge piwulang lan wewarah.*
- d) *Asmaradana watakipun tresna, sedhih, lan sengsem. Ginanipun kangge mahyaaken tresna lan kasmaran.*
- e) *Dhandhanggula watakipun luwes, gembira lan endah. Ginanipun kangge menapa kemawon cocok.*
- f) *Gambuh watakipun sumanak lan sumedulur. Ginanipun kangge piwulang lan pitutur.*
- g) *Maskumambang watakipun nelangsa, ngeres-ngeresi, lan sedhih. Ginanipun kangge mahyaaken raos panalangsa lan sedhih.*
- h) *Durma watakipun keras, nepsu, semangat, lan greget. Ginanipun kangge nggambarake tiyang nesu, nepsu lan perang.*
- i) ***Pangkur watakipun sereng, nepsu, lan gandrung. Ginanipun kangge pitutur radi keras.***
- j) *Megatruh watakipun prihatin, getun, keduwung lan sedhih. Ginanipun kangge cariyos sedhih, prihatin, getun lan nelangsa.*
- k) *Pocung watakipun sembrana, parikena lan lucu. Ginanipun kangge cangkriman, cariyos lucu, guyon lan mancing asmara.*

d. Pangkur

Istilah *Pangkur* mengandung nuasa memuncak, dan *Pangkur* berarti “buntut” dan “mungkur”. *Pangkur* berwatak keras, marah, tepatnya untuk mengungkapkan ajaran tertentu, yakni ajaran yang bernada marah. *Pangkur* berasal dari nama punggawa dalam kalangan kependetaan seperti tercantum dalam piagam-piagam berbahasa Jawa kuno. Dalam Serat Purwaukara, *Pangkur* diberarti buntut atau ekor. Oleh karena itu *Pangkur* kadang-kadang diberi *sasmita* atau isyarat *tut pungkur* berarti mengekor dan *tut wuntat* berarti mengikuti.

Nurhayati (2009: 11-12) mengemukakan bahwa tembang *Pangkur* berwatak keras, jengkel, marah, dan galak. Dalam *pupuh Pangkur* yang terdapat dalam kandungan nilai-nilai moral islam dalam serat *Wulang Reh*, memuat nilai-nilai antara lain sebagai berikut.

- a) Manusia harus mampu membedakan sesuatu yang baik dan yang buruk, sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
- b) Manusia harus berlandaskan pada aspek *deduga* yaitu mempertimbangkan segala sesuatu sebelum bertindak; *prayoga* yaitu mempertimbangkan hal-hal yang baik terhadap segala sesuatu yang akan dikerjakan; *watara* yaitu mempertimbangkan kemungkinan yang buruk dari apa yang dikerjakan, dan *reringa* atau berhati-hati dalam menghadapi segala sesuatu yang belum jelas dan meyakinkan.
- c) Manusia harus menjauhi perbuatan maksiat.
- d) Manusia harus menjauhi watak *durjana* 'jahat atau culas', *murka* 'serakah', *drengki* atau sakit hati karena melihat keberuntungan orang lain, *srei* yaitu berkeinginan menang terhadap keberuntungan orang lain, *dora* 'pembongk' *iren* 'selalu iri', *meren* 'iri hati', *dahwen* 'suka mencela', *panasten* 'panas hatinya melihat orang lain berhasil', *open* 'ingin memiliki hak orang lain', *kumingsun* 'merasa dirinya terhebat', dan *jail* yaitu suka mengganggu orang lain, *methakil* 'mendzalimi orang lain', dan *besiwit* yaitu suka mengungkit kejelekan orang lain.
- e) Manusia harus mengendalikan nafsu *luamah* 'keinginan hati', dan *amarah* 'nafsu angkara murka'.
- f) Manusia harus menjauhi watak pembongk seperti: *lunyu* 'tidak berketetapan hati', *lerner* 'berkeinginan memiliki hak orang lain', *genjah* 'tidak dapat dipercaya', *angrong prasanakan* 'mengganggu istri orang lain', *nyumur*

7< 2	2	3	3	3	3	3	3	2	<u>2 3</u>	<u>7<</u>	2
Cu-	ling	tu –	tur	ti -	nam -	pa	da-	tan	nge-	lan -	tur
6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<<				
So-	lah	ba–	wa	mung	sa-	ma -	dya				
7<	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7<</u>	6<			
Kar-	ye-	nak	tyas-	ing	sa-	sa-	mi				

c) Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem

3	5	5	5	5	3	3	3				
Kang –	a-	ran	Pan-	dha-	wa	li-	ma,				
3	5	5	6	1	1	1	1	1	<u>2 3</u>	<u>2 1</u>	
Pun-	ta-	de-	wa,	Wer-	ku-	da-	ra	ka-	ping	dwi	
5	6	1>	1>	1>	1>	<u>1> 2></u>	2>				
Dyan	Har-	ju-	na	kang	ka-	te-	lu,				
1>	6	5	5	5	<u>5 4</u>	5					
Na-	ku-	la	lan	Sa-	de-	wa					
3	5	<u>5 6</u>	5	1	1	1	1	1	2	3	3
Kang	mi-	nang-	ka	ka-	dang	mu-	dha	ing-	kang	kan-	tun,
6<	1	1	1	1	1	1	1				
Le-	li-	ma-	ne	sung	tu-	la-	dha				
1	2	3	1	2	3	3	<u>2 1</u>				
Nu-	ho-	ni	bu-	di	pa-	kar-	ti				

d) Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang

6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<				
Mu-	ra-	kab-	i	nu-	sa	bang-	sa				
7<	2	3	3	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7<</u>	6<
Mbe-	suk	la-	mun	si-	ra	di -	wa-	sa	a-	khir	

6	7	7	7	7	<u>7 6</u>	7	2>												
<i>Nyam-</i>	<i>but</i>	<i>ga-</i>	<i>we</i>	<i>no-</i>	<i>ra</i>	<i>ki-</i>	<i>dung</i>												
6	3	2	2	2	<u>3 2</u>	7<													
<i>Ing</i>	<i>ngen-</i>	<i>di</i>	<i>si-</i>	<i>ra</i>	<i>ge-</i>	<i>sang</i>													
7<	2	3	3	3	3	3	3	2	___	___	2 3	7<	2						
<i>A-</i>	<i>Ja</i>	<i>sa-</i>	<i>mar</i>	<i>wong</i>	<i>sre-</i>	<i>gep</i>	<i>wis</i>	<i>mes-</i>	<i>thi</i>	<i>ngun-</i>	<i>dhuh</i>								
6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<<												
<i>Wong</i>	<i>ku-</i>	<i>mrem-</i>	<i>byah</i>	<i>mes-</i>	<i>thi</i>	<i>ma-</i>	<i>mah</i>												
7<	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7<</u>	6<											
<i>San-</i>	<i>dhang</i>	<i>pa-</i>	<i>ngan-</i>	<i>e</i>	<i>tut</i>	<i>wu-</i>	<i>ri</i>												

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga penelitian relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas pada tahun 2011 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat* dengan Aplikasi *Adobe Flash* untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII”. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 82% termasuk dalam kategori sangat baik, (2) penilaian kualitas media oleh ahli media memperoleh rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori sangat baik, (3) penilaian media oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata 92% termasuk dalam kategori sangat baik, dan (4) hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata-rata 81,6% termasuk dalam kategori sangat setuju.

Relevansi penelitian Winda Sukmaningtyas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dan mengembangkan media pembelajaran *tembang Macapat*, dan pengguna media adalah siswa sekolah.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Abdur Rahman tahun 2007 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Aksara Jawa* dengan *Macromedia Flash MX*”. Dalam penelitian tersebut sasaran dari pengguna media adalah kalangan umum atau bagi siapa saja yang membutuhkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Abdur Rahman, menyatakan bahwa analisis data dapat diketahui sebagai berikut. Dari segi kegunaan, 51,90% responden setuju program *Macromedia Flash MX* sebagai alat bantu dalam pelajaran aksara Jawa, 70,30% responden menyatakan setuju dengan adanya program media pembelajaran aksara Jawa, karena akan mempermudah dalam mempelajari aksara Jawa. Selain itu, 59,20% responden menyatakan setuju bahwa setelah menggunakan program media pembelajaran aksara Jawa menjadi lebih mengerti tentang konsep aksara Jawa. Sedangkan dari segi kemudahan, 59,30% responden menyatakan setuju, dalam penggunaan media pembelajaran aksara Jawa tidak mengalami kesulitan, dan 63% responden menyatakan setuju bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran aksara Jawa jelas dan mudah untuk diikuti. Dari segi kualitas, 66,70% responden menyatakan setuju dengan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, sasaran pengguna media adalah siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII, sehingga penyusunan materi harus disesuaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Pada pengembangan media pembelajaran

tembang Pangkur dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* yang akan diteliti, produk akhir diujicobakan pada siswa SMP kelas VIII, tepatnya di SMP Negeri 3 Sleman. Sedangkan relevansi penelitian Abdur Rahman dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Kukuh Dwi Ismanto tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat Mijil* dengan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V”. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 87,5% termasuk dalam kategori sangat baik, (2) penilaian kualitas media oleh ahli media memperoleh rata-rata 82% termasuk dalam kategori sangat baik, (3) penilaian media oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata 90% termasuk dalam kategori sangat baik, dan (4) hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata-rata 92,2% termasuk dalam kategori sangat setuju.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *tembang Pangkur* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* untuk siswa SMP Negeri 3 Sleman, Kabupaten Sleman, yang diharapkan agar proses pembelajaran *tembang Pangkur* lebih menarik dan interaktif.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi *tembang macapat* memiliki beberapa hambatan, salah satu hambatan tersebut adalah kurangnya

media pembelajaran *tembang macapat* yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *tembang Pangkur* dalam bentuk CD pembelajaran *tembang macapat* dengan aplikasi *Macromedia Flash Proffesional 8*.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran intraktif *tembang Pangkur* yang dikemas menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Proffesional 8*. Media interaktif *tembang Pangkur* yang dibuat menarik, akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Berbagai contoh *tembang Pangkur* akan dikuasai dengan sendirinya lewat pembelajaran *tembang Pangkur*. Penggunaan media interaktif pembelajaran *tembang Pangkur* ini dapat dilakukan secara klaksikal maupun individu. Siswa dapat belajar mandiri berdasarkan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi belajar, dan dilakukan ujicoba validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta penilaian oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari pengguna, yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sleman untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan. Pengembangan media pembelajaran diharapkan supaya pembelajaran *tembang macapat* menjadi lebih menarik, semangat dan menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Penelitian dan Pengembangan

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut “*Research and Development*”. Merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2009: 297), menghasilkan produk pembelajaran tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu model penelitian. Penelitian tersebut menghasilkan produk pembelajaran tertentu, kemudian menguji kualitas media tersebut.

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2009: 298) mengemukakan “*unfortunately, R&D still plays a minor role in aducation*” sebenarnya, R&D masih sedikit dimainkan pada lingkungan pendidikan”. Pernyataan dari ahli tersebut menerangkan bahwa metode R&D masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dikembangkan melalui metode peneltian dan pengembangan atau “*Research and Development*” (R&D). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut maka peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan yang digunakan adalah penelitian dengan model prosedural, model yang bersifat deskriptif eksploratif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Penelitian yang dimaksudkan adalah dengan menghimpun data atau informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk *Macromedia Flash Professional 8*. Media yang dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa.

Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang merupakan proses menerjemahkan suatu desain ke dalam CD (*Compact Disk*). Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertahap. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi produk. Rincian tahapan pengembangan ini dibahas dalam bab empat, tahap penelitian. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

C. Prosedur Pengembangan Media

Dalam meneliti dan mengembangkan media harus memperhatikan langkah-langkah pembuatannya. Menurut Padmo (2004: 418-423), prosedur pengembangan media dalam penelitian pengembangan itu melalui beberapa tahap. Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti mengkaji kurikulum. Setelah pengkajian kurikulum telah dilakukan, maka diketahui penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta dapat dilihat indikator dan materi pembelajaran.

2. Tahap Perancangan

Setelah dilakukan analisis, maka langkah selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap perancangan, pengembang menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perancangan media pembelajaran, maka dilakukan tahap pengembangan. Sebelum melakukan pengembangan media, pengembang harus mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi. Kemudian dibuat *flowchart*, yaitu diagram alur pengembangan, dan dituangkan dalam naskah media, selanjutnya dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk *CD (Compact Disk)*.

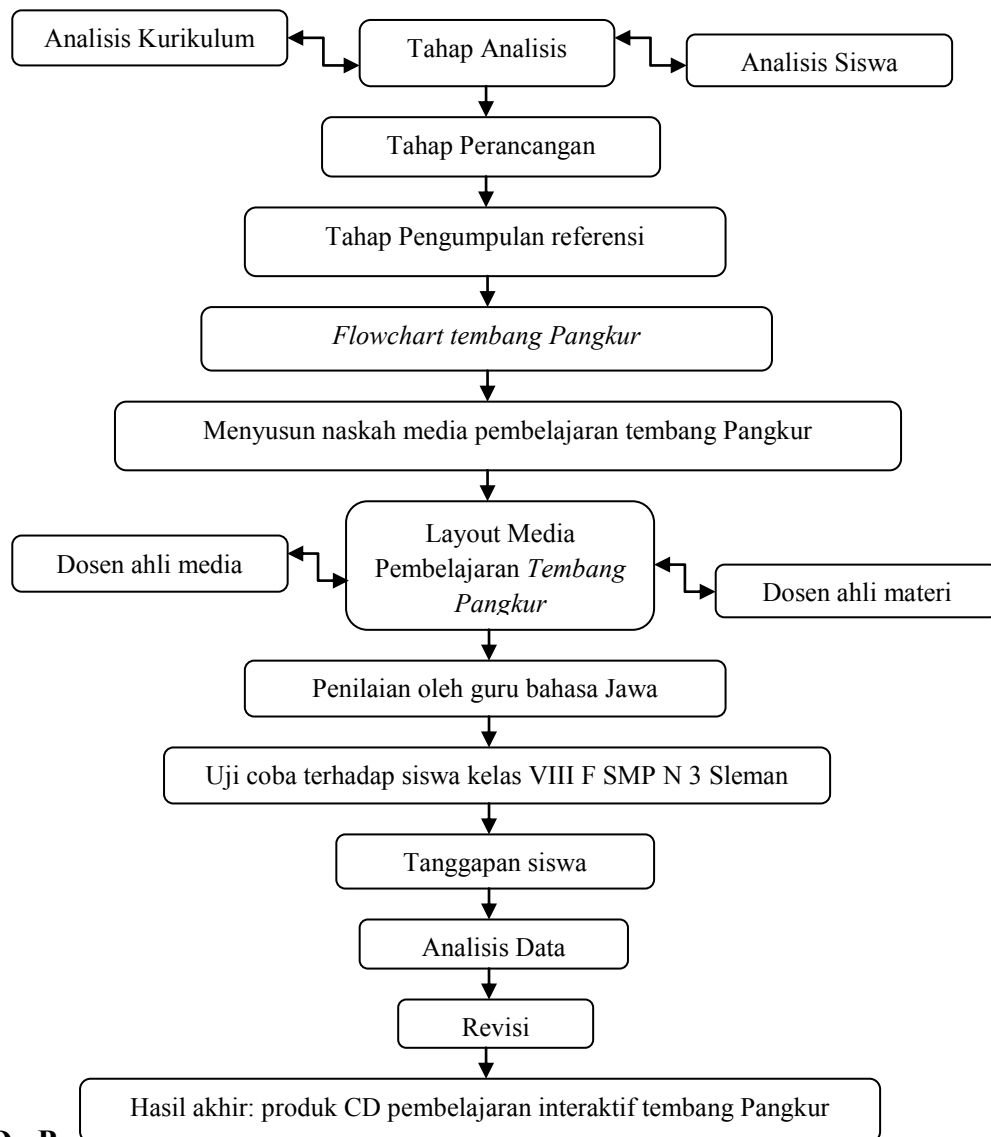
4. Tahap Validasi dan Ujicoba

Setelah terbentuk media pembelajaran berupa *CD (Compact Disk)* interaktif pembelajaran maka dilakukan tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli media untuk mengevaluasi kesesuaian media dan oleh dosen ahli materi untuk mengevaluasi kesesuaian materi yang disajikan. Kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa serta dilakukan uji coba pada kelas yang diteliti, yaitu siswa SMP.

5. Produk Akhir

Setelah dilakukan tahap validasi, maka dilakukan revisi pada media pembelajaran untuk menyesuaikan dengan hasil evaluasi. Setelah dilakukan revisi, maka media pembelajaran berupa *CD (Compact Disc)* pembelajaran siap untuk digunakan.

Gambar 1 : Alur Pengembangan Media Pembelajaran oleh Padmo (2004: 418-423)



D. Penilaian Produk

1. Desain Penilaian

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan media ini menggunakan desain deskriptif. Desain deskriptif ini hanya mengungkapkan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap produk. Tahap penilaian dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut.

- a. Tahap 1 yaitu penilaian desain media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi.
- b. Tahap 2 yaitu penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

2. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut.

a. Data Kualitatif

- (1) Hasil dari angket penilaian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang) dan Sangat Kurang (SK). Pengukurannya adalah sebagai berikut: SB jika semua indikator muncul, K jika dua indikator muncul, dan SK jika hanya 1 indikator yang muncul (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 kualitatif yang berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang) dan Sangat Kurang (SK) serta nilai kategori, yaitu SS (Sangat Setuju), RR (Ragu-Ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif adalah sebagai berikut.

- (1) Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu : SB= 5, B= 4, CB= 3, K= 2, dan SK= 1 (Sugiyono, 2009: 135-136).
- (2) Data kuantitatif dari angket penilaian tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu : SS= 5, S= 4, RR= 3, KS= 2, dan TS= 1 (Sugiyono, 2009: 135-136).

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data terdapat instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data antara lain sebagai berikut.

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam 10 indikator pada aspek pembelajaran, dan 8 indikator pada aspek kebenaran isi. Angket penilaian media oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Penilaian Aspek Pembelajaran

Tabel 3: 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	Urutan materi					
6	Kejelasan uraian materi					
7	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa.					
8	Ketepatan soal dengan indikator					
9	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan kecukupan dalam pemberian latihan,					
10	Kejelasan penggunaan istilah					

2) Penilaian Aspek Kebenaran Isi

Tabel 4: Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
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 mudah dipahami					
6	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					
7	Rumusan soal sesuai dengan indikator					
8	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					

b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media adalah 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 5. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
-----	-----------	----	---	---	---	----

1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Keterbacaan dan ketepatan teks atau tulisan					
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4.	Konsistensi penempatan tombol (<i>button</i>)					
5.	Kualitas tampilan gambar					
6.	Sajian animasi					
7.	Daya dukung musik pengiring (<i>backsound</i>)					
8.	Daya dukung gambar dasar (<i>background</i>)					
9.	Kualitas tampilan layar (<i>resolution</i>)					
10.	Kejelasan suara					

2) Penilaian Aspek Pemrograman

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

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

Instrumen penilaian kualitas media pembelajaran tersebut bersumber pada kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011: 175-176).

c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian kualitas media yang digunakan adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas dua aspek penilaian. Penjabaran kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa sebagai berikut.

1) Penilaian Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi

Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi.

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).					
2.	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh.					
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media.					
4.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar.					
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.					

2) Penilaian Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 8. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Tampilan

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

2. Instrumen Penilaian 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 9. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Materi <i>tembang Pangkur</i> yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah.					
2.	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi <i>tembang Pangkur</i> .					
3.	Setelah belajar menggunakan media ini, saya dapat memahami tentang materi <i>tembang Pangkur</i> .					
4.	Latihan soal pada menu <i>gladhen</i> dalam media ini membantu saya memahami materi.					
5.	Bagi saya, sebagian besar latihan soal yang terdapat dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.					

2) Penilaian Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 10. 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 <i>tembang Pangkur</i> dengan menggunakan media pembelajaran.					
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.					
4.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan sewaktu-waktu di rumah.					

3) Penilaian Aspek Penyajian Media

Tabel 11. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.					
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga saya mudah memahami.					

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

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 12. 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 memudahkan saya untuk belajar.					
3.	Program media pembelajaran ini dapat dijalankan secara cepat.					
4.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran ini tanpa bantuan orang lain.					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ada beberapa macam. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini ada dua 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 (K) diberi skor 2

Cukup Baik (CB) diberi skor 3

Baik (B) diberi skor 4

Sangat Baik (SB) 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

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

Tabel 13: Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

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

Tabel 14 : 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 dengan persamaan:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor yang ideal seluruh item}} \times 100\%.$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Tahap analisis dalam mengembangkan produk merupakan tahap yang paling awal sebelum melakukan pembuatan produk. Kegiatan yang dilakukan oleh pengembangan pada tahap analisis, meliputi mencermati kurikulum dan kemampuan peserta didik yang berbeda. Mencermati kurikulum disebut juga mencermati kompetensi. Pengembang harus memperhatikan kompetensi yang dituntut dalam kurikulum dengan cara membaca, memahami dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi yang harus dicapai.

Berdasarkan kurikulum yang telah dicermati, menunjukkan bahwa pelajaran Muatan Lokal (bahasa Jawa) berbasis KTSP untuk siswa SMP kelas VIII di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, Standar Kompetensi (SK) yang ditetapkan “mampu mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa”. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan adalah “Melagukan *Tembang Pangkur*”. Kompetensi Dasar (KD) dijabarkan menjadi tiga indikator. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu:

- (1) melagukan *tembang Pangkur*,
- (2) menjelaskan aturan *tembang Pangkur*,
- (3) menjelaskan isi ajaran yang terdapat dalam syair *tembang Pangkur*.

Setelah dilakukan pengamatan kurikulum, kemudian dilakukan diskusi dengan guru kelas atau guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 3 Sleman. Hasil diskusi dengan guru bahasa Jawa menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran *tembang Pangkur*. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi *tembang Pangkur*. Beberapa siswa tidak dapat melagukan *tembang Pangkur*, menjelaskan *paugeran tembang Pangkur*, dan menjelaskan isi ajaran yang terdapat dalam syair *tembang Pangkur*.

Berdasarkan hal tersebut, guru bahasa Jawa sangat mendukung adanya pengembangan media dalam bentuk *CD (Compact disc)* menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*, sehingga penggunaan media tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa dan juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran *tembang Pangkur*, baik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun belajar mandiri.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil pengamatan kurikulum dan diskusi dengan guru bahasa Jawa SMP kelas VIII F, selanjutnya dilakukan perancangan produk media pembelajaran berdasar pada kompetensi dan indikator yang telah dirumuskan, dengan diikuti penyusunan materi pembelajaran.

Tahap perancangan berikutnya, yaitu menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses

pembelajaran sebagai kontrol kendali dan sebagai informan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selanjutnya pengembang menentukan materi dan evaluasi. Bentuk materi dibagi dalam beberapa sub materi, dan bentuk evaluasi berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal sesuai dengan kompetensi dan indikator yang dicapai.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap pengembangan media pembelajaran, pengembang harus mengumpulkan sumber pustaka yang akan dijadikan sumber materi *tembang Pangkur*. Pengumpulan sumber pustaka dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru kelas atau guru bahasa Jawa SMP kelas VIII F, tentang buku-buku pelajaran sumber materi *tembang Pangkur*. Materi *tembang Pangkur* yang dijadikan acuan untuk pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran bersumber dari buku *Kaloka Basa 2* dan *LKS*. Buku tersebut merupakan buku pegangan guru sesuai dengan tuntunan kurikulum.

Materi yang telah disusun kemudian dibuat *flowchart* yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemograman media. *Flowchart* merupakan diagram bentuk alur pengembangan yang memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran dari *scene* yang satu ke *scene* yang lain (*flowchart* dapat dilihat pada lampiran). *Flowchart* kemudian dijabarkan dalam naskah media pembelajaran yang berisi penjabaran materi lagu *dolan* secara lengkap serta menu yang ada pada media pembelajaran (naskah media pembelajaran *tembang Pangkur* dapat dilihat pada lampiran). Naskah media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah media

pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)* dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*.

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran

Berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *tembang macapat Pangkur* dalam bentuk *CD (Compact Disc)*, kemudian langkah selanjutnya adalah dilakukannya validasi dan ujicoba media pembelajaran. Tahap validasi dan ujicoba media pembelajaran tersebut melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media. Tahap validasi dan ujicoba berfungsi sebagai penilai dan pemberi saran terhadap pelaksanaan pengembangan media. Kemudian, penilaian guru bahasa Jawa berfungsi sebagai pemberi saran dan penilai dalam proses penilaian akhir media pembelajaran.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi dosen ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk menilai dan memberikan komentar serta saran yang baik secara lisan maupun tertulis tentang materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dijadikan sebagai dasar untuk mengadakan perbaikan atau revisi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yang berkualitas. Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan media yang telah dikembangkan untuk diteliti beserta lembar 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 mata kuliah teori 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 diujicobakan kepada siswa kelas VIII.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi dua aspek penilaian, yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari sepuluh indikator, meliputi kualitas memotivasi siswa, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, urutan materi, kejelasan uraian materi, kecukupan pemberian latihan, ketepatan soal dengan indikator, ketepatan soal dengan indikator, dan kejelasan penggunaan istilah. Aspek kebenaran isi meliputi kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar, kejelasan penyajian materi, sistematika penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa 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.

a) **Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran**

Tabel 15. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kualitas memotivasi siswa	4	Baik	4	Baik
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3	Cukup	4	Baik
4.	Kebenaran materi	2	Kurang	3	Cukup
5.	Urutan materi	3	Cukup	4	Baik
6.	Kejelasan uraian materi	2	Kurang	4	Baik
7.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa.	3	Cukup	4	Baik
8.	Ketepatan soal dengan indikator	4	Baik	3	Cukup
9.	Ketepatan menggunakan bahasa	2	Kurang	3	Cukup
10.	Kejelasan penggunaan istilah	3	Cukup	3	Cukup
Jumlah skor yang diperoleh		30	Baik	36	Sangat Baik
Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian		75%		90%	

Berdasarkan data di atas tersebut, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi. Validasi kualitas media oleh dosen ahli materi dilakukan dalam dua tahap. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi sebagai berikut.

(1) Kualitas memotivasi siswa

Penilaian kualitas memotivasi siswa pada tahap pertama memperoleh skor dengan kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Dosen ahli materi memberi saran agar animasi gambar yang disajikan diperbanyak. Setelah

dilakukan perbaikan, setiap tampilan *layer* di bagian tertentu ditambah dengan animasi. Pada validasi tahap akhir, memperoleh skor dengan kategori sangat baik, dan media layak diujicobakan.

(2) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar

Penilaian dosen ahli materi pada tahap pertama menunjukkan kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar pada media yang dikembangkan, dengan kategori baik. Dosen ahli materi memberi saran agar ukuran huruf yang terdapat pada menu kompetensi diperbesar. Sesuai saran tersebut, pengembang melakukan perbaikan ukuran huruf yang semula berukuran 10 menjadi 12 pada menu kompetensi yang diperbesar.

Setelah dilakukan perbaikan, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dikatakan baik, jika indikator pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, dan mencapai hasil belajar yang bermutu.

(3) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

Tahap validasi pertama, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar masih terdapat kekurangan, karena materi yang disajikan masih belum terfokus pada materi *tembang Pangkur*, dan masih terlalu luas penjabarannya. Sesuai saran dosen ahli materi, kemudian pengembang melakukan perbaikan materi yang terdapat dalam materi *tembang Pangkur*, terdiri dari *pangertosan tembang Pangkur*, *paugeran tembang Pangkur*, *nyekar tembang Pangkur*, dan *wosing tembang Pangkur*. Hasil validasi akhir pada aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar memperoleh skor dengan kategori baik, artinya bahwa materi

yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku.

(4) Kebenaran materi

Aspek kebenaran materi pada validasi tahap pertama memperoleh skor dengan kategori kurang. Saran dosen ahli materi, dalam pembuatan media, materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran harus sesuai kurikulum yang berlaku dan sesuaikan dengan pustaka. Sesuai saran dosen ahli materi, kemudian pengembang melakukan perbaikan pada isi materi *tembang Pangkur*, yaitu *tembang Pangkur* yang digunakan harus sesuai dengan siswa SMP kelas VIII yang mudah untuk dipahami. Setelah dilakukan perbaikan oleh pengembang, pada validasi tahap akhir aspek kebenaran materi memperoleh skor dengan kategori cukup, dan penjabaran materi yang terdapat dalam media pembelajaran layak diujicobakan.

(5) Urutan materi

Penilaian dosen ahli materi pada tahap validasi pertama dalam aspek urutan materi yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan kategori cukup. Dosen ahli materi menyarankan agar kelengkapan tombol perintah (*navigasi*) disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada materi. Saran dosen ahli materi agar urutan pembukaan media, daya dukung musik pengiring (*backsound*) sebelum masuk pada materi agar tidak terlalu lama.

Setelah dilakukan perbaikan oleh pengembang daya dukung musik pengiring (*backsound*) sebelum masuk pada materi menjadi cepat. Validasi tahap

akhir pada aspek urutan materi memperoleh skor dengan kategori baik, dan media yang dikembangkan representatif dan dapat digunakan.

(6) Kejelasan uraian materi

Validasi pertama pada aspek kejelasan uraian materi mendapatkan skor dengan kategori kurang. Pada validasi tahap akhir yang dilakukan oleh dosen ahli materi memperoleh skor dengan kategori baik. Artinya, materi yang disajikan dalam media pembelajaran *tembang Pangkur* sesuai dengan kompetensi yang terdapat pada kurikulum yang berlaku.

(7) Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa

Pada validasi tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi, aspek ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa dikategorikan kurang. Dosen ahli materi memberikan saran agar soal latihan disesuaikan dengan pemahaman siswa dalam menguasai materi dan ditambah 5 soal latihan. Sesuai saran dosen ahli materi, maka soal latihan disesuaikan dan menjadi 15 butir soal latihan. Penilaian tahap akhir validasi termasuk ke dalam kategori baik, artinya penyajian soal sudah sesuai dengan indikator.

(8) Ketepatan soal dengan indikator

Aspek ketepatan soal dengan indikator yang dilakukan dalam validasi tahap pertama oleh dosen ahli materi mendapatkan skor dengan kategori kurang. Revisi yang dilakukan pengembang sesuai yang disarankan oleh dosen ahli materi yaitu menambahkan durasi untuk setiap soal yang akan diujikan dalam media pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan, validasi pada tahap akhir memperoleh skor dengan kategori baik. Artinya, soal evaluasi yang dibuat untuk mengukur

tingkat pemahaman materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator.

(9) Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan

Penilaian pada aspek ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan dalam media pembelajaran *tembang Pangkur* yang dilakukan oleh dosen ahli materi pada validasi tahap pertama, mendapatkan skor dengan kategori kurang karena bahasa yang digunakan belum Jawa *krama*. Sesuai saran dosen ahli materi pengembang memperbaiki untuk divalidasi pada tahapan berikutnya. Setelah dilakukan perbaikan pada semua materi mulai dari *pangertosan tembang Pangkur*, *paugeran tembang Pangkur*, syair *tembang Pangkur*, dan *wosing tembang Pangkur* sudah menggunakan bahasa Jawa *krama*. Validasi tahap terakhir memperoleh skor dengan kategori cukup. Artinya, bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan ejaan ragam bahasa Jawa *krama* yang benar.

(10) Kejelasan penggunaan istilah

Validasi pertama pada aspek kejelasan penggunaan istilah, dosen ahli materi memberikan skor dengan kategori cukup. Penggunaan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan termasuk tidak banyak, karena akan mempersulit siswa sebagai pengguna media. Dalam hal ini siswa sebagai pengguna media adalah siswa sekolah menengah pertama, oleh karena itu penggunaan istilah dalam media pembelajaran yang dikembangkan sangat diminimalkan. Setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap akhir termasuk dalam kategori cukup.

Berdasarkan validasi kualitas media yang dilakukan oleh dosen ahli materi pada aspek pembelajaran, Penilaian tahap validasi pertama memperoleh rata-rata persentase 75% termasuk kategori baik. Media pembelajaran yang dikembangkan masih dalam perbaikan. Validasi kedua memperoleh rata-rata persentase 90%, termasuk dalam kategori baik dan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Setelah dilakukan validasi tahap pertama dan tahap kedua, kemudian dilakukan validasi akhir media pembelajaran. Keseluruhan aspek validasi tahap akhir memperoleh rata-rata persentase 82,5%, dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

b) Validasi Dosen Ahli Materi pada Apek Kebenaran Isi

Tabel 16. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	3	Cukup	4	Baik
2.	Kejelasan penyajian materi	3	Cukup	4	Baik
3.	Sistematika penyajian materi	2	Kurang	4	Baik
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	2	Kurang	4	Baik
5.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	3	Cukup	4	Baik
6.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	2	Kurang	4	Baik
7.	Rumusan soal sesuai dengan indikator	2	Kurang	5	Sangat Baik
8.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	2	Kurang	5	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh		19	Baik	34	Sangat Baik
Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian		79%		85%	

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi pada aspek kebenaran isi. Validasi kualitas media oleh dosen ahli materi pada aspek kebenaran isi dilakukan dalam dua tahap, dengan penjabaran sebagai berikut.

(1) Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Validasi pertama yang dilakukan oleh dosen ahli materi, kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. Dosen ahli materi memberikan saran agar pemberian materi *tembang Pangkur* dalam media pembelajaran tidak terlalu sulit. *Tembang Pangkur* yang disajikan dalam media disesuaikan dengan ukuran untuk anak SMP.

Setelah dilakukan perbaikan, bobot materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan kemampuan anak kelas VIII SMP. Pengembang melakukan perbaikan dengan cara mengumpulkan sumber dari buku pegangan guru. Kecukupan bobot materi pada media pembelajaran layak diujicobakan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

(2) Kejelasan penyajian materi

Kejelasan penyajian materi pada validasi pertama termasuk dalam kategori cukup. Dosen ahli materi memberikan saran agar materi yang dijabarkan dalam media tidak terlalu luas. Materi yang dijabarkan harus terfokus pada *tembang Pangkur*. Setelah dilakukan perbaikan mulai dari *pangertosan tembang Pangkur*, *paugeran tembang Pangkur*, *syair tembang Pangkur*, dan *wosing tembang Pangkur* maka pada tahap validasi akhir memperoleh skor dengan kategori baik. Artinya, materi yang dijabarkan tidak terlalu luas dan sudah sesuai.

(3) Sistematika penyajian materi

Sistematika penyajian materi pada validasi pertama memperoleh skor dengan kategori kurang. Sistematika dalam penyajian materi masih kurang tepat. Pengembang kemudian melakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan, pada validasi tahap akhir sistematika penyajian materi memperoleh skor dengan kategori baik. Penyajian materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan sistematika yang benar.

(4) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi

Penilaian dosen ahli materi pada validasi pertama terhadap kesesuaian pemberian contoh dengan materi termasuk dalam kategori kurang. Namun, dosen ahli materi memberikan saran supaya contoh materi *tembang Pangkur* yang dimasukkan dalam media yang dikembangkan berjumlah empat *tembang Pangkur*. Kemudian pengembang melakukan perbaikan dengan menambah jumlah *tembang Pangkur* menjadi empat. Validasi tahap akhir memperoleh skor kategori baik. Artinya, contoh yang disajikan sudah sesuai dengan materi yang dijabarkan, dan dapat menambah ketajaman pemahaman siswa terhadap materi.

(5) Penggunaan bahasa mudah dipahami

Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan pada validasi tahap pertama masih tergolong cukup. Menurut dosen ahli materi, ejaan bahasa ragam *krama* masih banyak yang kurang tepat. Dosen ahli media memberi saran agar bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan ragam *krama* yang benar.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan materi yang menggunakan ragam *krama*, maka pada tahap validasi akhir penggunaan bahasa termasuk dalam kategori baik. Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan bahasa ragam *krama* yang benar, dan ejaan bahasa tidak membingungkan siswa sebagai pengguna media.

(6) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Penilaian aspek rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar mendapatkan nilai baik oleh dosen ahli materi. Pembuatan soal mengacu pada kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum. Terdapat limabelas soal dalam media pembelajaran tembang Pangkur. Rumusan soal yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum yaitu melagukan *tembang Pangkur*.

(7) Rumusan soal sesuai dengan indikator

Kesesuaian rumusan soal sesuai dengan indikator pada validasi tahap pertama memperoleh skor dengan kategori kurang. Dosen menyarankan agar soal disesuaikan dengan indikator. Soal yang sebelumnya disajikan berjumlah 10 soal pilihan ganda, kemudian ditambahkan menjadi 15 soal pilihan ganda. Hal tersebut dilakukan karena dalam kompetensi terdapat indikator yang menjelaskan syair dalam *tembang Pangkur* belum disesuaikan dengan soal evaluasi.

Setelah dilakukan perbaikan soal yang disajikan menjadi 15 soal dan sudah disesuaikan dengan indikator, maka pada validasi tahap akhir memperoleh skor dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan soal evaluasi yang dibuat sudah disesuaikan dengan rumusan indikator.

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

Validasi pertama yang dilakukan oleh dosen ahli materi pada aspek tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan, termasuk dalam kategori kurang. Kemudian validasi akhir memperoleh skor dengan kategori sangat baik. Artinya, soal evaluasi digunakan dalam media pembelajaran sesuai kemampuan tingkat pemahaman siswa kelas VIII SMP, dan sesuai kompetensi yang ditetapkan.

Berdasarkan validasi kualitas media yang dilakukan oleh dosen ahli materi pada aspek kebenaran isi, maka diperoleh rata-rata persentase skor dalam dua tahap penilaian. Penilaian validasi tahap pertama memperoleh rata-rata persentase 79% termasuk kategori baik. Media pembelajaran yang dikembangkan masih dalam perbaikan. Kemudian, pada validasi tahap kedua memperoleh rata-rata persentase 85%, dan termasuk dalam kategori baik serta layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap pertama dan tahap kedua, kemudian dilakukan validasi akhir media pembelajaran. Keseluruhan aspek validasi tahap akhir memperoleh rata-rata persentase 87,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

2) Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dosen ahli media dilakukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal tersebut juga dimaksudkan untuk

mengetahui kualitas media. Validasi ahli media selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk mengadakan revisi agar menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas dan layak diujicobakan. Validasi oleh dosen ahli media dilakukan oleh Ibu Nurhidayati, S.Pd, M.Hum selaku validator media. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran bahasa dan sastra di Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa, Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk dikoreksi oleh dosen ahli media. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dikoreksi mulai dari tampilan awal hingga media dikemas dalam bentuk *CD (Compact Disc)*, sehingga dapat diketahui apa sajakah yang harus diperbaiki. Perbaikan media dilakukan hingga dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas VIII.

Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi dua aspek penilaian, yaitu aspek tampilan meliputi sepuluh indikator yang terdiri dari kejelasan petunjuk, keterbacaan teks dan tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi ketepatan tombol (*button*), kualitas tampilan gambar, sajian animasi atau gambar, daya dukung musik pengiring (*backsound*), daya dukung gambar dasar (*background*), kualitas tampilan layar (*resolution*), dan kejelasan suara. Aspek pemrograman meliputi sepuluh indikator penilaian yang terdiri dari kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan pemrograman, konsistensi penggunaan *layer*, efisiensi teks, respon peserta didik, kecepatan program, kemenarikan media, dan ketepatan penggunaan bahasa.

a) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan

Tabel 17. Hasil Validasi Dosen Ahli Media Pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	Baik	5	Sangat baik
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	2	Kurang	4	Baik
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3	Cukup	4	Baik
4.	Konsistensi penempatan tombol (<i>button</i>)	3	Cukup	5	Sangat baik
5.	Kualitas tampilan gambar	3	Cukup	4	Baik
6.	Sajian animasi atau gambar	3	Cukup	4	Baik
7.	Daya dukung musik pengiring (<i>backsound</i>)	4	Baik	5	Sangat baik
8.	Daya dukung gambar dasar (<i>background</i>)	4	Baik	5	Sangat Baik
9.	Kualitas tampilan layar (<i>Resolution</i>)	3	Cukup	4	Baik
10.	Kejelasan suara	2	Kurang	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		31	Baik	44	Sangat Baik
Rata-rata persentase pemero-lehan skor penilaian		77%		88%	

Berdasarkan pada tabel tersebut, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek tampilan oleh dosen ahli media. Validasi media pembelajaran pada aspek tampilan dilakukan dalam dua tahapan. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Validasi yang dilakukan oleh ahli media pada tahap pertama memperoleh skor dengan kategori baik. Dosen ahli media memberi saran agar nama menu

petunjuk pada media pembelajaran yang dikembangkan, diganti dengan nama *pandom*.

Setelah dilakukan perbaikan, nama menu petunjuk pada media pembelajaran yang dikembangkan, diganti dengan nama *pandom*, aspek kejelasan petunjuk penggunaan program pada validasi tahap akhir termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya, penggunaan program dalam media pembelajaran konsisten, dan sesuai dengan petunjuk yang tertulis dalam menu *pandom*.

(2) Keterbacaan teks atau tulisan

Tahap validasi pertama pada aspek keterbacaan teks atau tulisan masih kurang. Dosen ahli media memberi saran agar warna tulisan pada materi media pembelajaran terlihat jelas (*visible*), kesederhanaan kalimat harus sistematis, dan isi syair pada *tembang Pangkur*. Pengembang kemudian melakukan perbaikan warna tulisan.

Setelah dilakukan perbaikan pada materi media pembelajaran terlihat jelas (*visible*), kesederhanaan kalimat harus sistematis, dan isi syair pada *tembang Pangkur* tepat. Validasi tahap akhir pada aspek keterbacaan teks atau tulisan termasuk dalam kategori baik. Artinya, teks atau tulisan yang terdapat pada media pembelajaran dapat terbaca jelas oleh pengguna media.

(3) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada validasi tahap pertama yang dilakukan oleh dosen ahli media mendapatkan skor dengan kategori cukup. Artinya, pengembang dalam memilih warna yang dipakai untuk media pembelajaran kurang sesuai dan *button* yang ada pada tombol ditambah warna.

Namun, pengembang tetap melakukan penyempurnaan untuk dikoreksi pada validasi tahap selanjutnya.

Aspek ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang divalidasi oleh dosen ahli media pada tahap akhir termasuk dalam kategori kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pemilihan komposisi warna yang digunakan dalam media sesuai dan menarik.

(4) Konsistensi penempatan tombol

Konsistensi penempatan tombol pada validasi tahap pertama masih termasuk dalam kategori cukup. Perintah dan penempatan tombol masih kurang sesuai. Dosen ahli media memberi saran supaya ada tombol musik pada *tembang* yaitu *play* dan *pause*, kemudian *home* masuk ke menu utama bukan masuk ke *layer* selanjutnya. Hal tersebut dilakukan untuk memperjelas penggunaan media.

Setelah dilakukan perbaikan pada tombol musik *tembang* yaitu *play* dan *pause*, kemudian *home* masuk ke menu utama bukan masuk ke *layer* selanjutnya., validasi tahap akhir pada aspek konsistensi penempatan tombol termasuk dalam kategori sangat baik. Tombol-tombol yang digunakan dalam media pembelajaran sudah konsisten, dan kejelasan warna tulisan yang terdapat pada tombol navigasi, antara menu dalam keadaan terbuka, dengan menu dalam keadaan tertutup memiliki perbedaan warna tulisan.

(5) Kualitas tampilan gambar

Validasi pertama pada aspek kualitas tampilan gambar memperoleh skor dengan kategori cukup. Hal ini dapat diartikan animasi pada evaluasi hasil nilai belum ada ekspresi dan gambar yang digunakan sebagai kelengkapan media

pembelajaran yang dikembangkan mempunyai kualitas gambar yang baik. Validasi tahap akhir yang dilakukan oleh dosen ahli media juga termasuk dalam kategori baik. Animasi sudah baik dan Gambar yang digunakan dalam media tidak terpecah pada waktu media pembelajaran dijalankan. Hal tersebut dikarenakan *resolution* gambar yang digunakan memiliki ukuran yang tinggi.

(6) Sajian animasi atau gambar

Sajian animasi gambar pada validasi pertama termasuk dalam kategori cukup. Gambar dan animasi yang digunakan sebagai pelengkap media pembelajaran masih kurang dan animasi teks muncul tidak jelas terlalu *simple*. Dosen ahli media memberi saran agar gambar ditambahkan untuk mengisi *layer* yang masih kosong. Setelah dilakukan perbaikan dengan menambah gambar yang sesuai dengan *layer*. Validasi tahap akhir pada aspek sajian animasi atau gambar termasuk dalam kategori baik. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan situasi menu yang digunakan.

(7) Daya dukung musik pengiring (*background*)

Aspek daya dukung musik pengiring pada validasi pertama yang dilakukan oleh dosen ahli media termasuk dalam kategori baik. Artinya, musik pengiring yang terdapat pada media menarik minat siswa SMP. Kemudian pengembang melakukan perbaikan untuk divalidasi pada tahap selanjutnya.

Setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap akhir pada aspek daya dukung musik pengiring termasuk dalam kategori sangat baik. Musik yang digunakan sebagai *background* dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan media tersebut.

(8) Daya dukung gambar dasar (*background*)

Daya dukung gambar dasar atau *background* yang digunakan dalam media, pada validasi tahap pertama hingga tahap akhir termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat diartikan *background* yang digunakan, kualitas tampilannya sudah memenuhi kriteria media yang baik. Pengembang menambahkan kelengkapan fungsi tombol untuk memilih jenis-jenis *background* yang dikehendaki oleh pengguna media dan kemudian hasilnya sangat baik.

(9) Kualitas tampilan layar (*Resolution*)

Penilaian dosen ahli media pada validasi tahap pertama terhadap kualitas tampilan layar atau *resolution* yang digunakan pada media, termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dapat diartikan *resolution* yang digunakan kualitas tampilannya belum sesuai dengan animasi. *Resolution* pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan ukuran layar penuh.

Setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap akhir pada aspek kualitas tampilannya termasuk dalam kategori baik. Memperjelas siswa dalam menggunakannya.

(10) Kejelasan suara

Kejelasan suara pada media pembelajaran yang divalidasi oleh dosen ahli media pada tahap pertama termasuk dalam kategori kurang. Hal ini dapat diartikan bahwa suara yang digunakan dalam media pembelajaran dapat terdengar jelas oleh pengguna media. Dosen ahli media memberi saran agar ketepatan *titilaras* dengan animasi belum sesuai dan *cakepan* pada animasi juga belum sesuai. Kemudian dilakukan perbaikan, validasi tahap akhir pada aspek kejelasan

suara termasuk dalam kategori baik. Suara yang terdapat sudah sesuai dan mudah untuk memahami.

Berdasarkan validasi kualitas media yang dilakukan oleh dosen ahli media pada aspek tampilan, maka diperoleh rata-rata persentase skor dalam tiga tahap penilaian. Penilaian validasi tahap pertama memperoleh rata-rata persentase 77% termasuk kategori baik. Media pembelajaran yang dikembangkan masih dalam perbaikan.

Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap pertama, kemudian dilakukan validasi tahap akhir media pembelajaran. Keseluruhan aspek validasi tahap kedua dan tahap akhir memperoleh rata-rata persentase 88%, dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

b) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Tabel 18. Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	2	Kurang	4	Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	3	Cukup	5	Sangat baik
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik	4	Baik
4	Kemudahan penggunaan	2	Kurang	4	Baik
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>	2	Kurang	4	Baik
6	Efisiensi teks	2	Kurang	4	Baik
7	Respon terhadap peserta didik	3	Cukup	4	Baik
8	Kecepatan program	3	Cukup	4	Baik

Tabel Lanjutan. Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

9	Kemenarikan media	4	Baik	5	Sangat baik
10	Ketepatan penggunaan bahasa	3	Cukup	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		28	Baik	42	Sangat baik
Rata-rata persentase pemero-lehan skor penilaian		70%		84%	

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek pemrograman oleh dosen ahli media. Validasi dilakukan dalam dua tahap penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media. Penjabaran indikator oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan navigasi

Validasi tahap pertama yang dilakukan oleh dosen ahli media pada aspek kejelasan navigasi termasuk dalam kategori kurang. Pengembang terus memperbaiki dan menyempurnakan kelengkapan perintah navigasi tersebut, agar pada tahap validasi selanjutnya lebih baik dibandingkan validasi sebelumnya.

Setelah dilakukan perbaikan, aspek kejelasan navigasi pada validasi tahap akhir termasuk dalam kategori baik. Navigasi yang digunakan dalam media pembelajaran *tembang Pangkur* dapat membantu siswa dalam kemudahan penggunaan media.

(2) Konsistensi penggunaan tombol

Konsistensi penggunaan tombol pada validasi pertama yang dilakukan oleh dosen ahli media, termasuk dalam kategori cukup. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa tombol yang digunakan dalam media pembelajaran, belum konsisten dengan perintah yang dikehendaki oleh pengguna media.

Setelah dilakukan perbaikan, aspek konsistensi penggunaan tombol pada validasi tahap akhir termasuk dalam kategori baik. Hal ini agar siswa mudah untuk menggunakannya.

(3) Kejelasan petunjuk

Validasi pertama hingga validasi tahap akhir yang dilakukan oleh dosen ahli media, termasuk dalam kategori baik. Kejelasan petunjuk sudah sesuai dengan kriteria siswa dan mempermudah dalam penggunaan.

(4) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan pada validasi pertama termasuk dalam kategori kurang. Kemudian pada validasi tahap akhir termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan tidak mempersulit siswa dalam penggunaannya.

(5) Efisiensi penggunaan *layer*

Efisiensi penggunaan *layer* yang divalidasi pada tahap pertama oleh dosen ahli media termasuk dalam kategori kurang. Dosen ahli media memberi saran agar pada isi syair tembang direvisi dan ekspresi animasi disesuaikan dengan evaluasi.

Setelah dilakukan perbaikan syair *tembang Pangkur* sudah direvisi dan ekspresi animasi pada evaluasi sudah disesuaikan, validasi tahap akhir termasuk dalam kategori baik, dan penggunaannya sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria.

(6) Efisiensi teks

Validasi tahap pertama oleh dosen ahli media pada aspek efisiensi teks termasuk dalam kategori kurang. Teks yang digunakan dalam media pembelajaran masih kurang efisien dan *layer* kosong banyak yang tidak digunakan. Dosen ahli

media memberikan saran agar *layer* kosong seharusnya dihilangkan. Sesuai saran dosen ahli media *layer* yang kosong sudah dihilangkan dan efisien, pengembang melakukan perbaikan untuk divalidasi pada tahap berikutnya. Validasi tahap akhir efisiensi teks termasuk dalam kategori baik. Artinya, pengaturan teks yang digunakan dalam media sudah efisien.

(6) Respon terhadap peserta didik

Validasi pertama yang dilakukan oleh ahli media pada aspek respon terhadap peserta didik termasuk dalam kategori cukup. Sesuai saran dosen ahli media, pengembang melakukan perbaikan pada animasi suara pada *gladhen* untuk divalidasi pada tahap berikutnya. Artinya, media yang dikembangkan mempunyai peranan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Dilakukan perbaikan, aspek respon terhadap peserta didik pada validasi tahap akhir termasuk dalam kategori baik. Hal ini agar siswa semangat dan tertarik terhadap media.

(8) Kecepatan program

Kecepatan program pada validasi pertama termasuk dalam kategori cukup baik. Pada validasi akhir termasuk dalam kategori baik. Hal ini berarti program media yang dikembangkan dalam penggunaannya tidak membutuhkan waktu yang lama. Produk yang dihasilkan tidak mempunyai ukuran *file* yang terlalu besar.

(9) Kemenarikan media

Validasi pertama yang dilakukan oleh ahli media pada aspek kemenarikan media termasuk dalam kategori baik. Kemudian pada validasi tahap akhir

memperoleh skor dengan kategori sangat baik. Artinya, media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa untuk belajar materi *tembang Pangkur*.

(10) Ketepatan penggunaan bahasa

Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan pada validasi tahap pertama masih tergolong cukup. Menurut dosen ahli media, ejaan bahasa ragam *krama* masih banyak yang kurang tepat. Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa ragam *krama* yang benar, dan sumber pustaka yang digunakan sebagai bahan materi dicantumkan. Sesuai saran dosen ahli media, pengembang kemudian melakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap akhir termasuk dalam kategori cukup baik. Bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan ejaan bahasa ragam *krama* yang benar.

Berdasarkan validasi kualitas media yang dilakukan oleh dosen ahli media pada aspek pemrograman, maka diperoleh rata-rata persentase skor dalam tiga tahap penilaian. Penilaian validasi tahap pertama memperoleh rata-rata persentase 70% termasuk dalam kategori baik. Media pembelajaran yang dikembangkan masih dalam perbaikan.

Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap pertama, kemudian dilakukan validasi tahap akhir kedua oleh dosen ahli media. Validasi tahap kedua memperoleh rata-rata persentase 84%, termasuk dalam kategori sangat baik, dan media layak digunakan dengan revisi sesuai saran pada validasi akhir, dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

3) Penskoran Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa

Penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media pembelajaran dari segi ketepatan konsep dengan kompetensi maupun kualitas tampilan. Penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan setelah validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Penskoran kualitas media tersebut dilakukan oleh ibu Vatimah, S.Pd. Beliau adalah guru bahasa Jawa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 3 Sleman, Kecamatan Tridadi, Kabupaten Sleman.

Berdasarkan hal tersebut, guru bahasa Jawa dapat melakukan penilaian ketika ujicoba berlangsung. Guru dapat melihat secara langsung bagaimana cara penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa meliputi dua aspek penilaian, yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi, dan aspek kualitas tampilan.

a) Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi

Tabel 19. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).	5	Sangat baik
2.	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh.	4	Baik
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media.	4	Baik
4.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar.	5	Sangat baik
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		22	Sangat baik
Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian		88%	

Berdasarkan pada tabel tersebut, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek ketepatan konsep dengan kompetensi oleh guru

bahasa Jawa. Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

(1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa materi *tembang Pangkur* yang dikembangkan dalam media pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku saat ini. Berdasarkan kurikulum KTSP, materi *tembang Pangkur* merupakan materi pelajaran kelas VIII Sekolah Menengah Pertama pada semester gasal di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

(2) Kejelasan penggunaan materi dalam contoh.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa pada indikator kesesuaian materi dalam contoh termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa contoh yang terdapat dalam media pembelajaran *tembang Pangkur* sesuai dengan materi. Contoh materi *tembang Pangkur* yang disajikan dalam media berjumlah empat jenis *tembang Pangkur*.

(3) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran.

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran, berdasarkan penilaian guru bahasa Jawa termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut didukung dengan adanya petunjuk dalam mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada menu *gladhen*, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Pemberian evaluasi membantu siswa dalam mengukur tingkat pemahaman terhadap materi *tembang Pangkur*.

(4) Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar.

Penilaian guru bahasa Jawa pada indikator kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan, pengembang sebelum mengembangkan media terlebih dahulu melakukan diskusi dengan guru bahasa Jawa, dan mencermati kurikulum.

(5) Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.

Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media pembelajaran yang dikembangkan, menurut penilaian guru bahasa Jawa termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa bahasa dan ejaan yang digunakan sebagai penjabaran materi *tembang Pangkur*, sesuai dengan ejaan ragam bahasa Jawa *krama* yang benar.

b) Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 20. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.	5	Sangat baik
2.	Tampilan menu pada media pembelajaran.	5	Sangat baik
3.	Penggunaan gambar dasar (<i>background</i>) dan pemilihan gambar.	4	Baik
4.	Jenis dan ukuran teks.	5	Sangat baik
5.	Komposisi warna.	4	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		23	Sangat baik
Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian		92%	

Berdasarkan pada tabel tersebut, maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek kualitas tampilan oleh guru bahasa Jawa.

Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Aspek tampilan yang dinilai oleh guru bahasa Jawa pada indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer termasuk dalam kategori sangat baik. Petunjuk penggunaan media dan petunjuk dalam mengerjakan latihan soal pada menu *gladhen*, memudahkan siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

(2) Tampilan menu pada media pembelajaran.

Indikator tampilan menu pada media pembelajaran, menurut penilaian guru bahasa Jawa termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa sajian menu yang terdapat dalam media pembelajaran memudahkan siswa dalam mengoperasikan media tersebut untuk melihat penjabaran materi *tembang Pangkur*.

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

Indikator penggunaan gambar dasar (*background*) dan pemilihan gambar, menurut penilaian guru bahasa Jawa termasuk dalam kategori baik. Artinya, sajian gambar dan *background* yang digunakan sebagai sarana pendukung media, menarik minat siswa untuk belajar materi *tembang Pangkur* menggunakan media pembelajaran tersebut.

(4) Jenis dan ukuran teks.

Penggunaan jenis dan ukuran teks termasuk dalam kategori sangat baik, berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa. Hal tersebut berarti pemilihan jenis dan ukuran teks memenuhi kriteria media yang baik, sehingga keterbacaan teks dalam media tersebut dapat terlihat secara jelas (*visible*).

(5) Komposisi warna.

Indikator komposisi warna dalam media yang dikembangkan berdasarkan penilaian guru bahasa Jawa, memperoleh skor dengan kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pemilihan komposisi warna yang digunakan sebagai daya dukung kemenarikan media sudah tepat dan sesuai.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa SMP Negeri 3 Sleman, maka dapat diketahui rata-rata pemerolehan skor pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi, dan aspek kualitas tampilan. Kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata persentase 90%, dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8* telah memenuhi kriteria media yang baik.

4) Ujicoba Siswa Kelas VIII SMP

Ujicoba kepada siswa dilakukan setelah dosen ahli materi Ujicoba kepada siswa dilakukan setelah dosen ahli materi dan dosen ahli media memvalidasi media pembelajaran hingga layak diujicobakan. Kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa, dan uji coba terhadap siswa. Ujicoba dilakukan kepada 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sleman. Pengembang melakukan ujicoba dengan

berperan sebagai guru dan didampingi oleh guru Bahasa Jawa yaitu ibu Vatimah, S. Pd, di SMP Negeri 3 Sleman.

Tahap ujicoba dimulai dengan pengenalan terhadap siswa. Pengembang mendampingi dalam proses ujicoba menggunakan komputer yang terdapat di laboratorium komputer, dengan mencontohkan cara penggunaan media tersebut. Tahap ujicoba produk media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa sebagai pengguna terhadap produk yang media dikembangkan, sehingga diperoleh masukan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang diujicobakan.

Proses ujicoba dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa di dalam kelas dengan membagi meja dengan perangkat komputer. Peneliti mendampingi proses ujicoba menggunakan beberapa komputer, sehingga mempermudah proses ujicoba. Setelah semua siswa siap, maka kegiatan belajar materi *tembang Pangkur* dengan media pembelajaran dimulai.

Ujicoba dimulai dari menghidupkan komputer, kemudian membuka program media pembelajaran *tembang Pangkur*. Setelah program media pembelajaran terbuka, kemudian siswa masuk ke menu utama, selanjutnya masuk menu petunjuk penggunaan media, dan masuk ke menu materi yang tersedia. Urutan materi yang terdapat dalam media *tembang Pangkur* dimulai dari materi *tembang Pangkur*, selanjutnya masuk dalam sub materi *paugeran tembang Pangkur*, *nyekar Pangkur*, dan *wosing cakepan tembang Pangkur*. Jika dalam penjelasan materi terdapat kata-kata sukar, siswa dapat mencari arti kata tersebut

pada menu glosarium. Selanjutnya siswa masuk ke menu *gladhen* untuk mengerjakan soal evaluasi yang sudah disediakan.

Butir soal yang terdapat dalam menu *gladhen* adalah 15 butir soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal. Secara otomatis siswa dapat mengetahui jumlah nilai yang diperoleh setelah mengerjakan soal. Siswa dapat mencoba kembali mengerjakan soal dengan *klik* tombol *dipunambali*. Selanjutnya setelah semua siswa selesai, maka soal evaluasi dibahas secara bersama-sama, sehingga dapat diketahui jawaban yang benar. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan proses ujicoba selesai.

Setelah proses ujicoba selesai dilakukan, selanjutnya siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media tersebut, dengan mengisi angket yang telah disediakan oleh pengembang. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan *software Macromedia Flash Professional 8*, untuk materi *tembang Pangkur* terdiri dari empat aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang terdapat dalam angket tanggapan siswa yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Angket tanggapan siswa tersebut, siswa akan memberikan komentar, saran, dan kesan setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah diarahkan oleh guru, sesuai petunjuk media. Siswa mampu mengoperasikan media tersebut lebih mudah dengan membaca petunjuk penggunaannya yang sudah terdapat pada media pembelajaran. Penjabaran tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sebagai berikut.

a) Aspek Kemudahan Pemahaman

Tabel 21. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No. Absen	Nama	Skor per Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Aprilia Indah Safitri	5	4	4	4	4
2	Ardhama	4	4	4	4	3
3	Armishwa P.	5	3	4	4	4
4	Aunora Sukma C.	4	4	3	4	1
5	Crismonita Septiana Putri	4	3	4	4	4
6	Deni Kawan	4	4	4	5	5
7	Devita Prila Nur Faiza	5	4	3	4	4
8	Dina Wulan Sari	4	5	4	4	5
9	Dwi Yanuar Setiawan	2	3	2	4	3
10	Fifi Warih Anti	4	4	3	5	4
11	Frifia Nor Janah	4	4	4	4	4
12	Harlian Avit	4	4	4	4	4
13	IrFanda.B.N	5	4	4	5	4
14	Julia Nur Salsabilla	4	4	4	4	4
15	Kabul Prasetya	5	4	4	5	4
16	Krisna	4	4	4	4	4
17	Maulida Arum F.	5	4	4	5	4
18	Maulin Nafisa	4	4	3	4	4
19	Muhammad Taufik Ervandy	5	4	5	4	4
20	Nandila Sukma	4	4	3	5	4
21	Nicola Susan Amalia	5	4	5	4	4
22	Niko Arga Wulandari	4	4	4	4	4
23	Nur Fatwa Faturachman	5	4	3	4	4
24	Nur Ikhwan B.S	5	5	5	5	4
25	Putri Aprilian K.	5	4	4	4	4
26	Rahmad Unggul Prasetyo	4	4	4	5	5
27	Refanda Agung	5	5	5	5	4
28	Rizki Oktanto	4	4	4	4	4
29	Satria Yoga Aditama	5	4	3	5	4
30	Tia yuliana Sari	4	4	4	4	4
31	Widya Ria Risti W.	5	4	3	5	4
32	Yoga Rifqi	5	4	4	5	4
Jumlah Skor yang diperoleh		141	126	122	135	125
Persentase dari Keseluruhan Indikator		81,12%				
Kategori		Sangat Setuju				

Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada aspek kemudahan pemahaman, memperoleh skor dengan rata-rata persentase 81,12%, termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dengan menggunakan media tersebut, siswa lebih mudah dalam memahami materi *tembang Pangkur*.

b) Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 22. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar

No. Absen	Nama	Skor per Indikator			
		1	2	3	4
1	Aprilia Indah Safitri	4	4	3	4
2	Ardhama	4	3	3	5
3	Armisqwa P.	4	4	3	4
4	Aunora Sukma C.	3	4	3	5
5	Crismonita Septiana Putri	5	4	5	4
6	Deni Kawan	4	4	4	4
7	Devita Prila Nur Faiza	4	3	5	4
8	Dina Wulan Sari	5	4	4	5
9	Dwi Yanuar Setiawan	4	2	3	2
10	Fifi Warih Anti	5	3	4	3
11	Frifia Nor Janah	2	5	5	4
12	Harlian Avit	5	4	4	4
13	IrFanda.B.N	4	4	4	4
14	Julia Nur Salsabilla	4	4	4	4
15	Kabul Prasetya	3	4	4	4
16	Krisna	4	4	5	4
17	Maulida Arum F.	4	3	4	4
18	Maulin Nafisa	4	3	4	4
19	Muhammad Taufik Ervandy	3	4	3	4
20	Nandila Sukma	5	4	4	4
21	Nicola Susan Amalia	5	5	4	4
22	Niko Arga Wulandari	5	4	5	5
23	Nur Fatwa Faturachman	4	4	4	4
24	Nur Ikhwan B.S	4	5	5	4
25	Putri Aprilian K.	5	4	4	3
26	Rahmad Unggul Prasetyo	5	3	4	5
27	Refanda Agung	5	5	5	3
28	Rizki Oktanto	4	4	4	4
29	Satria Yoga Aditama	4	4	4	4
30	Tia yuliana Sari	4	5	5	5
31	Widya Ria Risti W.	5	4	4	4
32	Yoga Rifqi	3	4	4	5
Jumlah Skor yang diperoleh		133	125	127	130
Persentase dari Keseluruhan Indikator		80,4%			
Kategori		Sangat Setuju			

Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada aspek kemandirian belajar, maka diperoleh rata-rata persentase 80,4%, dan termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran *tembang Pangkur* dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri di rumah. Dengan kelengkapan petunjuk

penggunaan media, maka siswa tidak kesulitan untuk mengoperasikan media tersebut secara mandiri, baik individu maupun kelompok.

c) Aspek Penyajian Media

Tabel 23. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

No. Absen	Nama	Skor per Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Aprilia Indah Safitri	5	4	4	4	4
2	Ardhama	4	4	4	4	3
3	Armishwa P.	5	3	4	4	4
4	Aunora Sukma C.	4	3	5	5	5
5	Crismonita Septiana Putri	5	5	5	5	5
6	Deni Kawan	4	4	4	5	5
7	Devita Prila Nur Faiza	5	4	3	4	4
8	Dina Wulan Sari	4	5	4	4	5
9	Dwi Yanuar Setiawan	5	2	3	3	3
10	Fifi Warih Anti	4	4	3	5	4
11	Frifia Nor Janah	5	4	4	4	5
12	Harlian Avit	4	4	4	4	4
13	IrFanda.B.N	5	4	4	5	4
14	Julia Nur Salsabilla	4	4	4	4	4
15	Kabul Prasetya	5	4	4	5	4
16	Krisna	4	4	4	4	4
17	Maulida Arum F.	5	4	4	5	4
18	Maulin Nafisa	4	4	3	4	4
19	Muhammad Taufik Ervandy	5	4	5	4	4
20	Nandila Sukma	4	4	3	5	4
21	Nicola Susan Amalia	5	4	5	4	4
22	Niko Arga Wulandari	4	4	4	4	4
23	Nur Fatwa Faturachman	5	4	3	4	4
24	Nur Ikhwan B.S	5	5	5	5	4
25	Putri Aprilian K.	5	4	4	4	4
26	Rahmad Unggul Prasetyo	4	4	4	5	5
27	Refanda Agung	5	5	5	5	4
28	Rizki Oktanto	4	4	4	4	4
29	Satria Yoga Aditama	5	4	3	5	4
30	Tia yuliana Sari	4	4	4	4	4
31	Widya Ria Risti W.	5	4	3	5	4
32	Yoga Rifqi	5	4	4	5	4
Jumlah Skor yang diperoleh		146	127	126	136	130
Persentase dari Keseluruhan Indikator		83,12%				
Kategori		Sangat Setuju				

Hasil tanggapan siswa pada aspek penyajian media menunjukkan rata-rata persentase 83,12%, dan termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut

terlihat dari tampilan media, komposisi warna, beberapa pilihan jenis *background* maupun *backsound*, sehingga siswa dapat memilih jenisnya sesuai yang diminati oleh oleh siswa sebagai pengguna media.

d) Aspek Pengoperasian Media

Tabel 24. Hasil Angket Tanggapan Siswa
pada Aspek Pengoperasian Media

No. Absen	Nama	Skor per Indikator			
		1	2	3	4
1	Aprilia Indah Safitri	4	4	5	4
2	Ardhama	4	4	4	5
3	Armishwa P.	4	4	4	5
4	Aunora Sukma C.	3	3	2	2
5	Crismonita Septiana Putri	4	5	3	4
6	Deni Kawan	4	4	4	3
7	Devita Prila Nur Faiza	3	4	4	4
8	Dina Wulan Sari	4	4	4	3
9	Dwi Yanuar Setiawan	4	4	4	3
10	Fifi Warih Anti	4	4	5	4
11	Frifia Nor Janah	4	4	2	3
12	Harlian Avit	4	4	4	3
13	IrFanda.B.N	4	4	4	5
14	Julia Nur Salsabilla	4	4	4	3
15	Kabul Prasetya	3	4	3	3
16	Krisna	4	4	4	4
17	Maulida Arum F.	4	3	3	4
18	Maulin Nafisa	4	3	3	4
19	Muhammad Taufik Ervandy	4	4	4	4
20	Nandila Sukma	4	4	4	4
21	Nicola Susan Amalia	4	4	5	4
22	Niko Arga Wulandari	4	5	3	4
23	Nur Fatwa Faturachman	3	4	3	4
24	Nur Ikhwan B.S	4	5	4	4
25	Putri Aprilian K.	5	4	3	4
26	Rahmad Unggul Prasetyo	5	3	3	4
27	Refanda Agung	5	4	4	4
28	Rizki Oktanto	4	4	4	4
29	Satria Yoga Aditama	4	4	4	4
30	Tia yuliana Sari	4	4	3	4
31	Widya Ria Risti W.	4	4	4	4
32	Yoga Rifqi	5	4	5	5
Jumlah Skor yang diperoleh		128	136	127	134
Persentase dari Keseluruhan Indikator		82,03%			
Kategori		Sangat Setuju			

Berdasarkan hasil tanggapan siswa, aspek pengoperasian media memperoleh rata-rata 82,03%, dengan kategori sangat setuju. Hal tersebut didukung dengan adanya petunjuk penggunaan media sehingga dengan mudah siswa dapat menggunakan media secara mandiri. Media tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

e) Keseluruhan Penilaian Tanggapan Siswa pada Semua Aspek.

Keempat aspek media pembelajaran *tembang Pangkur* dalam tanggapan siswa memperoleh prosentase sebanyak 81,66%. 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 memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran siswa juga memberikan komentar tentang media pembelajaran. Komentar-komentar yang diberikan antara lain sebagai berikut.

- (1) Jika bisa di-*upload* ke internet, supaya bisa diakses masyarakat luas,
- (2) Medianya menarik dan tampilannya bagus,
- (3) Dijadikan media *online* di *facebook* dan lain sebagainya,
- (4) Medianya sudah bagus tapi bahasanya terlalu *krama*.

2. Data Hasil Evaluasi Siswa

Data hasil evaluasi siswa didapatkan dari nilai evaluasi yang terdapat dalam menu *gladhen* media pembelajaran *tembang Pangkur*. Soal evaluasi yang terdapat pada menu *gladhen* terdiri atas 15 soal pilihan ganda. Selanjutnya siswa akan langsung mengetahui jumlah nilai yang diperoleh. Setelah selesai

mengerjakan soal evaluasi, kemudian materi yang terdapat dalam soal evaluasi dibahas bersama-sama, sehingga diketahui jawaban yang benar, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya jika masih ada materi yang belum dipahami. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) penilaian dalam evaluasi pada media pembelajaran *tembang Pangkur* sesuai ketetapan pihak sekolah SMP Negeri 3 Sleman adalah 75, dan dinyatakan berhasil menguasai materi.

Tabel 25. Nilai Hasil Evaluasi Siswa

No. Absen	Nama Siswa	Indikator Aturan Tembang	Indikator Isi Tembang	Jumlah	Nilai
1	Aprilia Indah Safitri	7	5	12	80
2	Ardhama	6	6	12	80
3	Armishwa P.	7	5	12	80
4	Aunora Sukma C.	8	6	14	93
5	Crismonita Septiana Putri	7	5	12	80
6	Deni Kawan	7	6	13	86
7	Devita Prila Nur Faiza	8	6	14	93
8	Dina Wulan Sari	7	6	13	86
9	Dwi Yanuar Setiawan	7	6	13	86
10	Fifi Warih Anti	6	6	12	80
11	Frifia Nor Janah	6	7	13	86
12	Harlian Avit	7	6	13	86
13	IrFanda.B.N	5	5	10	66
14	Julia Nur Salsabilla	8	6	14	93
15	Kabul Prasetya	6	6	12	80
16	Krisna	5	7	12	80
17	Maulida Arum F.	7	6	13	86
18	Maulin Nafisa	6	7	13	86
19	Muhammad Taufik Ervandy	6	7	13	86
20	Nandila Sukma	8	5	13	86
21	Nicola Susan Amalia	6	4	10	66
22	Niko Arga Wulandari	5	6	11	73
23	Nur Fatwa Faturachman	5	6	11	73
24	Nur Ikhwan B.S	6	6	12	80
25	Putri Aprilian K.	7	6	13	86
26	Rahmad Unggul Prasetyo	5	5	10	66
27	Refanda Agung	7	6	13	86
28	Rizki Oktanto	5	4	9	60
29	Satria Yoga Aditama	7	5	12	80
30	Tia yuliana Sari	6	6	12	80
31	Widya Ria Risti W.	6	6	12	80
32	Yoga Rifqi	7	6	13	86
Jumlah					2595

Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Evaluasi pada Media pembelajaran
tembang Pangkur

Tabel 26.

Nilai Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase	Rata-rata Nilai
≥ 75	26	81,25%	81,19
≤ 75	6	18,75%	67,33

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, maka dapat diketahui persentase ketuntasan belajar siswa terhadap materi *tembang Pangkur* yang terdapat pada media pembelajaran, maupun sesuai kurikulum KTSP yang berlaku saat ini. Hasil yang diperoleh adalah 81,25% siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan, dengan rata-rata nilai 81,19. Sedangkan 18,25% siswa tidak dapat mencapai KKM yang ditetapkan dengan rata-rata nilai 67,33. Ketuntasan nilai yang ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 75.

Berdasarkan pemerolehan nilai tersebut, tingkat pemahaman siswa sebagai pengguna media pembelajaran dengan materi *tembang Pangkur*, termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dengan mengerjakan evaluasi yang terdapat pada menu *gladhen*, dalam media pembelajaran tersebut. Siswa dikatakan sudah menguasai materi, dibuktikan dengan pemerolehan persentase 81,25% siswa mencapai KKM yang ditetapkan.

3. Tampilan Akhir Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli materi dan dosen ahli media, maka diperoleh hasil tampilan akhir produk media pembelajaran *tembang*

Pangkur. Tampilan akhir media pembelajaran diperoleh dengan dilakukan beberapa kali revisi. Tahapan revisi yang dilakukan oleh pengembang media, adalah berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Saran tersebut berfungsi untuk memperbaiki media. Saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media berupa saran lisan dan saran tertulis. Berikut ini beberapa saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media.

a. Revisi Dosen Ahli Materi

Tabel 27. Revisi Dosen Ahli Materi

No.	Jenis Revisi	Materi
1.	Isi materi	Penjabaran materi terlalu luas, kurang fokus pada materi <i>tembang Pangkur</i> .
2.	Contoh materi	<i>Tembang Pangkur</i> diberi empat macam.
3.	Isi tembang	<i>Tembang Pangkur</i> yang dicontohkan jangan yang sukar, karena untuk anak SMP.
4.	Materi	Indikator yang digunakan ditambahkan dengan “menjelaskan isi syair yang terdapat pada <i>tembang Pangkur</i> .”
5.	Intro media	Opening musik iringan pada media diberi satu saja.
6.	Backsound	Musik pengiring tidak boleh bersamaan saat materi <i>tembang Pangkur</i> dilagukan.
7.	Perintah tombol	Ditambahkan kelengkapan tombol <i>stop</i> , dan tombol <i>pause</i> pada menu materi <i>tembang Pangkur</i> .
8.	Perintah soal	Ditambahkan petunjuk pengerjaan soal pada menu <i>gladhen</i> , sebelum mengerjakan materi.
9.	Durasi	Pada saat mengerjakan soal evaluasi, diberi durasi waktu untuk setiap pengerjaan soal.
10.	Animasi	<i>Performance</i> dan animasi disesuaikan.
11.	Glosarium	Kata-kata dalam <i>tembang Pangkur</i> disesuaikan dengan kamus dan teks <i>tembang Pangkur</i> .

b. Revisi Dosen ahli Media

Tabel 28. Revisi oleh dosen ahli media

No.	Jenis Revisi	Materi
1.	Urutan Menu	Urutan menu memutar terbalik, mulai dari menu <i>pandom</i> kemudian dilanjutkan sampai dengan menu <i>profil</i> .
2.	Tulisan animasi gambar	Disesuaikan dengan konteksnya.
3.	Efisiensi <i>layer</i>	Efisiensi <i>layer</i> terutama teks.
4.	Animasi <i>titi laras</i>	Animasi dan pada <i>titi laras</i> perlu disesuaikan.
5.	<i>Backsound</i>	Musik pengiring perlu tombol <i>mute</i> pada <i>layer</i> materi.
6.	EYD	Ejaan disesuaikan dengan ragam bahasa Jawa ragam <i>krama</i> .
7.	Durasi dan peringatan	Evaluasi diberi batas waktu, dan jika belum mengerjakan soal evaluasi, maka tidak dapat melanjutkan ke soal berikutnya.
8.	Kompetensi	Sesuaikan indikator dengan evaluasi dan umpan balik disesuaikan.
9.	Warna papan tombol	Papan tombol materi yang ditampilkan dengan materi yang tidak sedang ditampilkan diberikan perbedaan warna tulisan.
10.	Referensi	Sumber pustaka dicantumkan

Sesuai saran dari dosen ahli materi dosen ahli media, maka dilakukan revisi sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan berkualitas. Proses revisi dilakukan secara bertahap hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan. Tampilan akhir media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil prosedur pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis pembuatan media merupakan langkah awal sebelum melakukan pembuatan produk. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh pengembang meliputi analisis kompetensi dan mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda. Hasil analisis kompetensi menunjukkan

Standar Kompetensi (SK) berbicara ‘mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa’ dengan Kompetensi Dasar (KD) ‘melagukan *tembang Pangkur*’. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu: (1) melagukan *tembang Pangkur*, (2) menjelaskan aturan *tembang Pangkur*, (3) menjelaskan isi ajaran pada syair *tembang Pangkur*.

Mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda dilakukan untuk mengetahui tingkah laku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar. Setelah melakukan analisis kompetensi dengan mencermati kurikulum dan menganalisis karakter peserta didik, tahapan kedua yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan tahap perancangan. Tahapan perancangan selanjutnya adalah menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Bentuk evaluasi yang dibuat adalah soal uraian singkat yang terdiri dari 15 butir soal sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Pengembang media pembelajaran mengumpulkan sumber pustaka yang dijadikan sumber materi *tembang Pangkur*. Materi yang telah disusun kemudian dibuat *flowchart* yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemrograman media. Naskah media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)* dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*. Tahapan

validasi dan ujicoba dilakukan setelah melakukan tahapan pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)*.

Media interaktif *tembang Pangkur* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*. Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* merupakan program yang digunakan untuk membuat animasi *flash*, *game*, tutorial, dan media interaktif pembelajaran. Media pembelajaran *tembang Pangkur* mempunyai spesifikasi berupa *Compact Disk (CD)*. CD tersebut berisikan materi *tembang Pangkur* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran klasikal, terbimbing di kelas, maupun pembelajaran mandiri di rumah. Media pembelajaran *tembang Pangkur* merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa komputer. Alat bantu yang digunakan untuk menayangkan media berupa *Compact Disc-Read Only Memory (CD-ROM)* untuk pembelajaran mandiri dan *Liquid Crystal Display (LCD)* untuk pembelajaran klasikal.

Spesifikasi dalam perangkat lunak menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* merupakan *software* yang dilengkapi dengan fasilitas *flash*. *Flash* mempunyai kemampuan untuk menggabungkan beberapa media (multimedia) seperti gambar, suara, animasi, dan video. Spesifikasi program yang baik maka dihasilkan suatu media pembelajaran interaktif *tembang Pangkur* dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* untuk siswa SMP kelas VIII. Strategi yang digunakan adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran.

Program dirancang sedemikian rupa sehingga komputer mampu berperan sebagai tutor yang siap melayani setiap interaksi yang dilakukan. Kelengkapan tombol yang memudahkan siswa untuk memahami penjabaran materi yang mampu menyajikan media interaktif pembelajaran dengan materi *tembang Pangkur*. Program program ini didesain dengan menggunakan kaidah desain pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan program ini merupakan langkah yang lebih efisien. Guru dapat menggunakan sisa waktu untuk kegiatan lain, misalnya pengayaan maupun perbaikan. Jadi, ketika siswa sedang belajar menggunakan program ini diharapkan dapat mencapai 3 komponen penting, yaitu pemahaman materi, dapat melagukan *tembang Pangkur*, dan ketrampilan menggunakan teknologi (komputer dan program aplikasinya).

1. Hasil Akhir Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa. Media pembelajaran interaktif *tembang Pangkur* telah dikembangkan dan diujicobakan kepada siswa kelas VIII F SMP Negeri 3 Sleman untuk ujicoba kelayakan produk. Tahapan penilaian media meliputi validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa kelas VIII. Hasil validasi akhir oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan siswa kelas VIII dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 29. Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Tahap I	Tahap II	Prosentase Penilaian	Kategori
1	Dosen ahli materi	77%	87,5%	82,25%	Sangat Baik
2	Dosen ahli media	73,5%	86%	79,75%	Baik
3	Guru bahasa Jawa	-	-	90%	Sangat Baik
4	Tanggapan siswa kelas VIII F	-	-	81,56%	Sangat Baik
Rata-rata Prosentase Penilaian				83,39%	Sangat Baik

Penilaian kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen ahli materi melalui validasi media pembelajaran mulai dari materi awal hingga materi layak untuk diujicobakan. Kualitas media yang dinilai oleh dosen ahli materi terdiri dari 2 aspek penilaian, yang meliputi 10 indikator penilaian pada aspek pembelajaran, dan 8 indikator penilaian pada aspek kebenaran isi. Aspek pemrograman tersebut meliputi kualitas memotivasi siswa, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, urutan materi, kejelasan uraian materi, ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa, ketepatan soal dengan indikator, ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan, dan indikator 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 mudah dipahami, rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan soal sesuai dengan indikator, dan indikator tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Kedua aspek tersebut secara

keseluruhan merupakan aspek penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli materi. Secara keseluruhan mendapatkan rata-rata presentase 82,25% termasuk kategori sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran *tembang Pangkur* sesuai dengan kompetensi, adanya petunjuk pengoperasian media, dan adanya contoh dalam membantu tingkat pemahaman materi.

Selanjutnya validasi dosen ahli media dilakukan secara bertahap dari pembuatan produk tampilan awal media hingga media dikembangkan, dan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media terhadap kualitas media meliputi 2 aspek penilaian. Penilaian aspek tersebut meliputi aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Aspek tampilan terdiri atas 10 indikator yang meliputi kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol (*button*), kualitas tampilan gambar, sajian animasi atau gambar, daya dukung musik pengiring (*backsound*), daya dukung gambar dasar (*background*), kualitas tampilan layar (*resolution*), dan kejelasan suara. Kemudian aspek pemrograman terdiri atas 10 indikator penilaian yaitu kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi penggunaan *layer*, efisiensi teks, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, kemenarikan media, dan ketepatan penggunaan bahasa.

Penilaian oleh guru bahasa Jawa SMP terdiri atas 2 aspek penilaian yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi. Aspek ketepatan konsep dan kompetensi terdiri atas 5 indikator penilaian yang meliputi kesesuaian materi

dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP, kejelasan penggunaan materi dalam contoh, kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media, kesesuaian media dengan kompetensi dasar, dan ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.

Kemudian pada aspek kualitas tampilan terdiri atas 5 indikator penilaian yang meliputi kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer, tampilan menu pada media pembelajaran, penggunaan gambar dasar (*background*) dan pemilihan gambar, jenis dan ukuran teks, dan komposisi warna. Rata-rata penilaian terhadap 2 aspek tersebut memperoleh presentase 90%, dan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran *tembang Pangkur* yang dikembangkan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8* telah memenuhi kriteria media yang baik. Media pembelajaran yang interaktif, ketepatan konsep dengan kompetensi, evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, serta tampilan media yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan media pembelajaran tersebut.

Pemerolehan hasil tanggapan siswa sebagai pengguna media secara keseluruhan dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media memperoleh rata-rata presentase 81,56%, dan termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya, media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Tampilan yang menarik dan ketersediaan menu *kawruh basa* memudahkan siswa mencari kata-kata yang sulit dimengerti dalam materi media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penilaian kualitas media dari seluruh aspek yang meliputi penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa SMP, serta hasil tanggapan siswa kelas VIII SMP, media pembelajaran *tembang Pangkur* yang dikembangkan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8* memperoleh rata-rata presentase 83,39% termasuk kategori sangat baik. Artinya, media pembelajaran tersebut termasuk sudah memenuhi kriteria kualitas media yang baik dalam penggunaannya pada proses pembelajaran.

Tingkat keefektifan media pembelajaran *tembang Pangkur* dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang terdapat pada menu *gladhen*. Berdasarkan hasil evaluasi siswa, menyatakan bahwa 81,25% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hal tersebut sesuai dengan teori Padmo (2004: 423), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang dituntut oleh kurikulum. Dalam hal ini media pembelajaran *tembang Pangkur* yang dikembangkan dan telah diujicobakan mempunyai kriteria media yang baik dan mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan, karena rata-rata siswa dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah maupun kurikulum.

2. Revisi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan siswa kelas VIII F SMP Negeri3 Sleman terhadap produk media pembelajaran *tembang Pangkur* diperoleh saran. Saran tersebut digunakan sebagai perbaikan untuk menghasilkan media *tembang Pangkur* yang lebih baik. Saran yang digunakan sebagai perbaikan adalah sebagai berikut.

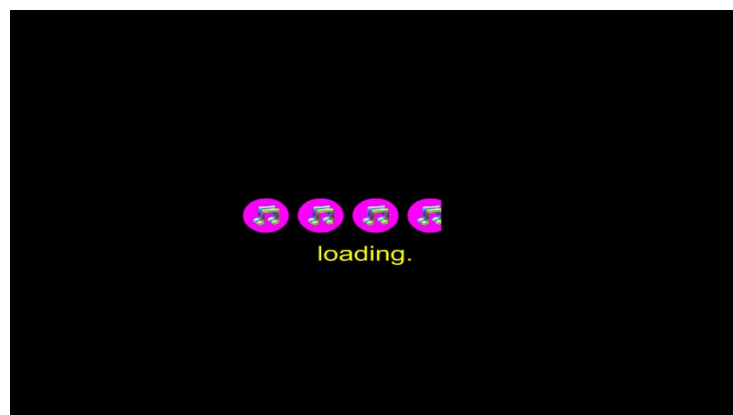
1) Intro media pembelajaran

a. Tampilan sebelum direvisi

Tampilan awal media pembelajaran sebelum direvisi tidak terdapat tampilan *loading* media pembelajaran. Yang muncul pertama, yaitu tampilan *intro* media *tembang Pangkur*.

b. Tampilan sesudah direvisi

Setelah dilakukan perbaikan pada tampilan awal media pembelajaran yang dikembangkan, maka tampilan awal yang muncul ketika program media pembelajaran dijalankan adalah tampilan *loading* dan kemudian *intro* media.



Gambar 2. Gambar tampilan awal *loading*



Gambar 3. Gambar tampilan *intro* setelah *loading*

2) Tampilan menu utama

a. Tampilan sebelum revisi

Pada menu utama *background* masih terlihat kosong, banyak ruang yang harus ditambah supaya tampilan lebih menarik.



Gambar 4. Gambar tampilan sebelum revisi

b. Tampilan sesudah revisi

Sesuai saran dari dosen ahli materi dan media, warna tampilan sesudah direvisi *background* lebih terlihat berwarna, kata-kata pada menu utama menarik, dan jelas.

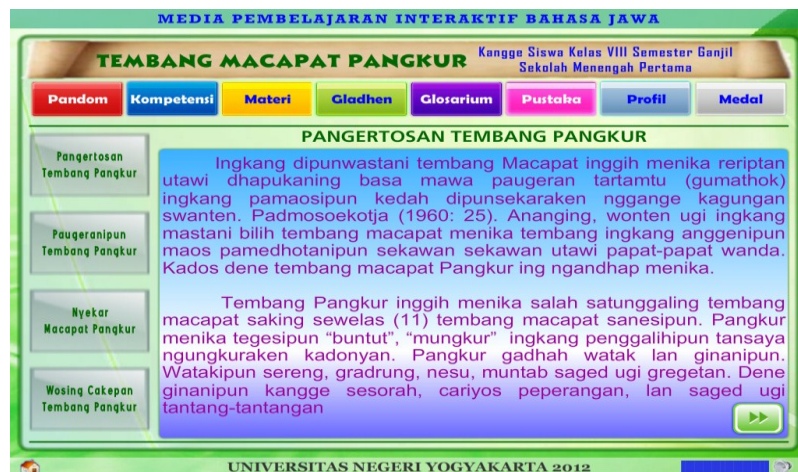


Gambar 5. Gambar sesudah revisi

3) Tampilan background pada menu materi

a. Tampilan sebelum revisi

Pada menu materi *background* dan tombol-tombol masih terlalu redup dan tidak cerah sehingga warna memudar, kalimat pada materi tidak jelas, dan kurang menarik. Terdapat pada menu *pangertosan tembang Pangkur* beserta materinya, *paugeran tembang Pangkur*, *nyekar tembang Pangkur*, dan *wosing tembang Pangkur*. Pada *pangertosan tembang Pangkur* ada banyak perubahan dalam pengertian dan urutan materi. Pengertian *tembang Pangkur* semula menurut pendapat Padmosoekotja, yaitu *reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken ngangge kagungan swanten*. Setelah pengertian *tembang macapat* kemudian pengertian *tembang Pangkur*, tetapi kurang efisien karena belum ada contoh *tembang Pangkur*. Tampilan pada menu materi kurang cerah terlihat redup, kurang sesuai, dan tidak menarik.



Gambar 6. Gambar tampilan sebelum revisi

b. Tampilan sesudah revisi

Sesuai saran dosen ahli materi dan media, tampilan *background* pada menu materi lebih mudah dipahami, urutan materi jelas, referensi sesuai, lebih berwarna cerah, ukuran huruf cukup, dan menarik. Pengertian *tembang Pangkur* menjadi menurut pendapat Poerwadarminta (1939: 299), yaitu *tembang kang kaiket karangan awewaton guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan utawi kanthi lelagon*. Pada tampilan menu materi lebih berwarna cerah, yaitu merah dengan tulisan huruf berwarna biru sesuai dengan tampilan pada pengertian *tembang*. Urutan materi juga sudah sesuai, mulai dari pengertian *tembang* yang diikuti contoh *tembang pangkur* dan urutan pada menu materi. Maka, siswa akan tertarik dengan materi yang terdapat pada media tersebut.

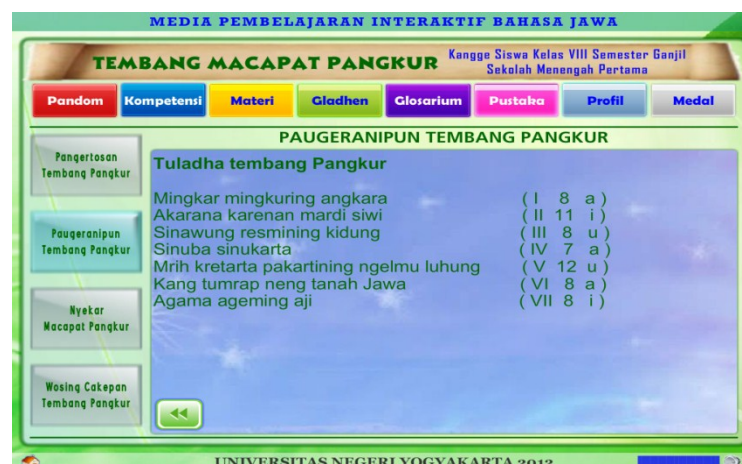


Gambar 7. Gambar tampilan sesudah revisi

4) Melengkapi materi pada *paugeran tembang Pangkur*

a. Tampilan sebelum revisi

Pada menu materi *paugeran tembang pangkur*, terlihat belum jelas, dan masih terlalu gelap untuk warna *background*. Pada menu materi yang semula warna tidak cerah, abu-abu dengan tulisan huruf hijau, dan tidak jelas. Pada *paugeran tembang Pangkur*, contoh *tembang Pangkur* pada *paugeran* tidak menarik untuk belajar siswa. Karena untuk pembagian *guru gatra*, *lagu*, dan *wilangan* kurang jelas.



Gambar 8. Gambar tampilan sebelum revisi

b) Tampilan sesudah revisi

Sesuai saran dosen ahli media, background tampilan materi lebih cerah dan mudah untuk dipahami. Jadi siswa tertarik pada menu paugeran tembang Pangkur yang mudah untuk dihafalkan.



Gambar 9. Gambar tampilan sesudah revisi

5) Animasi gambar pada menu materi

a. Tampilan sebelum revisi

Animasi gambar gerak pada menu materi saat melagukan *tembang Pangkur*, belum sesuai dengan posisi notasi *tembang Pangkur*. Dosen ahli media memberi saran agar posisi gambar tepat sesuai dengan iringan notasi *tembang Pangkur*.



Gambar 10. Gambar tampilan sebelum revisi

b. Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli media posisi gambar sudah sesuai dengan iringan notasi *tembang Pangkur*. Sehingga, siswa dalam melagukan *tembang Pangkur* mudah untuk dipahami dan dimengerti sesuai notasi dan lirik *tembang*.



Gambar 11. Gambar tampilan sesudah revisi

6) Perintah tombol *stop* dan *pause*

a. Tampilan sebelum revisi

Kelengkapan perintah tombol untuk menghentikan sementara dan melanjutkan *tembang Pangkur*, pada menu materi belum tersedia. Dosen ahli media memberi saran agar pada menu materi ditambahkan kelengkapan perintah tombol tersebut, supaya siswa lebih mudah untuk belajar melagukan *tembang Pangkur*.



Gambar 12. Gambar tampilan sebelum revisi

b. Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli media, Kelengkapan perintah tombol untuk menghentikan sementara (*pause*), melanjutkan (*play*) *tembang Pangkur*, dan lebih berwarna pada menu materi sudah tersedia. Tombol tersebut mempunyai fungsi untuk mengulang dan melanjutkan *tembang* apabila belum lancar dan masih tahap belajar melagukan *tembang Pangkur*.

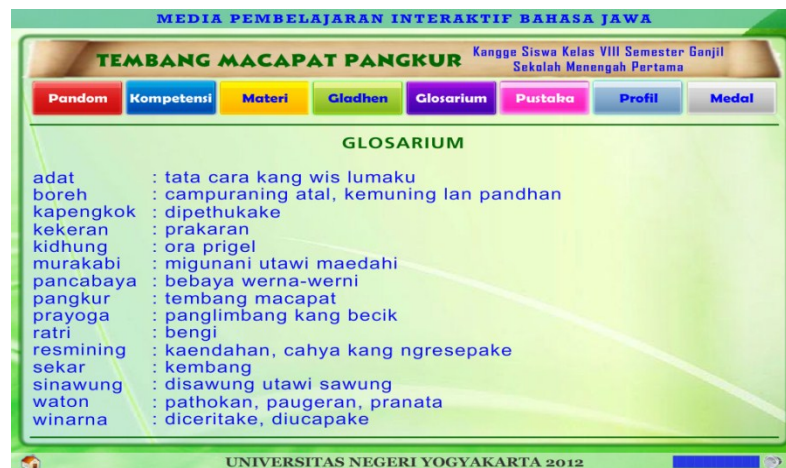


Gambar 13. Gambar tampilan sesudah revisi

7) Tata tulis Glosarium

a. Tampilan sebelum revisi

Kata-kata yang sukar kurang banyak dan sesuaikan dengan lirik *tembang Pangkur*. Kemudian pengembang melakukan perbaikan dengan menambah kata-kata yang terdapat pada empat *tembang Pangkur* yang sulit untuk dipahami dan diurutkan sesuai abjad. Kata *boreh*, *kapengkok*, *kekeran*, *daging kulup*, *kapengkok*, *pancabaya* yang terdapat pada *tembang Kekeran ing ngelmu karang*, *kekarangan saka bangsaning gaib*, *iku boreh paminipun*, *tan rumasuk ing jasad*, *among aneng sajabaning daging kulup*, *yen kapengkok pancabaya*, *ubayane mbalenjani*. terlalu sulit dipahami siswa. Maka, harus diganti dengan *cakepan tembang* yang baik untuk siswa SMP dan mudah untuk memahami isi dari *tembang* tersebut. Jangan sampai siswa merasa kesulitan dan tidak mau membaca *wosing tembang Pangkur*.



Gambar 14. Gambar tampilan sebelum revisi

b. Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan perbaikan, tampilan glosarium lebih banyak, terdapat tombol lanjutan, sesuai abjad, artinya mudah dipahami, dan sesuai dengan lirik *tembang Pangkur*. Kata-kata yang di atas diganti sesuai cakupan *tembang Pangkur* yang baru, yaitu *ajining wong ing wicara, resep sedhep wijile rum aririh, wosing sedy laras runtut, grapyak gampang tinampa, culing tutur tinampa datan ngelantur, solah bawa mung samadya, karyenak tyasing sasami*. Kata-kata lebih jelas, mudah dipahami, cakupan juga tidak terlalu sulit, dan jelas.



Gambar 15. Gambar tampilan setelah revisi

8) Cakepan tembang Pangkur

a. Tampilan sebelum revisi

Pada materi *tembang Pangkur*, yaitu bagian *nyekar tembang Pangkur* terdapat *cakepan tembang* yang kurang sesuai dengan siswa SMP karena bahasa yang digunakan terlalu tinggi dan untuk pembelajaran sulit untuk memahami. *Kekeran ing ngelmu karang, kekarangan saka bangsaning gaib, iku boreh paminipun, tan rumasuk ing jasad, amung aneng sajabaning daging kulup, yen kapengkok pancabaya, ubayane mbalenjani*. Untuk tingkat siswa SMP tidak sesuai, terlalu tinggi maknanya, dan siswa pun akan sulit untuk menerima arti pada *tembang Pangkur* tersebut. *Background* menu materi kurang jelas, redup dan tidak menarik.



Gambar 16. Gambar tampilan sebelum revisi

b. Tampilan sesudah revisi

Sesuai saran dosen, *cakepan tembang Pangkur* diganti yang sesuai dengan siswa SMP yaitu *ajining wong ing wicara, resep sedhep wijile rum aririh, wosing sedya laras runtut, grapyak gampang tinampa, culing tutur tinampa datan*

ngelantur, solah bawa mung samadya, karyenak tyasing sasami. Background berwarna, jelas, dan cakepan tembang sudah sesuai siswa SMP.



Gambar 17. Gambar tampilan sesudah revisi

3. Kelebihan dan Keterbatasan Media Pembelajaran *Tembang Pangkur*

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran *tembang Pangkur* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *tembang Pangkur* memiliki tingkat kelayakan media yang baik sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa kelas VIII. Keseluruhan penilaian prosentase rata-rata sebesar 85,9% termasuk ke dalam kategori sangat baik.
2. Bahasa yang digunakan dalam media interaktif pembelajaran *tembang Pangkur* yaitu bahasa Jawa *krama*. Hal ini perlu agar siswa kelas VIII dapat

berlatih menggunakan bahasa Jawa Krama dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jawa.

3. Keterbatasan jumlah komputer yang ada di sekolah, media pembelajaran *tembang Pangkur* dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan bantuan alat *Liquid Crystal Display (LCD)*.
4. Tampilan media dibuat menarik sehingga tidak membosankan. Dapat dibuktikan 81,25% siswa berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.
5. CD pembelajaran *tembang Pangkur* dapat digunakan pada komputer yang tidak memiliki program *flash*.

Keterbatasan media *tembang Pangkur* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *tembang Pangkur* tidak dapat dioperasikan selain menggunakan komputer. Hal tersebut mengakibatkan terbatasnya penggunaan CD pembelajaran pada siswa yang mampu mengoperasikan komputer.
2. Apabila daya dukung listrik mati, maka media tersebut tidak dapat digunakan, akan tetapi dapat dijadikan *handout* agar pembelajaran tetap berjalan.
3. Media pembelajaran harus didukung dengan *hardware sound system*. *Sound system* digunakan supaya soal *tembang Pangkur* yang ada pada media bisa berbunyi dan dapat didengarkan dengan baik.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Materi media pembelajaran adalah *tembang Pangkur*, serta aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash Professional 8*. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan komputer di sekolah. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah. Pengembangan media pembelajaran dibuat guna meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar *tembang Pangkur*.

Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi dosen ahli materi sebesar 87,5% termasuk ke dalam kategori sangat baik, validasi ahli media sebesar 84% termasuk ke dalam kategori sangat baik, guru bahasa Jawa sebesar 90% termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 81,56%, berarti sebagian besar siswa sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *tembang Pangkur* dalam proses pembelajaran.

Rata-rata prosentase kualitas media berdasarkan validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa SMP kelas VIII F memperoleh prosentase rata-rata sebesar 85,76% termasuk kategori sangat baik. Penggunaan media pembelajaran *tembang Pangkur* memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa

yang menyatakan bahwa 81,25% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *tembang Pangkur* dapat diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran dalam bentuk media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*. Media pembelajaran interaktif *tembang Pangkur* meningkatkan kemampuan siswa melagukan *tembang Pangkur* sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap beberapa siswa kelas VIII yaitu siswa kelas VIII F memiliki kategori sangat baik. Media pembelajaran dapat digunakan secara individu di rumah, maupun secara leksikal dengan menggunakan bantuan LCD (*Liquid Crystal Display*).

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari implikasi di atas, dapat disarankan sebagai berikut.

1. Guru disarankan memanfaatkan keunggulan program *Macromedia Flash Professional 8* untuk membuat media interaktif pembelajaran,
2. Siswa menggunakan media pembelajaran *tembang Pangkur* untuk belajar mandiri di rumah,

3. Peneliti selanjutnya perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi *tembang Pangkur* yang lainnya dan diujicobakan lebih dari satu kelas sehingga dapat diketahui keefektifan media pembelajaran yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. (Cetakan ke-14) Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Broto Sejati, Widodo. 2008. *Macapat Teori dan Praktik Nembang*. Semarang. Universitas Negeri Semarang Press.
- Brown, W. James. Richard B. Lewis and Fred F. Harclerod. 1977. *AV Intruction Technology, Media, and Methods*. New York: McGraw- Hill Book Company.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. 2010. *Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Pemerintahan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Dian, Febyardini. Prihandi, Fela dan Purwono. Y.M. 2008. *Pepak Lan Wasis Basa Jawa*. Yogyakarta: Indonesia Tera Anggota IKAPI.
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.
- Gerrad, Ralph, W. 1967. *Computers and Education*. United States of America: Mc Graw- Hill Book Company.
- Ismanto, Dwi Kukuh. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Mijil dengan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jatirahayu, Warih, dkk. 2011. *Kaloka Basa kangge Kelas VIII*. Surakarta: Bios Offset.
- Kusnadi. 1999. *Diktat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madcoms. 2007. *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Nurhayati, Endang. 2009. *Kandungan Nilai-nilai Moral Islami dalam Serah Wulang Reh*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwodarminta, W.J.S. 1939. *Baosastra Djawa*. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers. Maatchappij N.V.
- Rahman, Abdur. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan Makromedia Flash MX*. Skripsi S1. Semarang: Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Romiszowski, A. J. 1974. *The Selection and Use of Instructional Media*. London: Kogan Page.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saud, Syaefudin U. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punadji. 2008. *Penelitian dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang.
- Sucipta, 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa SD*. Tesis S2. Yogyakarta: Program Studi Teknik Pembelajaran, Program Pascasarjana UNY.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaningtyas, Winda. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suwarna. 2008. *Buku Ajar Seni Tembang*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Uno B. Hamzah. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widayat, Afendy. 2011. *Teori Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Silabus Bahasa Jawa SMP

Satuan Pendidikan : SMP N 3 Sleman

Kelas : VIII (delapan)

Semester : Gasal

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Tahun Ajaran : 2012/2013

Standar Kompetensi:

1. Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Penilaian	Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Sumber Belajar
2.1 Melagukan <i>tembang Pangkur</i>	<ul style="list-style-type: none">✓ Melagukan <i>tembang Pangkur</i>✓ Menjelaskan aturan <i>tembang Pangkur</i>✓ Menjelaskan isi ajaran <i>tembang Pangkur</i>	<i>Tembang Pangkur</i>	<ul style="list-style-type: none">• Tertulis• Pengamatan	<ul style="list-style-type: none">✓ Melagukan <i>tembang Pangkur</i>.✓ Menjelaskan aturan <i>tembang Pangkur</i>.✓ Menjelaskan isi ajaran <i>tembang Pangkur</i>.	4 x 40 menit (2 kali pertemuan)	<ul style="list-style-type: none">• Media Pembelajaran <i>tembang Pangkur</i>• Buku Kaloka Basa 2• Buku referensi lain

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP N 3 Sleman

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/semester : VIII/ Gasal

A. Standar Kompetensi

2. Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Melagukan Tembang Pangkur

C. Indikator Pembelajaran

- 2.1.1 Siswa dapat melagukan tembang Pangkur
- 2.1.2 Siswa dapat menjelaskan aturan tembang Pangkur
- 2.1.3 Siswa dapat menjelaskan isi ajaran pada tembang Pangkur

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melagukan tembang Pangkur sesuai titi laras dengan tepat.
2. Siswa dapat menjelaskan paugeran tembang Pangkur dengan tepat.
3. Siswa dapat mengartikan kata-kata sukar yang terdapat dalam materi tembang Pangkur.
4. Siswa dapat menjelaskan isi kandungan yang terdapat dalam syair tembang Pangkur dengan tepat.

E. Materi Ajar

1. Pangertosan Tembang Pangkur

Tembang Pangkur inggih menika salah satunggaling tembang macapat saking sewelas (11) tembang macapat sanesipun. Pangkur menika tegesipun “buntut”, “mungkur” ingkang penggalhipun tansaya ngungkuraken kadonyan. Pangkur

watakipun sereng, gregetan. Kangge cariyos ingkang ngemu suraos sereng, gregetan. Limrah kangge ing cariyos perang.

Lajeng, ingkang dipunwastani tembang Macapat inggih menika reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken nggange kagungan swanten. Padmosoekotja (1960: 25). Ananging, wonten ugi ingkang mastani bilih tembang macapat menika tembang ingkang anggenipun maos pamedhotanipun sekawan sekawan utawi papat-papat wanda. Kados dene tembang macapat Pangkur ing ngandhap menika.

Tembang Pangkur :

Sekar Pangkur/kang winarna	: 4-4
Lelabuhan/kang kanggo wong/aurip	: 4-4-3
Ala lan be-/cik puniku	: 4-4
Prayoga kaw-/ruh ana	: 4-3
Adat waton/puniku di-/pun kadulu	: 4-4-4
Miwah ingkang/tata krama	: 4-4
Den kaesthi/siyang ratri	: 4-4

Tembang Pangkur menika gadhah watak lan ginanipun. Watakipun sereng, nesu muntab saged ugi gregetan. Dene ginanipun kangge sesorah, cariyos peperangan, lan saged ugi tantang-tantangan.

2. Paugeranipun Tembang Pangkur

Tembang Pangkur menika gadhah paugeran enem (6) gatra, kanthi guru wilangan saha guru lagunipun 8a, 11i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i. Inggih dipunwastani paugeran wonten ing tembang macapat inggih menika guru gtra, guru wilangan, saha guru lagu. Amargi tigang paugeran ing tembang macapat menika sampun kaiket, inggih menika (Suwarna, 2008:11):

1. guru gatra : cacahing larik/gatra saben sapada
2. guru wilangan : cacahing wanda saben gatra
3. guru lagu : dhawahing suwanten vokal ing pungkasaning gatra a, i, u, e, o, (dhong-dhing).

Tuladha tembang Pangkur

Guru Gatra	Tembang Pangkur	Guru Wilangan	Guru Lagu
I	se/kar/pang/kur/kang/wi/nar/na	8	a
II	le/la/bu/han/kang/ka/nggo/wong/a/u/rip	11	i
III	a/la/lan/be/cik/pu/ni/ku	8	u
IV	pra/yo/ga/ka/wruh/a/na	7	a
V	a/dat/wa/ton/pu/ni/ku/di/pun/ka/du/lu	12	u
VI	mi/wah/ing/kang/ta/ta/kra/ma	8	a
VII	dèn/ka/es/thi/si/yang/ra/tri	8	i

3. Nyekar Pangkur

A. Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem

3	5	5	5	5	3	3	3					
Se -	kar	pang-	kur	kang	wi-	nar -	na					
3	5	5	6	1	1	1	1	1	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>1</u>
Le -	la -	buh -	an	kang	kang-	go	wong	a-	u-	rip		
5	6	1>	1>	1>	1>	<u>1> 2></u>	2>					
A-	la	lan	be-	cik	pu-	ni-	ku					
1>	6	5	5	5	<u>5 4</u>	5						
Pra-	yo-	ga	ka -	wruh-	a-	na						
3	5	<u>5 6</u>	5	1	1	1	1	1	2	3	3	
A -	dat	wa-	ton	pu-	ni-	ku	di-	pun-	ka-	du-	lu	
6<	1	1	1	1	1	1	1					
Mi-	wah	ing-	kang	ta-	ta	kra-	ma					
1	2	3	1	2	3	3	<u>2 1</u>					
Den	ka-	es-	thi	si-	yang	ra-	tri					

B. Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang

6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<
A -	ji -	ning	wong	ing	wi-	ca-	ra

7<	2	3	3	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7< 6<</u>
Re-	sep	se-	dep	wi-	ji-	le-	rum	a-	ri -	rih
6	7	7	7	7	<u>7 6</u>	7	2>			
Wo-	sing	se-	dya	la-	ras	run -	tut			
6	3	2	2	2	<u>3 2</u>	7<				
Gra-	pyak	gam -	pang	ti-	nam-	pa				
7<	2	3	3	3	3	3	3	2	<u>2 3</u>	<u>7< 2</u> 2
Cu-	ling	tu -	tur	ti -	nam -	pa	da-	tan	nge-	lan - tur
6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<<			
So-	lah	ba-	wa	mung	sa-	ma -	dya			
7<	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7< 6<</u>			
Kary-	e-	nak	tyas-	ing	sa-	sa-	mi			

C. Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem

3	5	5	5	5	3	3	3			
Kang - a-		ran	Pan-	dha-	wa	li-	ma,			
3	5	5	6	1	1	1	1	1	<u>2 3</u>	<u>2 1</u>
Pun-	ta-	de-	wa,	Wer-	ku-	da-	ra	ka-	ping	dwi
5	6	1>	1>	1>	1>	<u>1> 2></u>	2>			
Dyan	Har-	ju-	na	kang	ka-	te-	lu,			
1>	6	5	5	5	<u>5 4</u>	5				
Na-	ku-	la	lan	Sa-	de-	wa				
3	5	<u>5 6</u>	5	1	1	1	1	1	2	3 3
Kang mi-	nang-	ka	ka-	dang	mu-	dha	ing-	kang	kan-	tun,
6<	1	1	1	1	1	1	1			
Le-	li-	ma-	ne	sung	tu-	la-	dha			
1	2	3	1	2	3	3	<u>2 1</u>			
Nu-	ho-	ni	bu-	di	pa-	kar-	ti			

D. Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang

6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<			
Mu-	ra-	kab-	i	nu-	sa	bang-	sa			
7<	2	3	3	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7< 6<</u>
Mbe-	suk	la-	mun	si-	ra	di -	wa-	sa	a-	khir
6	7	7	7	7	<u>7 6</u>	7	2>			
Nyam-	but	ga-	we	no-	ra	ki-	dung			
6	3	2	2	2	<u>3 2</u>	7<				
Ing	ngen-	di	si-	ra	ge-	sang				
7<	2	3	3	3	3	3	3	2	<u>2 3</u>	<u>7< 2 2</u>
A-	Ja	sa-	mar	wong	sre-	gep	wis	mes-	thi	ngun- dhuh
6<	7<	2	3	2	7<	7<	7<<			
Wong	ku-	mrem-	byah	mes-	thi	ma-	mah			
7<	2	2	2	2	2	<u>3 2</u>	<u>7< 6<</u>			
San-	dhang	pa-	ngan-	e	tut	wu-	ri			

4. Wosing tembang Pangkur

- a) Sekar Pangkur kang winarna
 Lelabuhan kang kanggo wong aurip
 Ala lan becik puniku
 Prayoga kawruh ana
 Adat waton puniku dipun kadulu
 Miwah ingkang tata krama
 Den kaesthi siyang ratri

Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken kabecikan kangge tiyang ingkang taksih gesang. Ala lan becik menika prayogi wonten. Amargi tata caranipun lan aturanipun menika kedah dipunmangertosi, supados miwah ingkang tata krama saged kalampahan ing siang lan ndalu.

- b) Ajining wong ing wicara
 Resep sedep wijile rum aririh

Wosing sedy a laras runtut

Grapyak gampang tinampa

Culing tutur tinampa datan ngelantur

Solah bawa mung samadya

Karyenak tyasing sasami

Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken manungsa dipuntingali saking wicaranipun, amargi wicara menika kita kedhah saged ngendika ingkang sae boten pareng duka, gampil mangertosi, gadhah ancas ingkang sae, gampil dipuntampi wonten ing papan pundi kemawon, boten pareng gegorohan lan gadhah tindak tutur ingkang sae supados nyenengake kangge sinten kemawon.

c) Kang aran Pandhawa lima

Puntadewa, Werkudara kaping dwi

Dyan Harjuna kang katelu,

Nakula lan Sadewa

Kang minangka kadang mudha ing kang kantun

Lelimane sung tuladha

Nuhoni budi pakarti

Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken pandhawa menika cacahipun gangsal ingkang kaping setunggal Puntadewa, kaping kalih Werkudara, kaping tiga Harjuna lan ingkang paling kantun utawi akhir Nakula lan sadewa. Pandhawa saged dados tuladha inggih menika setya tuhu marang pikiran panggawe utawi pagawean.

d) Murakabi nusa bangsa

Mbesuk lamun sira diwasa akhir

Nyambut gawe nora kidung

Ing ngendi sira gesang

Aja samar wong sregep wis mesthi ngundhuh

Wong kumrembyah mesthi mamah

Sandhang pangane tut wuri

Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken dumateng kita sedaya saged migunani nusa lan bangsa. Bilih mbesuk kita diwasa anggenipun nyambut damel boten sisah lan ing pundi kemawon kita gesang. Boten kuwatir tiyang sregep menika mesthi ngundhuh asilipun. Menawi tiyang ingkang boten tata pating srawe mesthi boten mirengaken pituturipun. Sandhang panganipun turut ing tembe mburi.

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1) Guru membuka pelajaran dengan salam.2) Guru mengabsen siswa yang tidak masuk.3) Guru menyampaikan persepsi tentang materi tembang Pangkur.4) Guru memberi contoh dengan melagukan tembang Pangkur.
Kegiatan Inti	<p>Elaborasi :</p> <ol style="list-style-type: none">1) Siswa diminta membuat kelompok diskusi 3 orang.2) Siswa mendengarkan tembang Pangkur dari berbagai media.3) Siswa mencari kata-kata sukar yang terdapat dalam syair tembang Pangkur.4) Siswa menjelaskan aturan tembang Pangkur. <p>Eksplorasi :</p> <ol style="list-style-type: none">1) Siswa berdiskusi tentang materi.2) Siswa melagukan tembang Pangkur. <p>Konfirmasi :</p> <ol style="list-style-type: none">1) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui.2) Guru bersama siswa bertanya jawab dan memberikan penjelasan.
Penutup	Membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber Pembelajaran
 - 1) Buku Pelajaran “ Kaloka Basa “ kelas VIII.
 - 2) Kamus Bausastra Jawa.
- Media Pembelajaran
 - 1) Media pembelajaran tembang Pangkur.
 - 2) LCD/WhiteBoard/computer

I. Penilaian

- 1) Teknik penilaian : tes tertulis
- 2) Bentuk penilaian : pilihan ganda

Sleman, 2012

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

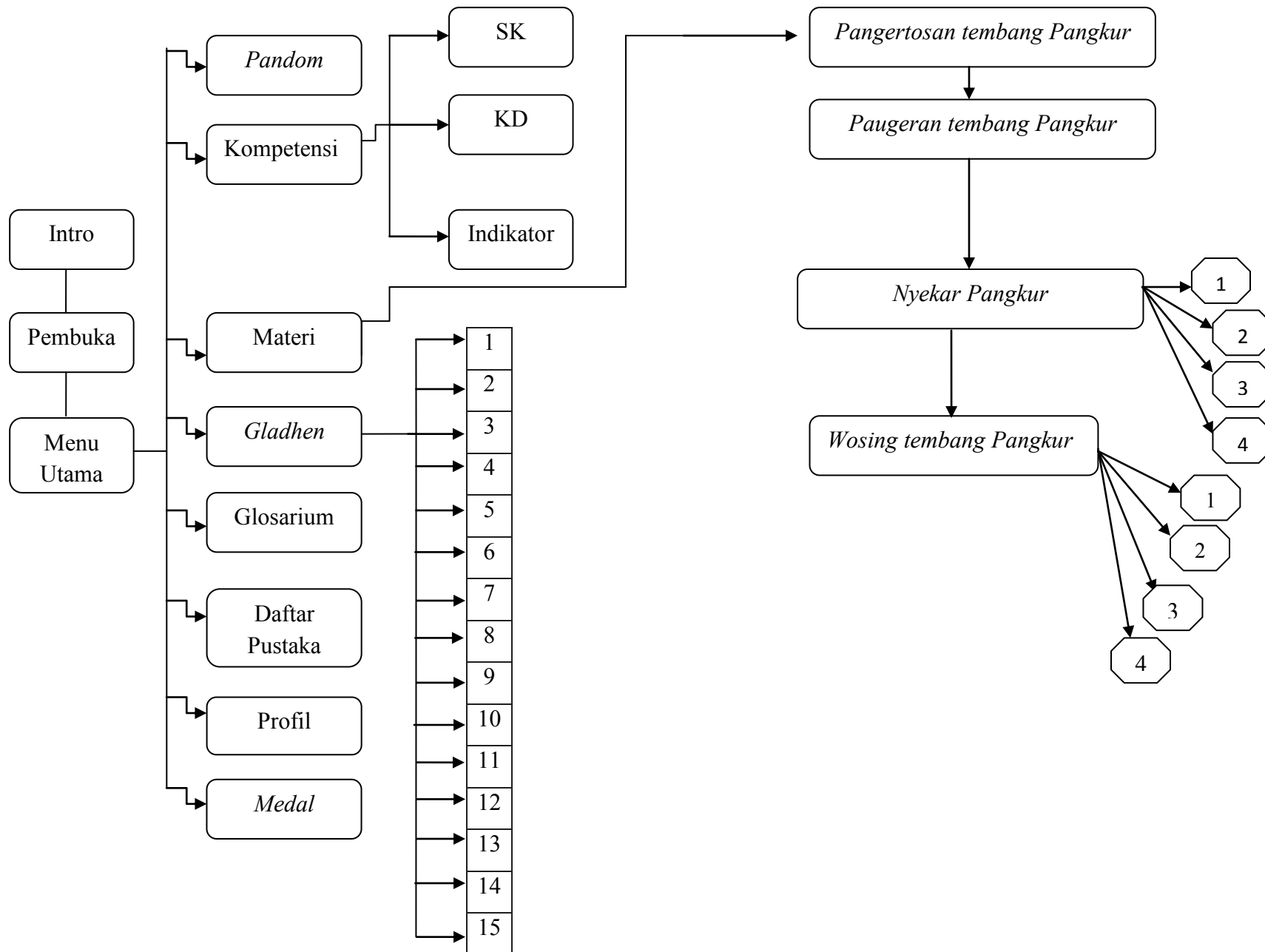
Vatimah, S.Pd.

Diana Rahmawati

NIP.....

NIM. 08205244066


FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN *TEMBANG PANGKUR*



NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

<i>SLIDE</i>	<i>KOMPONEN</i>	<i>TEKS</i>
1-2	<i>Halaman Pembuka (Intro)</i>	<p>Sugeng Pepanggihan wonten ing Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa</p> <p><i>Multimedia Interaktif</i></p> <p>“Tembang Macapat Pangkur”</p>
		<p>“Tembang Macapat Pangkur”</p> <div style="text-align: center;">  <p>wiwit</p> </div> <p>Kangge Siswa Kelas VIII Semester Ganjil Sekolah Menengah Pertama</p>
3	<i>Halaman Cover</i>	<p><i>Menu:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pandom</i> • <i>Kompetensi</i> • <i>Materi</i> • <i>Gladhen</i> • <i>Glosarium</i> • <i>Daftar Pustaka</i> • <i>Profil</i> • <i>Mêdal</i>
4	<i>Panduan Penggunaan Media</i>	<p>Pandom ngginakaken Media:</p> <p>Sasampunipun mlebet ing media menika, sumangga dipunwaos menu pandom wonten ing media pembelajaran menika</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panjenengan waos <i>tampilan media pembelajaran</i> kanthi premati. 2. Panjenengan saged milih menu ingkang panjenengan kajengaken kanthi nge-<i>klik tombol</i> ingkang dipuncawisaken.

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

		<p>3. Panjenengan saged mirengaken tembang iringan kanthi nge-klik <i>tombol</i> music, lan saged dipunpejahi kanthi nge-klik <i>tombol</i> musik malih.</p> <p>4. Katrangan <i>tombol</i> ingkang saged dipunginakaken:</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-left: 40px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>: kaca salajengipun</p> <p>: wangsul dhateng kaca saderengipun</p> <p>: wangsul dhateng <i>menu utama</i></p> </div> </div>
5-6	Menu Utama	<p style="text-align: center;">KOMPETENSI:</p> <p><i>Berdasarkan kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) siswa SMP kelas VIII wilayah Yogyakarta, sesuai keputusan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.</i></p> <p>Standar kompetensi</p> <p><i>2. Mengungkapkan gagasan wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.</i></p> <p>Kompetensi Dasar</p> <p><i>2.1 Melagukan tembang Pangkur.</i></p> <p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Siswa dapat melagukan tembang Pangkur.</i> • <i>Siswa dapat menjelaskan aturan tembang Pangkur.</i> • <i>Siswa dapat menjelaskan isi ajaran yang ada pada syair tembang Pangkur.</i>
7- 18	Menu Utama	<p style="text-align: center;">MATERI</p> <p>Materi tembang macapat Pangkur dipunperang dados tigang sub materi, inggih menika :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertosan tembang Pangkur 2. Paugeranipun tembang Pangkur

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

		<p>3. Nyekar Macapat Pangkur</p> <p>4. Wosing cakepan tembang Pangkur</p> <p>1. Pangertosan Tembang Pangkur</p> <p>Tembang Pangkur inggih menika salah satunggaling tembang macapat saking sewelas (11) tembang macapat sanesipun. Pangkur menika tegesipun “buntut”, “mungkur” ingkang penggalhipun tansaya ngungkuraken kadonyan. Pangkur watakipun sereng, gregetan. Kangge cariyos ingkang ngemu suraos sereng, gregetan. Limrah kangge ing cariyos perang.</p> <p>Lajeng, ingkang dipunwastani tembang Macapat inggih menika reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken nggange kagungan swanten. Padmosoekotja (1960: 25). Ananging, wonten ugi ingkang mastani bilih tembang macapat menika tembang ingkang anggenipun maos pamedhotanipun sekawan sekawan utawi papat-papat wanda. Kados dene tembang macapat Pangkur ing ngandhap menika.</p> <p>Tembang Pangkur :</p> <p>Sekar Pangkur/kang winarna : 4-4</p> <p>Lelabuhan/kang kanggo wong/ngaurip : 4-4-3</p> <p>Ala lan be-/cik puniku : 4-4</p> <p>Prayoga kaw-/ruh ana : 4-3</p> <p>Adat waton/puniku di-/pun kadulu : 4-4-4</p> <p>Miwah ingkang/tata krama : 4-4</p> <p>Den kaesthi/siyang ratri : 4-4</p> <p>Tembang Pangkur menika gadhah watak lan ginanipun. Watakipun sereng, nesu muntab saged ugi gregetan. Dene ginanipun kangge sesorah, cariyos peperangan, lan saged ugi tantang-tantangan.</p> <p>2. Paugeranipun Tembang Pangkur</p> <p>Tembang Pangkur menika gadhah paugeran enem (6) gatra, kanthi guru wilangan saha guru lagunipun 8a, 11i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i. Ingkang dipunwastani paugeran wonten ing tembang macapat inggih menika guru gatra, guru wilangan, saha guru lagu. Amargi tigang paugeran ing tembang macapat menika sampun kaiket, inggih menika (Suwarna, 2008:11):</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

1. guru gatra : cacahing larik/gatra saben sapada
2. guru wilangan : cacahing wanda saben gatra
3. guru lagu : dhawahing suwanten vokal ing pungkasaning gatra a, i, u, e, o, (dhong-dhing).

Tuladha tembang Pangkur

Guru Gatra	Tembang Pangkur	Guru Wilangan	Guru Lagu
I	se/kar/pang/kur/kang/wi/nar/na	8	a
II	le/la/bu/han/kang/ka/nggo/wong/a/u/rip	11	i
III	a/la/lan/be/cik/pu/ni/ku	8	u
IV	pra/yo/ga/ka/wruh/a/na	7	a
V	a/dat/wa/ton/pu/ni/ku/di/pun/ka/du/lu	12	u
VI	mi/wah/ing/kang/ta/ta/kra/ma	8	a
VII	dèn/ka/es/thi/si/yang/ra/tri	8	i

3. Nyekar Macapat Pangkur

a) Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem

3 5 5 5 5 3 3 3

Se - kar pang- kur kang wi -nar -na

3 5 5 6 1 1 1 1 1 2 3
2 1

Le - la - buh - an kang kang-go wong a- u- rip

5 6 1> 1> 1> 1> 1> 2> 2>

A- la lan be- cik pu- ni- ku

1> 6 5 5 5 5 4 5

Pra- yo- ga ka - wruh- a- na

3 5 5 6 5 1 1 1 1 1 2 3 3

A - dat wa- ton pu- ni- ku di- pun-ka- du- lu

6< 1 1 1 1 1 1 1

Mi- wah ing- kang ta- ta kra- ma

1 2 3 1 2 3 3 2 1

Dèn ka- es- thi si- yang ra- tri

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

		<p>b) Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang</p> <p>6< 7< 2 3 2 7< 7< 7<</p> <p>A- ji- ning wong ing wi- ca- ra</p> <p>7< 2 3 3 2 2 2 2 2 3 2 7< 6<</p> <p>Re- sep se- dep wi- ji- le rum a- ri- rih</p> <p>6 7 7 7 7 7 6 7 2></p> <p>Wo-sing se- dya la- ras run-tut</p> <p>6 3 2 2 2 3 2 7<</p> <p>Gra- pyak gam- pang ti- nam- pa</p> <p>7< 2 3 3 3 3 3 3 2 2 3 7< 2</p> <p>2</p> <p>Cu- ling tu- tur ti- nam- pa da-tan nge- lan- tur</p> <p>6< 7< 2 3 2 7< 7< 7<</p> <p>So- lah ba- wa mung sa- ma- dya</p> <p>7< 2 2 2 2 2 3 2 7< 6<</p> <p>Kary- e- nak tyas- ing sa- sa- mi</p> <p>c) Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem</p> <p>3 5 5 5 5 3 3 3</p> <p>Kang – a- ran Pan- dha- wa li- ma,</p> <p>3 5 5 6 1 1 1 1 1 2 3 2 1</p> <p>Pun-ta- de- wa, Wer- ku- da- ra ka- ping dwi</p> <p>5 6 1> 1> 1> 1> 1> 2> 2></p> <p>Dyan Har- ju- na kang ka- te- lu,</p> <p>1> 6 5 5 5 5 4 5</p> <p>Na- ku- la lan Sa- de- wa</p> <p>3 5 5 6 5 1 1 1 1 1 2</p> <p>3 3</p> <p>Kang mi- nang- ka ka-dang mu-dha ing- kang kan- tun,</p> <p>6< 1 1 1 1 1 1 1</p> <p>Le- li- ma- ne sung tu- la- dha</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

		<p>1 2 3 1 2 3 3 2 1</p> <p>Nu- ho- ni bu- di pa- kar- ti</p> <p>d) Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang</p> <p>6< 7< 2 3 2 7< 7< 7<</p> <p>Mu- ra- kab- i nu- sa bang- sa</p> <p>7< 2 3 3 2 2 2 2 2 3 2 7< 6<</p> <p>Mbe- suk la- mun si- ra di - wa- sa a- khir</p> <p>6 7 7 7 7 7 6 7 2></p> <p>Nyam- but ga- we no- ra ki- dhung</p> <p>6 3 2 2 2 3 2 7<</p> <p>Ing ngen- di si- ra ge- sang</p> <p>7< 2 3 3 3 3 3 3 2 2 3 7< 2</p> <p>A- Ja sa- mar wong sre- gep wis mes- thi ngun- dhuh</p> <p>6< 7< 2 3 2 7< 7< 7<</p> <p>Wong ku- mrem- byah mes- thi ma- mah</p> <p>7< 2 2 2 2 2 2 3 2 7< 6<</p> <p>San- dhang pa- ngan- e tut wu- ri</p> <p>4. Wosing Cakepan Tembang Pangkur</p> <p>a) Sekar Pangkur kang winarna Lelabuhan kang kanggo wong ngaurip Ala lan becik puniku Prayoga kawruh ana Adat waton puniku dipun kadulu Miwah ingkang tata krama Den kaesthi siyang ratri</p> <p>b) Ajining wong ing wicara Resep sedep wijile rum aririh Wosing sedya laras runtut Grapyak gampang tinampa</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

		<p>Culing tutur tinampa datan ngelantur</p> <p>Solah bawa mung samadya</p> <p>Karyenak tyasing sasami</p> <p>Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken manungsa dipuntingali saking wicaranipun, amargi wicara menika kita kedhah saged ngendika ingkang sae boten pareng duka, gampil mangertosi, gadhah ancas ingkang sae, gampil dipuntampi wonten ing papan pundi kemawon, boten pareng gegorohan lan gadhah tindak tutur ingkang sae supados nyenengake kangge sinten kemawon.</p> <p>c) Kang aran Pandhawa lima Puntadewa, Werkudara kaping dwi Dyan Harjuna kang katelu, Nakula lan Sadewa Kang minangka kadang mudha ing kang kanton Lelimane sung tuladha Nuhoni budi pakarti</p> <p>Wosipun inggih menika ingkang dipunsebut Pandhawa menika wonten gangsal ingkang kaping setunggal Puntadewa, kaping kalih Werkudara, kaping tiga Harjuna lan kaping sekawan gangsal Nakula Sadewa. Kangge kadang mudha menika Pandhawa saged dados tuladha ingkang gadha sifat nuhoni budi pakarti.</p> <p>d) Murakabi nusa bangsa Mbesuk lamun sira diwasa akhir Nyambut gawe nora kidung Ing ngendi sira gesang Aja samar wong sregep wis mesthi ngundhuh Wong kumrembyah mesthi mamah Sandhang pangane tut wuri</p> <p>Wosipun inggih menika migunani kangge nusa lan bangsa bilih mbenjang sampun diwasa nyambut damel boten kidung, wonten ing pundi kemawon panjenengan gesang boten sah kuwatir tiyang sregep bakal ngindhah asil ingkang sae, purun nyambut damel mesthi saged dhahar, lajeng sandhang lan pangan bakal nyukupi ugi.</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

19	<i>Menu Utama</i>	<p style="text-align: center;">GLADHEN</p> <p>Pandom</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kawangsulana pitakenan kanthi milih wangsulan ingkang leres kanthi nge-klik salah satunggaling huruf a, b, c, lan d. 2. Menawi wangsulanipun leres pikanthuk tandha V panjenengan leres. 3. Menawi wangsulanipun lepat pikanthuk tandha X panjenengan lepat. 4. Salajengipun saged nggarap soal sanesipun.
20	<i>LATIHAN</i>	<p style="text-align: center;">LATIHAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingkang dipunwanstani tembang Macapat ingkang leres inggih menika ... <ol style="list-style-type: none"> a. tembang ingkang dipun ginakaken kangge tiyang ingkang saweg trenyuh. b. reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken nggange kagunan swanten. c. reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu ingkang anggenipun nyekar menika papat-papat. d. reriptan tiyang Jawi ingkang saged dipun-sekaraken. 2. Ingkang dados paugeranipun tembang Macapat inggih menika ... <ol style="list-style-type: none"> a. guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan b. guru susila, guru wilangan lan guru lagu c. guru gatra, guru wilangan, lan guru basa d. guru lagu, guru wilangan, lan guru nada 3. Dhawahing swanten wonten ing pungkasaning gatra menika ingkang dipunwastani ... <ol style="list-style-type: none"> a. guru gatra b. guru basa c. guru wilangan d. guru lagu 4. Menapa ingkang dipunwastani guru wilangan? <ol style="list-style-type: none"> a. cacahing wanda saben gatra b. cacahing larik/gatra saben sapada c. dhawahing swanten wonten ing pungkasaning gatra d. cacahing pada saben gatra 5. Menapa ingkang dipunwastani guru gatra ? <ol style="list-style-type: none"> a. cacahing wanda saben gatra b. cacahing larik/gatra saben sapada c. dhawahing swanten wonten ing pungkasaning gatra d. cacahing pada saben gatra 6. Wonten pinten gatra cacahipun tembang Pangkur menika ... <ol style="list-style-type: none"> a. 8 b. 7 c. 6 d. 5 7. Wonten pinten wandanipun tembung Mingkar mingkuring angkara menika <ol style="list-style-type: none"> a. 6

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

		<p>b. 7</p> <p>c. 8</p> <p>d. 9</p> <p>8. Paugeran guru wilangan lan guru gatra tembang Pangkur inggih menika ...</p> <p>a. 8a, 11i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i</p> <p>b. 10i, 6o, 10e, 10i, 6i, 6u, 6u</p> <p>c. 10i, 8a, 8o, 8a, 7a, 6i</p> <p>d. 7a, 6i, 10i, 8a, 8o, 6a</p> <p>9. Menapa tegesipun Pangkur menika?</p> <p>a. lair</p> <p>b. mati</p> <p>c. mungkur</p> <p>d. awit</p> <p>10. Salah satunggaling watakipun tembang Pangkur inggih menika ...</p> <p>a. asih</p> <p>b. sereng</p> <p>c. prihatin</p> <p>d. endah</p> <p>11.</p> <p>Sekar pangkur kang winarna</p> <p>Lelabuhan kang kanggo wong aurip</p> <p>Ala lan becik puniku</p> <p>Prayoga kawruh ana</p> <p>Adat waton puniku dipunkadulu</p> <p>Miwah ingkang tata karma</p> <p>Den kaesthi siyang ratri</p> <p>Tembung ”winarna” wonten ing sekar Pangkur menika, menika tegesipun</p> <p>a. dipunginakan</p> <p>b. kabecikan</p> <p>c. dipuncarioskaken utawi dipunucapaken</p> <p>d. tata karma</p> <p>12.</p> <p>Menapa ingkang dipunwastani ”waton”</p> <p>a. paugeran</p> <p>b. kapengenan</p> <p>c. sae tindak tandukipun</p> <p>d. prayogi</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

	<p>13.</p> <p>Kang aran pandhawa lima</p> <p>Puntadewa, werkudara kaping dwi</p> <p>Dyan Harjuna kang katelu</p> <p>Nakula lan Sadewa</p> <p>Kang minangka kadang mudha ingkang kanton</p> <p>Lelimane sung tuladha</p> <p>Nuhoni budi pakarti</p> <p>Pandhawa menika wonten gangsal, ingkang kanton inggih menika....</p> <ol style="list-style-type: none">PuntadewaHarjunaWerkudaraNakula lan sadew <p>14.</p> <p>Lelimane sung tuladha tegesipun</p> <ol style="list-style-type: none">Sedaya kang mudhaLelimane inggih menika Pandhawa saged dados tuladha utawi contoLelimane saeLelimane bagus-bagus <p>15.</p> <p>Sinten kemawon Pandhawa menika?</p> <ol style="list-style-type: none">Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Dorna, SadewaPuntadewa, Werkudara, Arjuna, Abiyasa, SadewaPuntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula, SadewaPuntadewa, Werkudara, Arjuna, Dasamuka, Sadewa <p>Cacahing soal : 10</p> <p>Cacahing skor :</p> <p>Wangsulan ingkang leres: 10</p> <p>Panjenengan Pikantuk Biji:</p> <p>Dipunambali</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

31	<i>Menu Utama</i>	<p style="text-align: center;">GLOSARIUM</p> <p>adat : tata cara kang wis lumaku</p> <p>pancabaya : bebaya werna-werni</p> <p>pangkur : tembang macapat</p> <p>prayoga : panglimbang kang becik</p> <p>ratri : bengi</p> <p>sekar : kembang</p> <p>waton : pathokan, paugeran, pranata</p> <p>winarna : diceritake, diucapake</p> <p>karenan : seneng atine</p> <p>mardi : merdi</p> <p>sinawung : disawung utawi sawung</p> <p>resmining : kaendahan, cahya kang ngresepake</p> <p>kidung : ora prigel</p> <p>murakabi : migunani utawi maedahi</p> <p>tut wuri : dianut ing tembe mburi</p>
32	<i>Menu Utama</i>	<p style="text-align: center;">DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. 2010. <i>Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa</i>. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.</p> <p>Endraswara, S. 2010. <i>Tuntunan Tembang Jawa</i>: Melagukan, Mengajarkan dan Mementaskan. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.</p> <p>Broto Sejati, Widodo. 2008. <i>Macapat Teori dan Praktik Nembang</i>. Semarang. Universitas Negeri Semarang Press.</p> <p>Dian, Febyardini. Prihandi, Fela dan Purwono. Y.M. 2008. <i>Pepak Lan Wasis Basa Jawa</i>. Yogyakarta: Indonesia Tera Anggota IKAPI.</p> <p>Poerwodarminta, W.J.S. 1939. <i>Baosastra Djawa</i>. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers. Maatchappij N.V.</p>
33	<i>Menu Utama</i>	<p style="text-align: center;">PROFIL</p> <p>Biodata Penyusun</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama : Diana Rahmawati • Program Studi: Pendidikan Bahasa Jawa • Tempat,tanggal lahir: Magelang, 22 Februari 1990

NASKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG PANGKUR

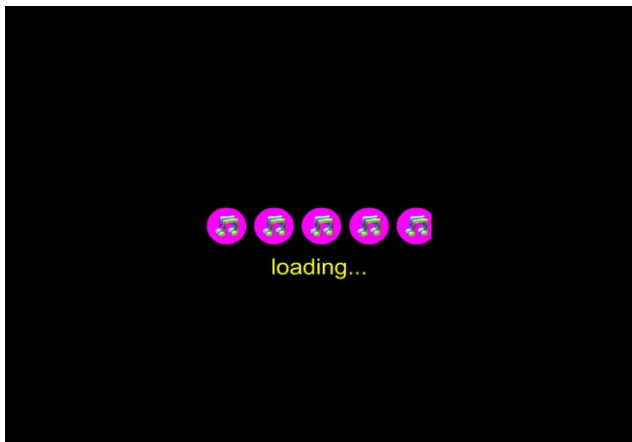
		<ul style="list-style-type: none"> • Alamat: Bandongan Rt 01/05 Gondosuli Muntilan Magelang, Jawa Tengah. • Ucapan Puji Syukur kepada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Allah SWT atas segala Nikmat-Nya ✓ Nabi Muhammad sebagai idola seluruh umat • Ucapan terimakasih kepada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bapak Suwedi, Ibu Sarwanti yang telah membimbingku, Mas Gunawan, Septi Niawati dan Saudaraku semua yang telah memberikan dorongan kepadaku. ✓ Prof. Dr.Suwarna,M.Pd dan Afendy Widayat, M.Phil selaku dosen pembimbing. ✓ Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah. ✓ Seluruh Keluarga Besar SMP Negeri 3 Sleman, dan ✓ Seluruh Keluarga Besar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Khususnya Kelas A, B, G, H, I Angkatan 2008.
34	KELUAR	<p style="text-align: center;">MENAPA PANJENENGAN BADHE MEDAL SAKING MEDIA INTERAKTIF NEMBANG MACAPAT PANGKUR?</p> <p style="text-align: center;">INGGIH - BOTEN</p>
35	HALAMAN PENUTUP	<p style="text-align: center;">MATUR NUWUN AWIT KAWIGATOSANIPUN</p> <p style="text-align: center;">MEDIA INTERAKTIF NEMBANG MACAPAT PANGKUR</p>

Cara Pengoperasian Media Pembelajaran Tembang Pangkur

- 1) Hidupkan komputer hingga *booting windows* selesai, dan siap dioperasikan.
- 2) Masukkan *CD* pembelajaran *tembang Pangkur* ke dalam *CD* atau *DVD player* pada *PC*, buka *CD* pembelajaran klik kanan pada tombol *windows* — pilih menu — *eksplorer* — *CD Drive* — *double* klik pada *file* dengan nama *f main*, maka Anda akan masuk pada media pembelajaran *tembang Pangkur*.
- 3) Pada menu utama terdapat beberapa tombol menu yang dapat Anda pilih dengan cara meng-klik tombol menu yang Anda kehendaki.
- 4) Disarankan untuk membuka menu *pandom* terlebih dahulu untuk mengetahui petunjuk pengoperasian media pembelajaran. Baca secara cermat panduan pengoperasian media pembelajaran *tembang Pangkur*. Perhatikan bentuk tombol-tombol yang tersedia pada media pembelajaran *tembang Pangkur*.
- 5) Masuk ke menu materi pembelajran sesuai dengan urutan materi yang tersedia pada menu materi, yaitu dimulai dari *pangertosan tembang Pangkur*, kemudian masuk menu *paugeran tembang Pangkur*, *nyekar Pangkur*, dan *wosing tembang Pangkur*.
- 6) Masuklah ke menu *gladhen* jika Anda sudah merasa yakin telah memahami materi. Kerjakan soal evaluasi sesuai dengan petunjuk pengerjaan soal. Setelah selesai Anda diberikan pilihan akan mengulangi atau tidak. Apabila Anda ingin mengulangi maka klik tombol dipunambali.
- 7) Jika Anda ingin keluar dari program media pembelajaran *tembang Pangkur*, maka klik tombol *medal* yang berada di bawah tombol *medal* menu utama,

lalu klik *ingguh* apabila anda benar-benar ingin keluar, dan klik *boten* apabila Anda tidak jadi keluar dari media pembelajaran *tembang Pangkur*.

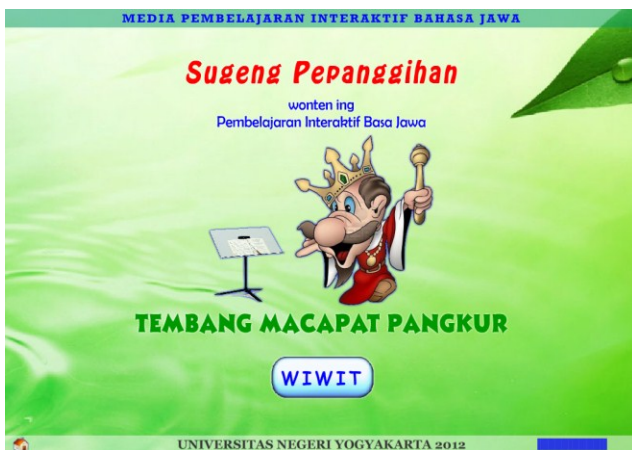
TAMPILAN *LAYOUT* MEDIA PEMBELAJARAN *TEMBANG PANGKUR*



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5



Layer 6

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kanggo Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

KOMPETENSI

Berdasarkan kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) siswa SMP kelas VIII wilayah Yogyakarta, sesuai keputusan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Standar Kompetensi
Mengungkapkan gagasan wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.

Kompetensi Dasar
Melakukan tembang Pangkur.

Indikator

- Siswa dapat melakukan tembang Pangkur.
- Siswa dapat menjelaskan aturan tembang Pangkur.
- Siswa dapat menjelaskan isi ajaran yang ada pada syair tembang Pangkur.

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 7

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kanggo Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

PANGERTOSAN TEMBANG PANGKUR

Miturut Poerwadarminta (1939:299) tembang macapat inggih menika tembang kang kaiket karangan awewaton guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan apadene kanthi lelagon. Ananging, wonten ugi ingkang mastani bilih tembang macapat menika tembang ingkang anggenipun maos pamedhotanipun kathah-kathahipun sekawan wanda. Kados dene tembang macapat Pangkur ing ngandhap menika.

Tembang Pangkur

Sekar Pangkur/kang winarna
Lelabuhan/kang kanggo wong/ngaurip : 4-4
Ala lan be-cik puniku : 4-4-3
Prayoga ka-wruh ana : 4-4
Adat waton/puniku di-pun kadulu : 4-3
Miwah ingkang/tata krama : 4-4-4
Den kaesthi/siyang ratri : 4-4

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 8

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kanggo Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

PAUGERANIPUN TEMBANG PANGKUR

Tuladha tembang Pangkur miturut paugeranipun:

Guru Gatra	Tembang Pangkur	Guru Wilangan	Guru Lagu
I	se/ka/pang/kur/kang/wi/nar/na	8	a
II	le/la/bu/han/kang/kang/go/wong/a/u/rip	11	i
III	a/la/lan/be/cik/pu/niku	8	u
IV	pra/yo/ga/ka/wruh/ana	7	a
V	a/dat/ya/ton/pu/niku/di/pun/ka/du/lu	12	u
VI	mi/wah/ing/kang/tata/krama	8	a
VII	den/ka/es/thi/siyang/ratri	8	i

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 9

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kanggo Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

NYEKAR MACAPAT PANGKUR

Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem

3 5 5 5 5 3 3 3
Se - kar pang- kur kang wi - nar - na

3 5 5 6 1 1 1 1 2 3 2 1
Le - la - buh - an kang kang- go wong a- u- rip

5 6 1 1 1 1 2 2
A- la lan be- cik pu- ni- ku

1 6 5 5 5 5 4 5
Pra- yo- ga ka- wruh- a- na

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 10

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kanggo Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

NYEKAR MACAPAT PANGKUR

Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang

6 7 2 3 2 7 7 7
A - ji - ning wong ing wi - ca - ra

7 2 3 3 2 2 2 2 3 2 7 6
Re - sep se - dep wi - ji - le - rum a - ri - rih

6 7 7 7 7 7 6 7 2
Wo - sing se - dya la - ras run - tut

6 3 2 2 2 3 2 7
Gra - pyak gam - pang ti - nam - pa

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 11

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kanggo Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

NYEKAR MACAPAT PANGKUR

Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Nem

3 5 5 5 5 3 3 3
Kang a - ran Pan - dha - wa li - ma,

3 5 5 6 1 1 1 1 2 3 2 1
Pun - ta - de - wa, Wer - ku - da - ra ka - ping dwi

5 6 1 1 1 1 2 2
Dyan Har - ju - na kang ka - te - lu,

1 6 5 5 5 5 4 5
Na - ku - la lan Sa - de - wa

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 12

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

NYEKAR MACAPAT PANGKUR

Pangertosan Tembang Pangkur: Sekar Macapat Pangkur, Laras Pélog Pathet Barang

Paugeranipun Tembang Pangkur:

6 7 2 3 2 7 7 7
Mu- ra- kab- i nu- sa bang- sa

7 2 3 3 2 2 2 2 2 3 2 7 6
Mbe- suk la- mun si- ra di - wa- sa a- khir

Nyekar Macapat Pangkur:

6 7 7 7 7 7 6 7 2
Nyam but ga- we no- ra ki- dhung

6 3 2 2 2 3 2 7
Ing ngen- di si- ra ge- sang

Wosing Cakepan Tembang Pangkur

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 13

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

WOSING CAKEPAN TEMBANG PANGKUR

Pangertosan Tembang Pangkur: Sekar Pangkur kang winama
Lelabuhan kang kanggo wong aurip
Ala lan becik puniku
Prayoga kawruh ana

Paugeranipun Tembang Pangkur: Adat waton puniku dipun kadulu
Miwah ingkang tata krama
Den kaesthi siyang ratri

Nyekar Macapat Pangkur: Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken kabecikan kangge tiyang ingkang taksih gesang. Ala lan becik menika prayogi wonten. Amargi tata caranipun lan aturanipun menika kedah dipunmangertosi, supados miwah ingkang tata krama saged kalampahan ing siang lan ndalu.

Wosing Cakepan Tembang Pangkur

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 14

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

WOSING CAKEPAN TEMBANG PANGKUR

Pangertosan Tembang Pangkur: Ajining wong ing wicara
Resep sedep wijile rum arih
Wosing sedyo laras runtut
Grapyak gampang tinampa

Paugeranipun Tembang Pangkur: Culing tutur tinampa datan ngelantur
Solah bawa mung samadya
Karyenak tyasing sasami

Nyekar Macapat Pangkur: Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken manungsa dipuntingali saking wicaranipun, amargi wicara menika kita kedhah saged ngendika ingkang sae boten pareng duka, gampil mangertosi, gadhah ancas ingkang sae, gampil dipuntampi wonten ing papan pundi kemawon, boten pareng gegorohan lan gadhah tindak tutur ingkang sae supados nyenengake kangge sinten kemawon.

Wosing Cakepan Tembang Pangkur

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 15

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

WOSING CAKEPAN TEMBANG PANGKUR

Pangertosan Tembang Pangkur: Kang aran Pandhawa lima
Puntadewa, Werkudara kaping dwi
Dyan Harjuna kang katelu,
Nakula lan Sadewa

Paugeranipun Tembang Pangkur: Kang minangka kadang mudha ing kang kantung
Lelimane sung tuladha
Nuhoni budi pakarti

Nyekar Macapat Pangkur: Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken pandhawa menika cacahipun gangsal ingkang kaping setunggal Puntadewa, kaping kalih Werkudara, kaping tiga Harjuna lan ingkang paling kantung utawi akhir Nakula lan sadewa. Pandhawa saged dados tuladha inggih menika setya tuhu marang pikiran panggawe utawi pagawean.

Wosing Cakepan Tembang Pangkur

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 16

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

WOSING CAKEPAN TEMBANG PANGKUR

Pangertosan Tembang Pangkur: Murakabi nusa bangsa
Mbesuk lamun sira diwasa akhir
Nyambut gawe nora kidung
Ing ngendi sira gesang

Paugeranipun Tembang Pangkur: Aja samar wong sregep wis mesthi ngunduh
Wong kumrembyah mesthi mamah
Sandhang pangane tut wuri

Nyekar Macapat Pangkur: Isinipun tembang Pangkur menika nyariosaken dumateng kita sedaya saged migunani nusa lan bangsa. Bilih mbesuk kita diwasa anggenipun nyambut damel boten sisah lan ing pundi kemawon kita gesang. Boten kuwatir tiyang sregep menika mesthi ngunduh asilipun. Menawi tiyang ingkang boten tata pating srawe mesthi boten mirengaken pituturipun. Sandhang panganipun turut ing tembe mburi.

Wosing Cakepan Tembang Pangkur

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 17

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SUGENG RAWUH

Kawaosa pitakenan ing ngandhap menika kanthi premati, lajeng dipunpilih wangsulanipun, kanthi cara nge-klik a, b, c, utawi d, ingkang leres miturut panjenengan

NAMI
Diana

WIWIT

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 18

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SOAL 1 Diana

Inggang dipunwanstani tembang Macapat ingkang leres inggih menika ...

a. tembang ingkang dipun ginakaken kangge tiyang ingkang saweg trenyuh.

☒ b. riptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken nggange kagunan swanten.

c. riptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu ingkang anggenipun nyekar menika papat-papat.

d. riptan tiyang Jawi ingkang saged dipun-sekaraken.

27

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 19

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SOAL 2 Diana

Inggang dados paugeranipun tembang Macapat inggih menika ...

☒ a. guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan

b. guru susila, guru wilangan lan guru lagu

c. guru gatra, guru wilangan, lan guru basa

d. guru lagu, guru wilangan, lan guru nada

26

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 20

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SOAL 3 Diana

Dhawahing swanten wonten ing pungkasaning gatra menika ingkang dipunwastani ...

a. guru gatra

b. guru basa

c. guru wilang

d. guru lagu

Wekdal sampun telas. Panjenengan kedah mlebet soal salajengipun.

LAJENG

0

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 21

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SOAL 4 Diana

Menapa ingkang dipunwastani guru wilangan?

☒ a. cacahing wanda saben gatra

b. cacahing larik/gatra saben sapada

c. dhawahing swanten wonten ing pungkasaning gatra

d. cacahing pada saben gatra

23

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 22

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SOAL 5 Diana

Menapa ingkang dipunwastani guru gatra ?

a. cacahing wanda saben gatra

☒ b. cacahing larik/gatra saben sapada

c. dhawahing swanten wonten ing pungkasaning gatra

d. cacahing pada saben gatra

23

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

Layer 23

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA

TEMBANG MACAPAT PANGKUR Kangge Siswa Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Pustaka Profil Medal

SOAL 6 Diana

Wonten pinten gatra cacahipun tembang Pangkur menika ...

a. 8

☒ b. 7

c. 6

d. 5

20

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2012

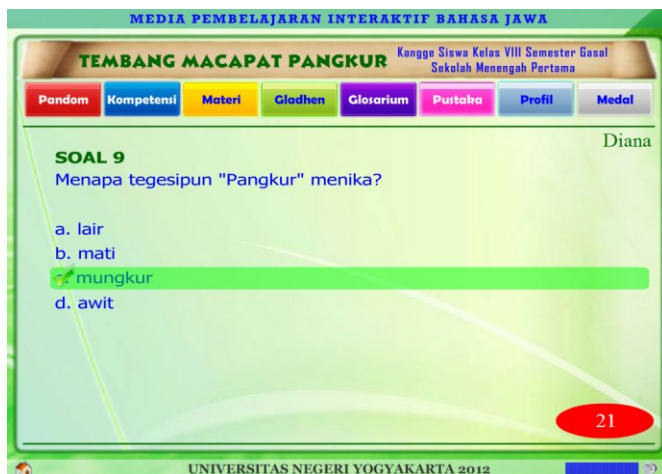
Layer 24



Layer 25



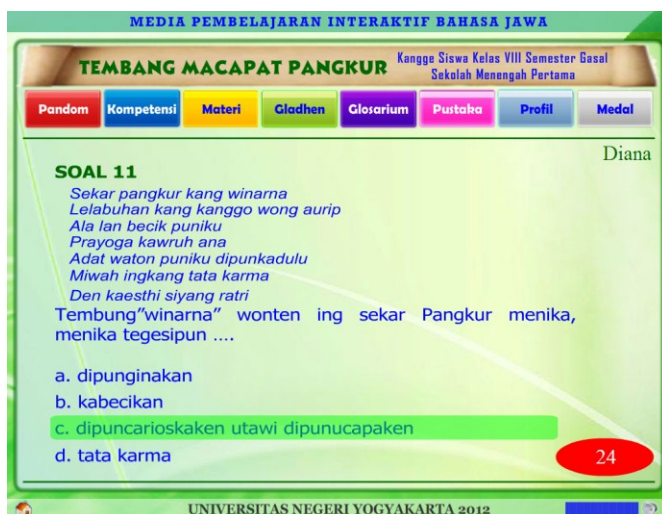
Layer 26



Layer 27



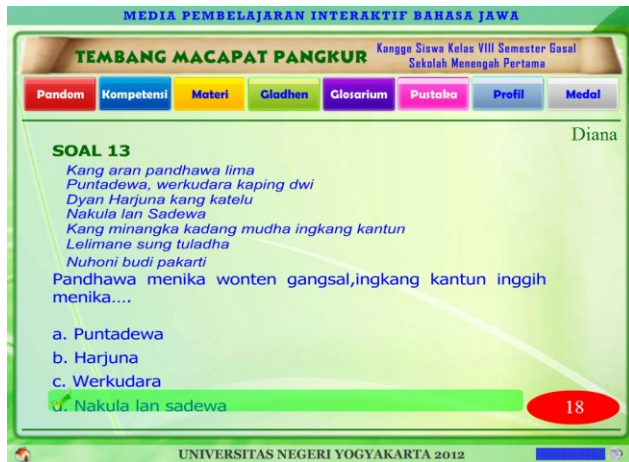
Layer 28



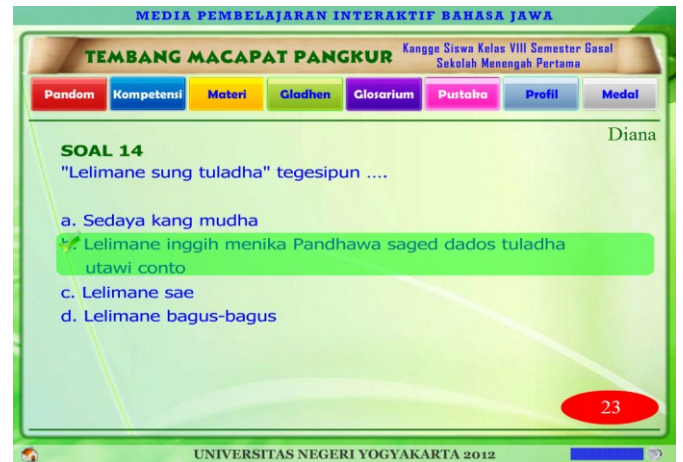
Layer 29



Layer 30



Layer 31



Layer 32



Layer 33



Layer 34



Layer 35



Layer 36



Layer 37



Layer 38



Layer 39

**ANGKET LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Tembang Pangkur*
Sasaran : Kelas VIII SMP
Pengembang : Diana Rahmawati
Ahli Materi : Afendy Widayat, M. Phil.
Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

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 peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari “Sangat Kurang (SK) s/d Sangat Baik (SB)” yang dikategorikan sebagai berikut.

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup	(C)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. 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	Urutan materi					
6	Kejelasan uraian materi					
7	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa.					
8	Ketepatan soal dengan indikator					
9	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan kecukupan dalam pemberian latihan,					
10	Kejelasan penggunaan istilah					

B. Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
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 mudah dipahami					
6	Rumusan soal sesuai dengan					

	kompetensi dasar					
7	Rumusan soal sesuai dengan indikator					
8	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta,

Ahli Materi

Afendy Widayat, M. Phil.

NIP. 19620416 199203 1 002

**ANGKET LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Tembang Pangkur*
Sasaran : Kelas VIII SMP
Pengembang : Diana Rahmawati
Ahli Media : Nurhidayati,S.Pd.M.Hum
Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan dan aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari “Sangat Kurang (SK) s/d Sangat Baik (SB)” yang dikategorikan sebagai berikut.

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup	(C)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

NO.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2	Keterbacaan dan ketepatan teks atau tulisan					
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4	Konsistensi penempatan tombol (<i>button</i>)					
5	Kualitas tampilan gambar					
6	Sajian animasi					
7	Daya dukung musik pengiring (<i>backsound</i>)					
8	Daya dukung gambar dasar (<i>background</i>)					
9	Kualitas tampilan layar (<i>resolution</i>)					
10	Kejelasan suara					

Komentar atau saran umum.

.....
.....
.....
.....

B. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

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

10	Ketepatan penggunaan bahasa					
----	-----------------------------	--	--	--	--	--

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta,

Ahli Media

Nurhidayati,S.Pd.M.Hum

NIP. 19780610 200112 2 002

**ANGKET LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Tembang Pangkur*
 Sasaran : Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama
 Pengembang : Diana Rahmawati
 Guru Bahasa Jawa : Vatimah, S.Pd.
 Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

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 peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari “Sangat Kurang (SK) s/d Sangat Baik (SB)” yang dikategorikan sebagai berikut.

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup	(C)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).					
2.	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh.					
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media.					
4.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar.					
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.					

Komentar dan Saran secara Umum

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Kualitas Tampilan

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

Komentar dan Saran secara Umum

.....

Kesimpulan

- a. Media pembelajaran interaktif *tembang Pangkur* ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
- b. Media pembelajaran interaktif *tembang Pangkur* ini tidak dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Sleman,

Guru bahasa Jawa

Vatimah , S. Pd

NIP.

**Angket Lembar Evaluasi Tanggapan Siswa
Terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Tembang Pangkur*
Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama**

Nama :
No. Absen :
Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

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 peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari “Sangat Setuju (SS) s/d Tidak Setuju (TS)” yang dikategorikan sebagai berikut.

Sangat Setuju	(SS)	diberi skor 5
Setuju	(S)	diberi skor 4
Ragu-Ragu	(RR)	diberi skor 3
Kurang Setuju	(KS)	diberi skor 2
Tidak Setuju	(TS)	diberi skor 1

5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Materi <i>tembang Pangkur</i> yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah.					
2.	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi <i>tembang Pangkur</i> .					
3.	Setelah belajar menggunakan media ini, saya dapat memahami tentang materi <i>tembang Pangkur</i> .					
4.	Latihan soal pada menu <i>gladhen</i> dalam media ini membantu saya memahami materi.					
5.	Bagi saya, sebagian besar latihan soal yang terdapat dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.					

B. Aspek Kemandirian dalam 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 <i>tembang Pangkur</i> dengan menggunakan media pembelajaran.					
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.					
4.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan sewaktu-waktu di rumah.					

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.					

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.					

D. Aspek Kemudahan dalam Pengoperasian

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

E. Saran dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

(.....)

**DOKUMENTASI PENELITIAN DAN PENGISISAN ANGKET TANGGAPAN
SISWA KELAS VIII F SMP NEGERI 3 SLEMAN**

