

**PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU* WAYANG BERBASIS MACROMEDIA
FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V
SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Mu'alim Santosa
NIM 12108244041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU* WAYANG BERBASIS MACROMEDIA
FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V
SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Mu'alim Santosa
NIM 12108244041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU WAYANG* BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM" yang disusun oleh Mu'alim Santosa, NIM 12108244041 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Juni 2016
Pembimbing




Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 20 Juni 2016
Yang Menyatakan,



Mu'alim Santosa
NIM 12108244041

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU WAYANG* BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM" yang disusun oleh Mu'alim Santosa, NIM 12108244041 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 13 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M.Hum.	Ketua Penguji		20/7 2016
Unik Ambarwati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		20/7 2016
Sungkono, M.Pd.	Penguji Utama		20/7 2016

Yogyakarta, 21 Juli 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 0016

MOTTO

"Lawan Sastra Ngesti Mulya (Dengan Ilmu Kita Menuju Kemuliaan)"

(Ki Hajar Dewantara)

“Cinta memberi tanpa diminta.”

(Candra Malik)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberi dukungan dan doa
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU* WAYANG BERBASIS MACROMEDIA
FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V
SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM**

Oleh
Mu'alim Santosa
NIM 12108244041

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang layak digunakan sebagai media pembelajaran tokoh-tokoh pewayangan di kelas V SD N Percobaan 3 Pakem.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Penelitian ini dilakukan dengan langkah studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk media dan validasi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan penyempurnaan produk. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba terhadap siswa. instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, ahli media, dan angket siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi mendapat nilai rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,5 merupakan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,57 merupakan kategori sangat baik. Secara kualitatif media pembelajaran *sinau wayang* berbasis macromedia flash memenuhi kriteria dari segi materi yaitu sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa yaitu mengenal tokoh wayang. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran *sinau wayang* berbasis macromedia flash dapat memotivasi siswa belajar mengenal wayang.

Kata Kunci: pengembangan, media *sinau wayang*, wayang

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir studi skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU WAYANG* BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM”.

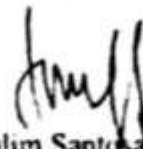
Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd, MA. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga penulisan skripsi ini berjalan lancar.
3. Bapak Suparlan, M.Pd.I. Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberi dukungan dan kemudahan penelitian serta penyusunan skripsi.
4. Ibu Supartinah, M. Hum. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan saran, kritik dan arahan.
5. Ibu Venny Indria Ekowati, M. Litt. yang telah bersedia memberikan saran dan kritik terhadap media pembelajaran *sinau wayang* berbasis macromedia flash.
6. Ibu Suyantiningsih, M.Ed. yang telah bersedia memberikan saran dan kritik terhadap media pembelajaran *sinau wayang* berbasis macromedia flash.
7. Ibu Drs. Sudaryatun, M.Pd. yang telah memberikan izin penelitian di SD Negeri Percobaan 3 Pakem.
8. Bapak Sugiyanto, S.Pd.SD. guru SD Negeri Percobaan 3 Pakem yang telah membantu selama penelitian.

9. Siswa-siswi kelas V A dan V B SD Negeri Percobaan 3 Pakem yang telah memberikan waktu untuk mencoba media pembelajaran *sinai wayang* berbasis macromedia flash.
10. Ibu dan Bapak, Tukiyem serta Sumardi yang telah memberi segalanya untuk putra mereka.
11. Teman-teman kelas E angkatan 2012 yang menjadi teman seperjuangan di PGSD UNY.
12. Almamater biru kebanggaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya dan pendidikan dasar pada khususnya.

Yogyakarta, 20 Juni 2016
Yang Menyatakan,



Mu'alim Santosa
NIM 12108244041

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Tentang Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar	10
1. Pembelajaran Bahasa Jawa.....	10
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar	12
3. Pembelajaran Wayang di Sekolah Dasar.....	13
4. Materi Pembelajaran Wayang di SD	16

B. Kajian Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi	23
1. Perkembangan Kognitif.....	23
2. Perkembangan Moral	23
3. Perkembangan Sosial	24
C. Kajian Tentang Media Pembelajaran	26
1. Pengertian Media Pembelajaran	26
2. Fungsi Media dan Manfaat Media Pembelajaran.....	27
3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	30
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	31
D. Kajian Tentang Macromedia Flash	34
1. Pengertian Macromedia Flash.....	34
2. Kelebihan Macromedia Flash	36
3. Jenis-jenis Animasi dalam Macromedia Flash.....	38
4. Aspek-aspek dalam Macromedia Flash	39
5. Kriteria Kelayakan Media Berbasis Macromedia Flash	40
E. Kajian Mengenai Media Interaktif Sinau Wayang	42
F. Penelitian yang Relevan.....	44
G. Kerangka Pikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Prosedur Pengembangan	49
1. Studi Pendahuluan.....	49
2. Melakukan Perencanaan Penelitian	50
3. Pengembangan Produk Awal	51
4. Uji Coba Perorangan	51
5. Revisi I (Revisi Terhadap Produk Utama)	52
6. Uji Coba Kelompok Kecil.....	52
7. Revisi II (Revisi Terhadap Operasional).....	52

8. Uji Coba Kelompok Besar	52
9. Revisi Akhir (Revisi dan Penyempurnaan Produk Akhir)	53
C. Validasi dan Uji Coba Produk	53
1. Validasi	53
a) Validasi Ahli Materi	53
b) Validasi Ahli Media	54
c) Validasi Pengguna	54
2. Uji Coba Produk	54
D. Instrumen Pengumpul Data	55
E. Instrumen Penelitian	55
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	59
2. Perencanaan Produk	60
3. Mengembangkan Produk Awal	61
a. Desain Awal Produk	61
b. Validasi Ahli	67
1. Data Validasi Ahli materi dan Revisi Produk	67
2. Data Validasi Ahli Media dan Revisi Produk	92
4. Uji Coba lapangan Perorangan	103
5. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Perorangan	105
6. Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil	105
7. Revisi Produk Hasil Uji Coba Kecil	107
8. Uji Coba Lapangan Kelompok Besar	107
9. Revisi Tahap Akhir	108
B. Deskripsi Produk Akhir	110
C. Pembahasan	113

BAB V PENUTUP	115
A. Simpulan	115
B. Keterbatasan Penelitian	116
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD kelas V	15
Tabel 2 Kisi-kisi Ahli Materi	56
Tabel 3 Kisi-kisi Ahli Media	56
Tabel 4 Kisi-kisi Angket Siswa	57
Tabel 5 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5	58
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	68
Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	86
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga	89
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama	93
Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua	99
Tabel 11 Hasil Angket Kepada Siswa pada Uji Coba Perorangan	103
Tabel 12 Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	106
Tabel 13 Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar	108
Tabel 14 Hasil Uji Coba Keseluruhan	110

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Tampilan Halaman Awal atau Cover Sinau Wayang.....	61
Gambar 2 Tampilan Halaman Percakapan Sinau Wayang	62
Gambar 3 Tampilan Menu Sinau Wayang.....	63
Gambar 4 Tampilan Menu Dolanan Sinau Wayang	64
Gambar 5 Tampilan Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Wayang.....	64
Gambar 6 Tampilan Biografi Wayang.....	64
Gambar 7 Tampilan Gladhen I.....	65
Gambar 8 Tampilan Gladhen II	65
Gambar 9 Tampilan Gladhen III.....	66
Gambar 10 Tampilan Nilai Pada Media Sinau Wayang	66
Gambar 11 Tampilan Halaman Awal Media Sinau Wayang.....	70
Gambar 12 Tampilan Halaman Awal Media Sinau Wayang Setelah Direvisi	71
Gambar 13 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang	71
Gambar 14 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang Setelah Direvisi	72
Gambar 15 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang..	72
Gambar 16 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang Setelah Direvisi	73
Gambar 17 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang..	73
Gambar 18 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang Setelah Direvisi	74
Gambar 19 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang..	74

Gambar 20 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang Setelah Direvisi	75
Gambar 21 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang..	75
Gambar 22 Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media Sinau Wayang Setelah Direvisi	76
Gambar 23 Halaman Biografi Wayang Puntadewa	76
Gambar 24 Halaman Biografi Wayang Puntadewa Setelah Direvisi	77
Gambar 25 Halaman Biografi Wayang Arjuna.....	77
Gambar 26 Halaman Biografi Wayang Arjuna Setelah Direvisi	78
Gambar 27 Halaman Biografi Wayang Drestarasta.....	78
Gambar 28 Halaman Biografi Wayang Drestarasta Setelah Direvisi	79
Gambar 29 Halaman Biografi Wayang Gendari	79
Gambar 30 Halaman Biografi Wayang Gendari Setelah Direvisi	80
Gambar 31 Halaman Biografi Wayang Duryudana	80
Gambar 32 Halaman Biografi Wayang Duryudana Setelah Direvisi	81
Gambar 33 Halaman Biografi Wayang Citraksa	81
Gambar 34 Halaman Biografi Wayang Citraksa Setelah Direvisi.....	82
Gambar 35 Halaman Biografi Wayang Citraksi	82
Gambar 36 Halaman Biografi Wayang Citraksi Setelah Direvisi	83
Gambar 37 Halaman Biografi Wayang Kartamarma.....	83
Gambar 38 Halaman Biografi Wayang Kartamarma Setelah Direvisi	84
Gambar 39 Halaman Biografi Wayang Sadewa	84
Gambar 40 Halaman Biografi Wayang Sadewa Setelah Direvisi.....	85
Gambar 41 Halaman Biografi Wayang Nakula	85
Gambar 42 Tampilan Halaman Biografi Wayang Nakula Setelah Direvisi	86
Gambar 43 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Sinau Wayang	88

Gambar 44 Halaman Petunjuk Penggunaan Sinau Wayang Setelah Direvisi.....	89
Gambar 45 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama sampai Ketiga.....	91
Gambar 46 Tampilan Halaman Menu Media Sinau Wayang	96
Gambar 47 Halaman Menu Media Sinau Wayang Setelah Direvisi.....	97
Gambar 48 Tampilan Halaman Menu Dolanan Sinau Wayang.....	97
Gambar 49 Tampilan Halaman Menu Dolanan Sinau Wayang Setelah Direvisi.....	98
Gambar 50 Tampilan Halaman Menu Gladhen Sinau Wayang.....	98
Gambar 51 Tampilan Halaman Menu Gladhen Sinau Wayang Setelah Direvisi.....	99
Gambar 52 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama sampai Kedua.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 2 Surat Permohonan Menjadi Ahli Media	124
Lampiran 3 Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi	125
Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama	126
Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua.....	130
Lampiran 6 Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Ketiga	133
Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Pertama	136
Lampiran 8 Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Kedua	140
Lampiran 9 Lembar Angket Penilaian Siswa.....	144
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Lapangan	146
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Lapangan	148
Lampiran 12 Desain Akhir Media Sinau Wayang	150
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	155

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kebudayaan yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia berbeda satu dengan yang lain dan memiliki ciri khas. Ciri khas ini mencerminkan bahwa negara Indonesia memiliki kemajemukan budaya yang bersifat nasional dan perlu dilestarikan oleh segenap lapisan masyarakat Indonesia. Setiap kebudayaan memiliki maksud tertentu yang berhubungan dengan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan di Indonesia dibagi menjadi 3 (tiga) ranah, yaitu bahasa, sastra, dan kesenian. Salah satu kebudayaan berupa kesenian yang sangat populer yaitu wayang. Wayang merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia bahkan masyarakat internasional. Kesenian wayang sudah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2004 atau *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Pepadi Jateng, 2012). Di daerah Yogyakarta dan Jawa Tengah cerita yang sangat populer yang tersebar di masyarakat adalah cerita epik Ramayana dan Mahabarata. Kedua cerita tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan budi pekerti yang luhur karena sampai saat ini masih relevan untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung pada cerita wayang.

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IT) yang semakin pesat, kebudayaan dan tradisi daerah kurang banyak digemari

bahkan ditinggalkan karena dianggap sudah kuno dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman tidak terkecuali kebudayaan wayang. Kemajuan teknologi informasi ini banyak berpengaruh pada perkembangan anak-anak dalam pendidikan. Namun, di antara dampak positif tersebut kemajuan teknologi informasi juga berdampak negatif pada anak-anak yang menyebabkan tidak tertarik bahkan sampai tidak tahu suku, adat istiadat, tradisi dan kebudayaan di daerah tempat tinggalnya. Menurut Ketua Komunitas Wayang Universitas Indonesia, Sarlito W Sarwono (2012), pertunjukan *band music* memang lebih menarik dari sisi komersialnya. Namun, kebudayaan seperti wayang juga harus di lestarikan dan dipertahankan. Agar keberadaannya tetap terjaga, beberapa upaya perlu dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu menetapkan mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari di sekolah, mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut sesuai dengan UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 yang menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal.

Mata pelajaran muatan lokal yang dipilih oleh provinsi DIY adalah Bahasa Jawa. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa SD tahun 2010, pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa. Salah satu bahasan materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa adalah *wayang*.

Bahasan materi wayang dalam pelajaran Bahasa Jawa salah satunya adalah mengenal dan memahami wayang. Kemampuan siswa dalam memahami wayang berbeda-beda. Pembelajaran di kelas pun lebih banyak didominasi oleh guru yang menjelaskan dengan ceramah sehingga akan membuat siswa cepat bosan. Hal ini dapat dicegah apabila guru menggunakan media atau benda-benda lain untuk membantu menjelaskan materi sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan mudah mengingat serta lebih memahami materi. Selain itu, siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang lebih konkret apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 3), penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir anak dari yang konkret menuju abstrak sebab melalui media pembelajaran, hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Kemampuan anak dalam memusatkan perhatian tidak dapat bertahan lama hanya beberapa menit saja. Hal ini jika terus dibiarkan akan membuat siswa lebih cepat lelah dan bosan. Penggunaan media atau contoh yang konkret akan dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan lebih memusatkan perhatiannya. Seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2012: 209), penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD N Percobaan 3 pada tanggal 10 September 2015 dan wawancara dengan guru wali kelas V sekaligus guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa SD N Percobaan 3 diperoleh beberapa catatan

mengenai pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *wayang*. Berdasarkan kondisi awal, tampak bahwa pemahaman tentang wayang belum maksimal dan nilai siswa kurang memuaskan. Nilai rata-rata siswa 70. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi wayang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi wayang masih terbatas dan kurang menarik. Guru lebih banyak menjelaskan secara lisan dan tertulis. Guru juga merasa kesulitan mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan kemampuan sedangkan sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan poster yang jumlahnya sangat terbatas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa didapatkan hasil bahwa beberapa siswa sulit untuk mengingat nama-nama wayang walaupun sudah ada poster yang ditempelkan di dinding tembok kelas. Sementara itu, SD N Percobaan 3 Pakem memiliki laboratorium komputer yang penggunaannya belum optimal karena belum memiliki media yang dapat digunakan ataupun dioperasikan menggunakan perangkat komputer.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dikembangkan sebuah media yang dapat digunakan di SD Negeri Percobaan 3 Pakem yaitu media yang berbasis Macromedia Flash seperti media *sinau wayang*. Media berbasis Macromedia Flash dipilih karena di SD sudah ada laboratorium komputer yang penggunaannya belum optimal. *Sinau wayang* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Media *sinau wayang* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi wayang berisikan materi, permainan, dan soal evaluasi.

Peneliti berasumsi bahwa dengan media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan Macromedia Flash, maka pembelajaran wayang dalam mata pelajaran Bahasa Jawa dapat memberi motivasi belajar siswa. Berbagai media pembelajaran sudah dikembangkan dengan berbagai kemasan dan tujuan. Terdapat media pembelajaran yang dikemas dengan permainan, sehingga akan menjadi suatu daya tarik tersendiri. Sukirman Dharmamulya (2008:25) menjelaskan bahwa bermain akan memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Teori tersebut merupakan teori *educational*, yang kemudian menjadi acuan bahwa bermain merupakan suatu proses untuk memperoleh pemahaman yang bersifat jangka panjang.

Beberapa masalah dalam pembelajaran wayang dalam mata pelajaran Bahasa Jawa membutuhkan media yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran inovasi yang dapat menarik siswa untuk mempelajari wayang. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media yang layak untuk memotivasi dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi wayang pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Percobaan 3 Pakem.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diidentifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya media yang menarik untuk membelajarkan wayang, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari wayang.

2. Tidak ada pengembangan media pembelajaran untuk mengajarkan pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi wayang.
3. Pemahaman tentang wayang belum maksimal dan hasil belajar untuk materi wayang kurang memuaskan.
4. Penggunaan laboratorium komputer di sekolah yang belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi untuk menghasilkan produk berupa media *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang layak untuk pelajaran Bahasa Jawa materi wayang kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dimunculkan rumusan masalah sebagai berikut, “Bagaimanakah menghasilkan media *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang layak untuk pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang layak untuk pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan media *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang layak untuk pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD Negeri Percobaan 3 ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash.
- b. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash.
- c. Untuk menambah wawasan sebagai seorang calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash.
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran Bahasa Jawa materi wayang.
- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.

3. Bagi pendidik atau guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash.

- b. Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam belajar mengajar.
 - c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - d. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran Bahasa Jawa.
4. Bagi dunia pendidikan
- a. Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi.
 - b. Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
 - c. Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash bertujuan untuk mempermudah siswa mengenal wayang.
2. Materi yang terdapat pada media yaitu mengenai wayang Pandhawa (Arjuna, Bima, Puntadewa, Nakula, Sadewa) dan Kurawa (Duryudana, Gendari, Drestarasta, Citraksa, Citraksi, Kartamarma).
3. Metode yang digunakan dalam penggunaan media yaitu permainan.
4. Taraf keberhasilan siswa dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan soal *gladhen*.
5. *Sinau wayang* berisikan petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi wayang, video, *dolanan*, *gladhen*, referensi, dan biodata pembuat media.

6. Jenis huruf yang digunakan yaitu comic sans
7. Warna menarik sehingga disukai siswa.
8. Bentuk *sinau wayang* berupa *software*.
9. File disimpan dalam Compact Disk (CD).
10. Media *sinau wayang* dikembangkan menggunakan Macromedia Flash.
11. Hasil akhir media pembelajaran yang dibuat dengan program Macromedia Flash disimpan dalam file ekstensi (.exe) ini bertujuan agar program media pembelajaran dapat dijalankan dikomputer manapun tanpa menginstall master Macromedia Flash.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

1. Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran adalah segala bentuk proses perubahan untuk jadi yang lebih baik. Knirk & Gustafson (Saifuddin, 2005: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2003:29) berpendapat bahwa belajar bukan suatu tujuan akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perubahan pada diri seseorang seperti yang telah dibahas di kalimat sebelumnya.

Gulo (Sugihartono, 2007: 82-83) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nana Sudjana (2005:29) memberi batasan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan mengenai pembelajaran, yaitu pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan secara sengaja oleh guru untuk

menciptakan kondisi dari sistem lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara optimal dengan penyampaian yang optimal dan efisien.

Masyarakat Jawa Tengah khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari sebagai ciri khas kearifan lokal dan sarana berkomunikasi antar anggota masyarakat Jawa. Secara geografis Bahasa Jawa digunakan di daerah-daerah Provinsi Jawa Tengah Tengah DIY, dan Jawa Timur (Putut Setiadi, 2008: 62). Sebagai bahasa yang sering digunakan oleh Etnis Jawa, Bahasa Jawa sarat dengan nilai-nilai unggah-ungguh dan tata krama yang memberikan sumbangan terhadap kepribadian masyarakat. Supaya Bahasa Jawa sebagai bahasa yang sering digunakan (bahasa ibu) tidak punah keberadaannya maka harus dilestarikan sejak dini. Usaha yang paling efektif untuk menjaga kelestarian Bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa dalam kerangka Budaya Jawa. Menurut beliau, kurikulum yang terapkan hendaknya berkaitan dengan kerangka budaya yang dimiliki oleh Etnis Jawa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat sekaligus mewariskan kebudayaan dan Bahasa Jawa kepada generasi muda Etnis Jawa.

Pelaksanaan belajar mengajar pun harus menerapkan pemakaian Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi, tidak cukup hanya pengetahuan mengenai Bahasa Jawa. Pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa diarahkan agar peserta memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2010:1).

Berdasarkan beberapa paparan pendapat di atas, dapat disimpulkan mengenai pengertian dari pembelajaran Bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa adalah segala upaya dan proses yang dilakukan beriringan secara sengaja oleh guru untuk menciptakan suatu iklim atau kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar mengenai bahasa, sastra, dan budaya Jawa agar budaya Jawa tetap lestari dengan penyampaian yang efektif dan efisien.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Sesuai dengan kedudukannya sebagai bahasa daerah, Bahasa Jawa berfungsi sebagai lambang kebanggaan daerah, lambang identitas daerah, dan alat penghubung di dalam keluarga dan masyarakat daerah. Maka dari hal tersebut, mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa berfungsi sebagai : (1) sarana peningkatan kompetensi Berbahasa Jawa dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa; (2) sarana peningkatan kompetensi berBahasa Jawa untuk berkomunikasi di dalam keluarga dan masyarakat; (3) sarana pengenalan Bahasa Jawa sebagai salah satu kecapakan hidup (*life skill*); (4) sarana penyebarluasan pemakaian Bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan; (5) sarana pembentukan manusia Jawa yang berbudi pekerti luhur; dan (6) sarana pendukung dan pemer kaya khasanah budaya bangsa (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2001:1)

Selain itu, tujuan dari pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI dikutip dalam Kurikulum Muatan Lokal dari Disdikpora DIY (2010:2) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a) Mengembangkan pengetahuan Bahasa Jawa (pengembangan logika);

- b) Mengembangkan sikap positif dan nilai-nilai budi pekerti dalam konteks budaya Jawa (pengembangan etika dan estetika);
- c) Mengembangkan keterampilan Berbahasa Jawa (pengembangan kinestetika)
- d) Mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*)

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa dalam mata pelajaran Bahasa, sastra, dan Budaya Jawa mempunyai fungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan supaya tetap lestari, sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dalam bermasyarakat. Pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan memperoleh keterampilan dan kemampuan dalam berbahasa, Sastra, dan Budaya Jawa. Media pembelajaran menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah pada khususnya.

3. Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Wayang di Sekolah Dasar

Salah satu budaya dan karya seni adi luhung di Indonesia adalah wayang. Wayang merupakan karya seni yang padat dengan nilai filosofis, nilai simbolis, dan nilai historis. Sri Mulyono (Sunarto, 1989: 14-15) berpendapat bahwa wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli, yang berarti bayang-bayang, atau bayang yang berasal dari akar kata “yang” mendapatkan tambahan “wa” yang menjadi wayang.

Pendidikan mempunyai banyak tujuan, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk melestarikan budaya daerah. Dalam rangka implementasinya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang memungkinkan pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal. Muatan lokal diberikan bagi semua jenjang pendidikan. Subtansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan (Depdiknas, 2006). Dalam rangka mengimplementasikan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”, seiring dengan upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, pengembangan kepribadian dan budi pekerti di kalangan siswa pendidikan dasar dan menengah, dibutuhkan kurikulum muatan lokal sebagai pedoman dalam kegiatan belajar-mengajar Pembelajaran Sastra, Bahasa, dan Budaya Jawa. Undang-undang tersebut merupakan landasan yang kuat sebagai pedoman pembelajaran budaya di sekolah-sekolah formal.

Penentuan mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal bergantung pada kebijakan pemerintah daerah itu sendiri. Untuk Provinsi DIY dan Jawa Tengah, muatan lokal diisi dengan Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Beliau juga mengungkapkan bahwa hal yang mendesak untuk dilakukan dalam mengimplementasikan pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal yaitu bagaimana membuat pembelajaran yang menarik dan bermakna (Sutrisna Wibawa, 2008: 33).

Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pealajaran Bahasa Jawa Kelas V SD semester genap berdasarkan kurikulum yang digunakan di SD Negeri Percobaan 3 Pakem adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD kelas V

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Hasil Belajar	Indikator	Materi pokok
Mampu mendengarkan, memahami, dan menanggapi berbagai ragam wacana lisan melalui mendengarkan pesawat telepon, menyimak geguritan, menyimak tembang mocapat, dan mendengarkan cerita wayang.	Mendengarkan cerita wayang	Menjelaskan isi cerita wayang yang didengar	1. Menyebutkan nama-nama tokoh wayang yang didengar 2. Menyebutkan watak dan karakter tokoh dalam cerita wayang yang didengar 3. Menyimpulkan isi dan budi pekerti yang terkandung dalam cerita wayang yang didengar.	Cerita pewayangan Mahabarata dan Ramayana

Berdasarkan Indikator di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD khususnya pembelajaran tentang pewayangan yaitu menyebutkan, dan menyimpulkan. Indikator tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menjadi isi materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

4. Materi Pembelajaran Wayang di SD

a) Materi wayang

Wayang yang dipelajari pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar yaitu cerita Mahabarata dan Ramayana, adapun sebagian tokoh-tokoh wayang Mahabarata adalah sebagai berikut.

1. Puntadewa



Puntadewa uga diarani Prabu Yudhistira, Darmakusuma, Darmaputra, Darmawangsa, lan Darmaraja. Prabu Puntadewa iku ratu ing Amarta (Ngamarta). Duwe garwa asmane Dewi Drupadi, mbakyune Dewi Wara Srikandhi, putrane Prabu Drupada saka negara Pancala. Watake Puntadewa sabar lan ikhlas, lila donya lila ing pati.

Sajake urip ora tau ngapusi (goroh) lan ora nate perang. Sanadyan dipeksa dening Prabu Kresna supaya kersa goroh kanggo kemenangane Pandhawa, nalikane Pandhita Drona jumeneng Mahasenapati ing perang Bharatayuda, Prabu Puntadewa tetep ora kersa. Prabu Puntadewa tetep ngendika jujur, “ingkang pejah Hesthitama”.

2. Bima



Bima utawa Werkudara iku putrane Prabu Pandhu Dewanata lan Dewi Kunthi sing angka kalih.

Sesebutan liyane yaiku Bratasena, Bimasena, Haryasena, Bayusiwi, Jagal Abilawa, Kusumadilaga, Jayalaga.

Kasatriyan ing Jodhipati utawa Tunggul Pamenang.

Garwane telu aran Dewi Nagagini, Dewi Arimbi, lan Dewi Urangayu. Karo Dewi Nagagini, peputra Raden

Antareja. Karo Dewi Arimbi, peputra Raden Gathutkaca; Karo Dewi Urangayu, peputra Raden Antasena.

Bima duwe watak satriyatama (luhur ing budi, seneng tetulung, adil, wani ing bebener, brantas angkara murka), bekti marang wong tuwa, luwih-luwih dening ibu. Tandha bektine marang ibune dibuktekake, kanthi merjaya Dursasana, getihe kanggo jamas rikmane Kunthi lan sirahe kanggo keset dening Dewi Kunthi.

3. Arjuna



Raden Arjuna duwe aran liya yaiku Pamadi, Dananjaya, Palaguna, Janhawi, Kuntadi, Wibatsuh, Indratanaya, Janaka, Kumbangali-ali.

Kasatriyan ing Madukara.

Ramane asma Prabu Pandhu Dewanata lan ibune Dewi Kunthi.

Duwe garwa asmane Dewi Wara Srikandi, Dewi Wara Sembadra, lan Niken Larasati.

Watake Arjuna yaiku alus, digdaya sekti madraguna (sakti) lan pinter.

4. Sadewa



Raden Sadewa (Sahadewa) putrane Prabu Pandhu lan Dewi Madrim.

Kembarane Raden Sadewa asmane Raden Nakula.

Wujude Nakula lan Sadewa kembar, kembar rupa, swara, lan busana.

Kasatriyane Sadewa ing Baweratalun (Bumiretawu).

Duwe garwa asmane Dewi Rasawulan

Watake Sadewa jujur, pinter wicara, waspada lan trampil ngagem pedhang.

5. Nakula



Raden Nakula putrane Prabu Pandhu lan Dewi Madrim. Kembarane Raden Nakula asmane Raden Sadewa.

Wujude Nakula lan Sadewa, kembar. Kembar rupa, swara, lan busana.

Kasatriyane Raden Nakula ing Sawojajar.

Duwe garwa asmane Dewi Srengganawati

Watake Nakula jujur, pinter wicara, waspada lan trampil ngagem pedhang.

6. Drestarastra



Drestarastra satriya ing Gajahoyo.

Ramane asma Resi Abiyasa raja ing negara Astina.

Duwe garwa asmane Dewi Gendari saka negara Gandaradesa/ Plasajenar.

Watake Drestarastra jujur, berbudi bawa leksana, nanging gampang kena pambujuk dening liyan.

Drestarastra tiwas ing perang Baratayuda.

7. Gendari



Gendari iku putrane Prabu Gandara, raja ing nagara Gandaradesa lan Pramesuri Dewi Gandini.

Dewi Gendari duwe sadalur telu yaiku Arya Sakuni, Arya Surabasata lan Arya Gajaksa. Garwane Dewi Gendari yaiku Prabu Drestarasta, raja ing nagara Astina, putra

Prabu Kresnadwipayana/ Bagawan Abiyasa lan Pramesuri Dewi Ambika.
Watake Gendari kejem lan bengis.

8. **Duryudana**



Duryudana duwe aran liya yaiku Urupati, Joko Pitana, Dastra Atmaja lan Gendari Suta.

Putra sulung Prabu Drestarastra, raja negara Astina lan Pramesuri Dewi Gandari, putri Prabu Gandara saka negara Gandaradesa.

Garwane yaiku Dewi Banowati, putri ketelu Prabu Salya lan Dewi Pujawati/Setyawati saka negara Mandaraka.

Duryudana duwe putra loro yaiku Leksmama Mandra Kumara lan Dewi Leksmawati. Duryudana duwe watak drengki srei (ora apik)

9. **Citraksa**



Citraksa iku putra Prabu Drestarasta, raja negara Astina lan Dewi Gandari, putri Prabu Gandara lan Pramesuri Dewi Gandini saka Gandaradesa.

Watake Citraksa licik lan galak.

Citraksa duwe sadulur limalas yaiku Duryudana (raja nagara Astina), Bogadatta (raja nagara Turilaya), Bomawikata, Wikataboma, Citraksi, Citraboma, Citrayuda, Carucitra, Dursasana (Adipati Banjarjumut), Durmagati, Durmuka, Durgempo, Gardapati (raja nagara Bukasapta), Gardapura, Kartamarma (raja nagara Banyutinalang), Kartadenta, Surtayu, Surtayuda, Windandini (raja nagara Purantara) lan Dewi Dursilawati.

10. Citraksi



Citraksi iku putra Prabu Drestarasta, raja negara Astina lan Dewi Gandari, putri Prabu Gandara lan Pramesuri Dewi Gandini saka Gandaradesa.

Watake Citraksi sora lan gagap.

Citraksi duwe sadulur limalas yaiku Duryudana (raja negara Astina), Bogadatta (raja negara Turilaya), Bomawikata, Wikataboma, Citraksa, Citraboma, Citrayuda, Carucitra, Dursasana (Adipati Banjarjumut), Durmagati, Durmuka, Durgempo, Gardapati (raja nagara Bukasapta), Gardapura, Kartamarma (raja nagara Banyutinalang), Kartadenta, Surtayu, Surtayuda, Windandini (raja nagara Purantara) lan Dewi Dursilawati

11. Kartamarma



Kartamarma iku putrane Prabu Drestarasta raja negara Astina lan Pramesuri Dewi Gandari, putri Prabu Gandara lan Dewi Gandini saka negara Gandaradesa.

Kasatriyan ing Banyutinalang.

Duwe garwa yaiku Dewi Karastri, putrine raja Banyutinalang. Watake Kartamarma pinter micara, lincah, lan jirih.

b) Materi percakapan tentang wayang kulit

Adapun materi percakapan yang terdapat pada pelajaran Bahasa Jawa kelas V di SD Negeri Percobaan 3 Pakem tentang wayang kulit adalah sebagai berikut.

Sawijining dina wonten ing padhusunan wonten bapak saha anak ingkang nembe pirembagan bab wayang kulit. Bocah-bocah sugeng mirengaken.

Anak : “Pak, sanesipun ringgit purwa utawi wayang kulit, menapa taksih wonten sanesipun?”

Bapak : “Ana, ya kuwi wayang golek, wayang gedhog, wayang madya, wayang beber, wayang wong, lan isih akeh liyane. Saben jinising wayang iku duwe crita dhewe-dhewe. Umpamane, wayang kulit critane Mahabarata karo Ramayana, wayang golek crita Menak, wayang gedhog crita Panji”.

Anak : “Cariyos Mahabarata menika ingkang kados pundi, Pak?”.

Bapak : “Isining crita Mahabarata kuwi sing baku bab perange darah Barata, yaiku perange Pandhawa karo Kurawa sing diarani Perang Baratayuda. Dene sing diarani Perang Baratayuda dadi underaning pasulayan rebutan nagara Astina”.

Anak : “Ingkang salah utawi ingkang lepat menika sinten?”.

Bapak : “Manut critane, sing salah kuwi kurawa. Jalaran, sing nduweni negara Astina kuwi mesthine Pandhawa. Nalika satriya Pandhawa isih cilik-cilik wis ditinggal seda ramane (Prabu Pandhu). Sawetara wektu utawa sajrone Pandhawa isih cilik, negara dititipake dhisik marang Kurawa, kuwi Suyudana sasedulur sing cacahé satus. Mula Kurawa

ya sok diarani Sata Kurawa, sing tegese satus (sata-100). Bareng Pandhawa wis gedhe, nagara arep dijuluk bali, Kurawa ngukuhi ora oleh. Wusana tansah udur, pepadon nganti dadi perang gedhe sing diarani Perang Baratayuda, tegese perang antarane turune Prabu Barata”.

Anak : “Kurawa namung katitipan kok boten lajeng dipunparingaken nalikanipun kasuwun wangsul ingkang kagungan?”.

Bapak : “Lumrah ta, wong yen krasa enak kuwi sok banjur nglali utawa lali. Mula, banjur ana paribasan, *ngemut legining gula. Ora bakal gelem nglepeh*”.

Anak : “Yen ngaten dhalang-dhalang menika temtu apal sejarah ringgit nggih, Pak?”.

Bapak : “Mesthine ya mengkono. Ora mung kudu apal critane wayang wae. Dhalang kudu pinter crita lan sugih kawruh, bisa suluk, bisa gendhingan, wis pokoke kudu mumpuni”.

Anak : “Wah, yen ngaten kebudayaan ringgit menika saestu kabudayaan ingkang adiluhung?”.

Bapak : “Bener, omonganmu. Mula, ora aneh yen bangsa manca ya kepengin nyinau. Kowe dhewe bocah kene, aja mung ayem-ayem amarga rumangsa duwe! Yen ora kok mangerteni, suwe-suwe kowe kelangan enggok. Saumpama kepengin nanggap wayang, ndadak ngundang dhalang saka Amerika apa saka Inggris, pira ragade?”

B. Kajian Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Penelitian ini berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran, khususnya untuk siswa kelas V sekolah dasar yang berumur antara 11-12 tahun. Agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran, maka perlu untuk mengetahui karakter dan pengguna media ini. Berikut akan dijelaskan tentang karakteristik secara spesifik dari siswa kelas V SD.

1. Perkembangan kognitif

Menurut Piaget (Rita Eka, dkk, 2008: 105-106 siswa kelas V termasuk dalam tahapan operasi konkret. Dalam tahap ini, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah konkret. Dalam kemampuan berpikir, anak mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri tertentu. Implikasinya dalam pembelajaran, bahwa siswa memerlukan kegiatan bekerja dengan objek berupa benda konkret yang melatih siswa untuk memanipulasinya, menyentuh, meraba, melihat, merasakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu, ingatan anak pada umur 8-12 tahun akan mencapai intensitasnya paling besar dan kuat (Ahmadi dan Sholeh, 2005: 118).

2. Perkembangan moral

Robert J. Havighurst (Ahmadi dan Sholeh, 2005: 104) menjelaskan moral bersumber dari adanya suatu tata nilai. Sejalan dengan hal itu, perkembangan moral anak berusia 11-12 tahun ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Dalam perkembangan moral sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan perilaku

orang-orang disekitarnya (Rita Eka, dkk, 2008: 110). Oleh karena itu perlu adanya pembinaan dari orang tua termasuk guru tentang perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

3. Perkembangan sosial

Perkembangan sosial anak tak lepas dari orang-orang di sekitar anak, termasuk teman sebaya dan juga lingkungan sekolah. Anak memerlukan kontak sosial dengan orang lain untuk mengembangkan kemampuan sosialnya. Salah satu bentuk kontak sosial itu adalah kegiatan bermain. Dengan bermain anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya sehingga akan mendapatkan suatu pengalaman. Menurut Rita Eka, dkk, (2008: 114) permainan yang dikuasai cenderung pada permainan yang dilakukan secara berkelompok. Jenis permainan lain yang juga disukai anak adalah permainan konstruktif, yaitu permainan untuk membangun atau membentuk sesuatu. Permainan ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan kreaktifitas anak. Sedangkan menurut Ahmadi dan Sholeh (2005: 109), anak yang berumur antara 8-12 tahun menyukai permainan yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan.

Perkembangan peserta didik merupakan hal yang berhubungan dekat dengan karakteristik siswa itu sendiri. Usia siswa merupakan hal yang dapat berpengaruh bagi perkembangan pola berpikirnya. Muro dan Kottman telah mengkaji beberapa karakteristik siswa sekolah dasar.

Berikut adalah karakteristik siswa SD menurut Muro dan Kottman.

a) Siswa belum memiliki keajegan

Siswa SD belum memiliki perilaku yang konstan. Di dalam diri siswa tersebut belum terbentuk pola perilaku yang akan mereka terapkan dalam keseharian mereka.

b) Siswa SD memiliki keterbatasan dalam menerima tanggung jawab dirinya (self-responsibilities)

Siswa SD masih memiliki keterbatasan dalam mempertanggungjawabkan dalam dirinya. Karena usia yang dapat disebut anak-anak, mereka mempunyai dunia untuk mengembangkan potensi mereka tanpa beban dan campur tangan orang lain

c) Siswa SD membutuhkan pembelajaran yang komprehensif

Pembelajaran yang komprehensif merupakan pembelajaran yang tepat untuk diberikan kepada anak SD. Karena pola pikir yang masih dini, maka belum tepat apabila diberikan pembelajaran yang sifatnya kurang jelas. Keseluruhan materi dan cara penyampaian yang tepat dibutuhkan agar siswa dapat memahami isi materi tersebut.

d) Siswa SD mudah tertarik perhatiannya oleh hal-hal yang belum mereka kenal sebelumnya

Siswa SD mempunyai sifat mudah tertarik dengan hal yang baru. Dengan hal itu, maka guru dapat membuat suatu pembelajaran menarik dengan alat yang disebut dengan media pembelajaran. Oleh karena itu

diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

e) Siswa SD memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Siswa SD memiliki rasa penasaran yang tinggi. Hal itu dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang bahkan tidak disangka oleh kita sendiri. Dengan kepolosan mereka, pertanyaan yang mereka punya secara terus-menerus mereka tanyakan. Jawaban yang bijaksana dan masuk akal akan menambah minat mereka untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa mampu berpikir logis mengenai objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret. Selain itu, anak-anak juga tertarik pada sesuatu yang belum mereka kenal sebelumnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dengan media sinau wayang berbasis Macromedia Flash ini diharapkan lebih tertarik dan termotivasi belajar Bahasa Jawa.

C. Kajian Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Brings (Arief S. Sadiman 2009: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat

menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Heinich, dkk (Azhar Arsyad 2007: 4).

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Garlach & Ely (Azhar Arsyad 2007: 3).

Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

2. Fungsi Media dan manfaat media Pembelajaran

Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 2007: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c)

fungsi kongnitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hamalik (Azhar Arsyad, 2007: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sementara itu, Nana Sudjana (2010: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu : (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna. Siswa pada umumnya cenderung berpikir dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih rumit, dari yang abstrak menuju ke hal yang konkret. Penggunaan media erat hubungannya dengan tahap berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal abstrak dapat dikonkretkan, dan hal yang rumit dapat disederhanakan.

3. Jenis dan karakteristik Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu : (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad, 2007:29)

Pendapat lain dikemukakan oleh Leshin, Pollock (Azhar Arsyad, 2007: 36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu : (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran), kegiatan kelompok, *field-trip*), (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program, slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Rudi Bretz (Arief S. Sadiman dkk, 2009: 20) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

Sedangkan berdasarkan bentuk dan dimensinya, media pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis, yaitu (1) media grafis dua dimensi; (2) media tiga dimensi; (3) media proyeksi, dan (4) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (Nana Sudjana, 2010: 4)

Berdasarkan pendapat para ahli, media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori media teknologi berbasis komputer, karena produksi media ini menggunakan bantuan perangkat komputer. Sedangkan menurut bentuk dan dimensinya termasuk ke dalam media proyeksi.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan oleh guru dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat. Arief S. Sadiman dkk (2011: 84) berpendapat bahwa dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau dapat mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Sedangkan menurut Azhar Arzyad (2013:71) dari segi belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapatkan pertimbangan dalam pemilihan penggunaan media adalah beberapa hal sebagai berikut.

a. Motivasi

Pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Maka dari hal itulah perlu ditumbuhkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media.

b. Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman siswa.

c. Tujuan pembelajaran

Jika siswa diberitahukan tujuan yang diharapkan dan akan dicapai melalui media pembelajaran, maka peluang keberhasilan pembelajaran akan semakin besar. Selain itu, tujuan pembelajaran mempermudah dalam pengembangan media pembelajaran itu sendiri.

d. Organisasi

Isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna agar pembelajaran menjadi mudah dan efektif. Organisasi yang baik, logis, dan teratur bermanfaat untuk membuat pemahaman dan ingatan siswa akan materi menjadi lebih baik.

e. Persiapan sebelum belajar

Pengalaman siswa tentang materi pembelajaran harus dipertimbangkan untuk pemilihan materi agar mempermudah penggunaan media.

f. Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan respons emosional.

g. Partisipasi

Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Dengan partisipasi kesempatan lebih terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

h. Umpan balik

Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

i. Penguatan

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

j. Latihan dan pengulangan

Agar supaya suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi kompetensi siswa, maka pengulangan dan latihan yang diulang-ulang merupakan hal yang penting dilakukan.

k. Penerapan

Hasil belajar yang diharapkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menyalurkan hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997: 4-5) memberikan tambahan bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai
- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

- c. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas untuk mengembangkan media pembelajaran, maka kriteria yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut.

- a. Kriteria media pembelajaran yang baik harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar Media pembelajaran menarik yaitu
- c. Media pembelajaran yang baik yaitu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- d. Media pembelajaran harus menarik yaitu organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.
- e. Media pembelajaran dapat menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan umpan balik penguatan.

D. Kajian Tentang Macromedia Flash

1. Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan program yang digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Selain itu, Macromedia Flash juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi Macromedia Flash interaktif. *Software* andalan Macromedia ini adalah program untuk mendesain grafis

animasi yang terkenal dan banyak digunakan oleh desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, screen server, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Andreas Suciadi, 2003:3).

Program ini berbasis vektor grafis, membuat aksesnya lebih cepat dan halus pada skala resolusi layar berapapun. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun bisa menampilkan animasi web yang mengagumkan. Selain itu, dengan Macromedia Flash juga dapat dibuat movie kartun dan aplikasi *web* interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat.

Macromedia Flash adalah gabungan konsep pembelajaran teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dengan basis Macromedia Flash dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, dan materi mudah tersampaikan. Selain itu, peserta didik juga dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan perangkat komputer yang dilengkapi dengan program Macromedia Flash.

Program Macromedia Flash memiliki banyak versi, dalam pengembangan media ini versi yang digunakan adalah *Adobe Flash Player 11*. Adapun Flash versi yang lain yaitu: *Flash 5*, *Flash 8*, *Flash MX*, dan *Flash MX 2004*.

2. Kelebihan Macromedia Flash

Menurut pendapat Denis dalam situsnya (<http://denissopyan2004.blogspot.com>) Macromedia Flash memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan Flash antara lain:

- a) Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
- b) Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena flash menggunakan teknologi Vector Graphics yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar bitmap seperti bmp, jpg, dan gif yang gambarnya pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-tik.
- c) Waktu *loading* (kecepatan gambar dan animasi muncul atau loading time) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya seperti *animated gife* dan java *Applet*.
- d) Mampu membuat website interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan obyek, memasukan informasi ke *form*.
- e) Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs *web*.

- f) Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- g) Mudah diintegrasikan dengan program Macromedia yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authoware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
- h) Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi *server* (*server side scripting*) seperti CGI, ASP, dan PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data *web*.
- i) Lingkup pemanfaatan luas. Selain yang sudah disebutkan diatas, dapat juga Macromedia Flash dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web banner, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain.

Sejalan dengan hal itu, Sumaryadi menambahkan dalam situs (<http://www.ilmukomputer.com>). Kelebihan yang dimiliki oleh *Flash* yaitu ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program ini seperti HTML, PHP, dan database dengan pendekatan XML.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan kelebihan Macromedia Flash antara lain Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna, sehingga Macromedia Flash sangat cocok untuk mengembangkan media *sinau wayang*.

3. Jenis-jenis Animasi dalam Macromedia Flash

Jenis-jenis animasi dalam Macromedia Flash antara lain :

1) Animasi *Frame by Frame*

Animasi *Frame by Frame* adalah menampilkan gambar-gambar yang ada satu per satu atau *frame per frame* sehingga tampak seperti sebuah gerakan animasi.

2) Animasi *Motion Tween (Motion Tween Animation)*

Animasi *motion tween* merupakan animasi pergerakan suatu objek dari suatu tempat ke tempat lain.

3) Animasi *Motion Guide (Motion Guide)*

Animasi *motion guide* adalah animasi dimana objeknya bergerak mengikuti alur yang telah kita buat.

4) Animasi *Masking (Masking Animation)*

Animasi *masking* adalah animasi yang hanya menampilkan suatu bagian dari suatu gambar dengan suatu objek.

5) Animasi *Motion Shape*

Animasi ini berguna untuk membuat animasi perubahan bentuk dari satu bentuk ke bentuk yang lain.

6) Animasi *Motion Tween Rotate*

Animasi ini berguna untuk membuat animasi perputaran, baik berputar di tempat maupun berputar sambil berjalan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan jenis-jenis animasi pada macromedia flash antara lain yaitu *frame by frame*, *motion tween* (*motion tween animation*), *motion guide* (*motion guide*), *masking* (*masking animation*), *motion shape*, *motion tween rotate*. Pengembangan media *sinau wayang* menggunakan animasi *motion shape*. Animasi tersebut sangat mendukung untuk mengembangkan media *sinau wayang* karena dapat menambah media menjadi lebih menarik.

4. Aspek-aspek dalam Macromedia Flash

Berikut ini beberapa istilah Macromedia Flash menurut Andi (Flash MX, 2003:5)

a) *Properties*

Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang ada

b) *Animasi*

Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik.

c) *Action Script*

Suatu perintah yang diletakkan dalam suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi interaktif.

d) *Movie Clip*

Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.

e) *Frame*

Suatu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi

f) *Scane*

Layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik tulisan maupun gambar

g) *Time line*

Bagian yang digunakan untuk menampung *layer*.

h) *Masking*

Suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu *layer* dan isi *layer* tersebut akan tampak ketika *movie* dijalankan.

i) *Layer*

Sebuah nama atau tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan atau objek.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan jenis-jenis animasi pada macromedia flash antara lain yaitu *properties*, animasi, *action script*, *movie clip*, *frame*, *scane*, *time line*, *masking*, *layer*. Properti tersebut yang digunakan untuk mengembangkan media *sinau wayang*, sehingga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

5. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash

Ada banyak pendapat para ahli yang memaparkan tentang kelayakan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang dihasilkan sebelum digunakan oleh *user*. Menurut Chee & Wong (2003: 136-140), mengatakan bahwa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau dari:

a. *Appropriateness*

Materi harus sesuai dengan karakteristik dan kurikulum di perguruan tinggi atau sekolah setempat.

b. *Accuracy, Currency, and Clarity*

Materinya akurat, up-to-date, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias, dan sesuai tingkat kesulitan siswa.

c. *Screen Presentation and Design*

Tampilan layarnya digunakan kombinasi warna, gambar dan tulisan yang padu dan serasi. Untuk menilai suatu tampilan layar yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut.

1) *Text*

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2) *Graphics*

Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana tanpa membiaskan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

3) *Colour*

Penggunaan komposisi, kombinasi, dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat pelajaran menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu yang tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

5) *Audio*

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.

6) *Video Clip*

Video dapat memberikan ilustrasi dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kualitas media pembelajaran berbasis Macromedia Flash dapat dilihat dari aspek *Appropriatness, Accuracy, Currency, and Clarity, Screen Presentation and Design*.

E. Kajian Mengenai Media Pembelajaran *Sinau Wayang*

Media pembelajaran *sinau wayang* dalam penelitian ini akan dimodifikasi menjadi bentuk permainan menyusun *puzzle* menggunakan aplikasi Macromedia Flash dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. Penggunaan media ini dimaksudkan untuk mengenalkan wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Macromedia Flash adalah program yang sedang populer sekarang ini untuk membuat dan memanipulasi grafik dan animasi. *Software* ini adalah salah satu program yang paling umum digunakan untuk membuat halaman web animasi, video player dan aplikasi audio streaming. File flash berekstensi SWF atau Shockwave Flash, meskipun banyak jenis file lainnya yang dapat dilihat atau dimanipulasi dengan software ini.

Media pembelajaran *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash adalah suatu permainan menyusun gambar wayang yang dikemas dalam suatu aplikasi, dalam permainan ini anak atau siswa harus menyusun keping-keping gambar yang teracak sampai menjadi gambar utuh berbentuk wayang. Jika susunan *puzzle* benar maka akan keluar biografi singkat wayang yang telah disusun tersebut. Selain itu, dalam media ini juga terdapat menu petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi, video, *dolanan*, *gladhen*, referensi, dan biodata pembuat. Menu *gladhen* dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah mendengarkan materi dan biografi singkat wayang yang dimainkan.

Dengan demikian media *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang menggunakan teknologi Macromedia Flash dengan menggunakan konsep “bermain sambil belajar” yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia Sekolah Dasar. Kelebihan dari media interaktif wayang berbasis Macromedia Flash adalah mempermudah interaksi antara anak dengan materi maupun anak dengan guru, meminimalisir kejenuhan anak terhadap pelajaran Bahasa Jawa serta mengenalkan anak pada

teknologi media berbasis Macromedia Flash. Adapun cara melaksanakan permainan ini ialah sebagai berikut.

1. Siswa membuka aplikasi media sinau wayang pada komputer..
2. Siswa meng-klik menu wiwitan untuk memulai media *sinau wayang*.
3. Siswa akan mendengarkan percakapan antara tokoh bapak dan anak tentang wayang kulit, jika ingin melanjutkan pada halaman selanjutnya maka menu yang dipilih adalah “terusna”.
4. Terdapat 8 menu utama yang terdapat pada media sinau wayang, mulai dari petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi, video, *dolanan*, *gladhen*, referensi, dan biodata pembuat..
5. Pada awal penggunaan media siswa harus urut memilih menu yang telah disediakan. Hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami penggunaan media. Setelah paham, siswa bebas memilih menu sesuai dengan keinginan.

F. Penelitian yang relevan

1. Penelitian Abdur Rahman (2007) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash *Mx*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya program pembelajaran aksara Jawa berbasis Macromedia Flash interaktif yang dikembangkan dengan bantuan program Macromedia Flash *MX*, (2) setelah diujikan program pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran aksara Jawa, (3) program pembelajaran ini dapat dijalankan pada

komputer manapun dengan performance yang berbeda-beda; (4) fasilitas yang ada dalam perangkat lunak ini yaitu materi yang berisi tentang penjelasan aksara Jawa yang ditampilkan dalam bentuk gambar bentuk huruf serta pelafalannya, juga terdapat contoh soal, latihan soal, serta evaluasi keseluruhan materi; (5) selain sebagai media pembelajaran program ini berkontribusi dalam upaya pelestarian dalam hal budaya.

2. Penelitian Annisa Nurul Islami, dkk (2013) yang berjudul “Pengembangan Media *Pawang (Puzzle Wayang)* Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya program pembelajaran wayang Jawa berbasis Macromedia Flash interaktif yang dikembangkan dengan bantuan program Macromedia Flash; (2) *PAWANG* membantu siswa dalam belajar Bahasa Jawa; (3) *PAWANG* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Jawa; (4) Materi yang disajikan dalam *PAWANG* sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Jawa yang terima.

Berdasarkan uraian penelitian yang relevan di atas, peneliti memberikan gambaran pada media *sinau wayang*. Perbedaan *PAWANG* dan *sinau wayang* terletak pada tampilan, komposisi materi, peraturan bermain, evaluasi. (1) Tampilan media *sinau wayang* dibuat ; (2) komposisi materi media *sinau wayang* disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran Bahasa Jawa kelas V khususnya tentang materi wayang; (3) peraturan media *sinau wayang* terdapat level-level permainan dalam menyusun *puzzle*, semakin tinggi level permainan semakin tinggi pula kesulitan dalam

menyusun *puzzle*; (4) Pada media *sinau wayang* sudah terdapat *slide* yang digunakan untuk evaluasi materi setelah melakukan permainan. Ada 2 macam bagian evaluasi, yaitu *gladhen 1* dan *gladhen 2*. Terdapat 10 soal evaluasi yang mencakup isi materi sesuai dengan kompetensi dasar, soal pada *gladhen 1* dan *gladhen 2* sama, namun pada *gladhen 2* dibuat acak, hal ini untuk mengantisipasi siswa hanya menghafal jawaban saat mengerjakan soal evaluasi.

G. Kerangka Pikir

Wayang merupakan kebudayaan daerah yang keberadaannya semakin tersisihkan karena perkembangan zaman yang semakin modern. Salah satu upaya untuk melestarikannya adalah melalui pendidikan yaitu dengan menetapkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal. Bahasa Jawa memiliki muatan materi wayang yang juga perlu dilestarikan. Wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa merupakan adat sopan santun atau tingkat kesopanan dalam bertutur dan juga dalam bersikap.

Materi wayang Bahasa Jawa mulai diajarkan sejak kelas I Sekolah Dasar. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas masih banyak yang didominasi oleh guru dan menggunakan metode ceramah. Sumber belajar yang tersedia juga terbatas, sehingga terkesan membosankan. Belum ada media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang semangat saat pembelajaran berlangsung. Apabila siswa sudah merasa bosan, maka mereka akan sulit memahami

materi pelajaran yang disampaikan sehingga dapat menyebabkan nilai siswa kurang maksimal.

Salah satu upaya untuk membantu membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar wayang yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media *sinau wayang*. Media *sinau wayang* merupakan media berbasis Macromedia Flash berbentuk *software* yang didesain menggunakan Macromedia Flash. *Sinau wayang* dapat digunakan siswa untuk belajar mengenal wayang dan memahami biografi singkatnya. Selain itu, dengan menggunakan media *sinau wayang* ini, siswa dapat bermain sambil belajar.

Sinau wayang didesain dengan semenarik mungkin dan disesuaikan pada siswa Sekolah Dasar kelas V. Media ini juga dapat membantu guru saat menyampaikan materi pelajaran. Kelebihan menggunakan media *sinau wayang* yang lainnya yaitu siswa dapat digunakan pada segala jenis komputer. Siswa dapat belajar materi pelajaran sambil bermain *sinau wayang* bersama dengan teman-temannya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. *Educational Research and Development* biasa juga disebut *Research Based Development*. “*Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products*” (Borg and Gall, 1989:772). Sejalan dengan pendapat tersebut, Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 164&168) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran dan manajemen pembelajaran.

Berdasarkan pengertian oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *sinau wayang* untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

B. Prosedur Pengembangan

Model Pengembangan dalam penelitian ini mengacu dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh tahap dalam pelaksanaan strategi dan pengembangan sebagai berikut (Nana Syaodih, 2006:169).

- 1) Studi Pendahuluan,
- 2) Melakukan perencanaan penelitian,
- 3) Pengembangan produk awal,
- 4) Uji coba perorangan,
- 5) Melakukan revisi terhadap produk utama (revisi I),
- 6) Uji coba kelompok kecil,
- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi II),
- 8) Uji coba kelompok besar,
- 9) Revisi dan penyempurnaan produk akhir (revisi akhir),
- 10) Diseminasi dan implementasi produk.

Langkah kesepuluh yaitu kegiatan diseminasi tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti. Adapun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan. Media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk mengenal wayang secara menyenangkan belum banyak

ditemukan. Selain untuk menarik siswa, media *sinau wayang* digunakan untuk mengenalkan wayang pada siswa.

Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. Maka dari itu diperlukan informasi mengenai aspek-aspek dalam pembuatan media berbasis Macromedia Flash. Informasi materi diperoleh dari kajian kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa yang sedang berlaku. Informasi didapatkan dengan studi literatur dan melakukan konsultasi dengan ahli materi dan ahli media.

2. Melakukan Perencanaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran *sinau wayang* yang mencakup materi pembelajaran mengenal wayang. Tahap perencanaan meliputi langkah dalam merancang desain permainan *sinau wayang* menggunakan aplikasi Macromedia Flash. Tahap ini mulai dengan rancangan konsep isi permainan *sinau wayang* kemudian tahap desain menggunakan aplikasi Macromedia Flash. Perancangan media mengacu pada prinsip-prinsip visual yang meliputi kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan (Azhar Arsyad, 2013: 103). Dalam pembuatan desain juga memperhatikan unsur-unsur visual seperti bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna. Visual yang akan diacu dan diterapkan adalah sederhana dan dapat menarik perhatian siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan produk ini peneliti merancang desain permainan *sinau wayang* yang mengacu pada permainan dan media pembelajaran yang menginspirasi dengan modifikasi secara audiovisual namun tetap mempertahankan peraturan dalam penggunaannya. Sebelum membuat desain permainan *sinau wayang*, peneliti melakukan pendataan mengenai wayang yang dipelajari di SD kelas V, materi, warna, font, backsound, dan peraturan permainan yang menarik.

Setelah proses pendataan selesai, proses selanjutnya adalah mendesain permainan *sinau wayang* menggunakan aplikasi Macromedia Flash. Tahap selanjutnya setelah media permainan *sinau wayang* jadi adalah validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Selanjutnya setelah tahap validasi didapatkan catatan-catatan yang akan digunakan sebagai acuan untuk perbaikan media sebelum diuji cobakan.

4. Uji Coba Perorangan

Peneliti mengambil sampel dengan cara memilih 3 siswa dengan kriteria pandai, sedang, dan kurang. Uji coba perorangan dilakukan dengan penekanan pada proses daripada hasil. Pada tahap uji coba perorangan siswa mencoba produk media permainan *sinau wayang*, kemudian mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Kemudian data yang diperoleh adalah hasil angket, komentar dan saran.

5. Revisi I (Revisi Terhadap Produk Utama)

Data yang sudah diperoleh dari dari hasil uji coba kemudian dianalisis dan dijadikan bahan untuk melakukan revisi I. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan perorangan, maka kegiatan selanjutnya yaitu merevisi produk. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih baik, sebelum diujicobakan terhadap kelompok kecil.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengumpulkan data informasi yang akan digunakan setelah revisi produk. Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan kepada kelompok siswa yang terdiri dari 9 siswa secara acak. Siswa mencoba produk media permainan *sinau wayang* kemudian mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti.

7. Revisi II (Revisi Terhadap Operasional)

Data yang sudah diperoleh dari dari hasil uji coba kemudian dianalisis dan dijadikan bahan untuk melakukan revisi II. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan kelompok kecil, maka kegiatan selanjutnya yaitu merevisi produk. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih baik, sebelum diujicobakan terhadap kelompok besar.

8. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba kelayakan sehingga menjadi subjek uji coba adalah kelompok besar siswa yang terdiri dari 15

orang. Kemudian siswa mengisi angket, memberikan komentar dan saran setelah menggunakan produk media permainan *sinau wayang*.

9. Revisi Akhir (Revisi Dan Penyempurnaan Produk Akhir)

Pada tahap ini revisi dan penyempurnaan akhir produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelayakan atau uji coba kelompok besar. Peneliti melakukan penyempurnaan akhir produk. Produk yang sudah disetujui oleh para ahli sudah siap digunakan oleh pihak sekolah.

C. Validasi dan Uji Coba Produk

Produk media yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak diujicobakan, sedangkan uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media yang dikembangkan. Sementara itu, validasi pengguna dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berkaitan dengan penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Validasi oleh pengguna dilakukan setiap selesai uji coba produk.

1. Validasi

a. Validasi Ahli Materi

Sebelum media diujicobakan, suatu produk pengembangan perlu divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan dengan menilai media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari segi materi, konsep, dan kesesuaian dengan standar kompetensi dan hal yang mempengaruhinya. Penilaian dilakukan melalui angket. Melalui validasi, peneliti akan mendapatkan

saran dan komentar terkait media *sinau wayang* yang sedang dikembangkan. Dari hasil validasi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan menilai angket tentang desain, tampilan dan komponen-komponen yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui angket. Melalui validasi, peneliti akan mendapatkan saran dan komentar terkait media *sinau wayang* yang sedang dikembangkan. Dari hasil validasi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

c. Validasi Pengguna

Validasi pengguna dilakukan dengan melakukan uji coba yang sudah selesai direvisi dalam proses pembelajaran di laboratorium komputer sekolah. Validasi difokuskan pada dapat tidaknya media digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan komputer di laboratorium.

2. Uji Coba Produk

Sebelum digunakan secara umum, produk media pembelajaran *sinau wayang* yang dikembangkan diujicobakan terlebih dahulu. Melalui uji coba produk maka akan diketahui kekurangan pada produk yang sedang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh komentar dan saran dari pengguna produk. Data yang diperoleh kemudian dijadikan bahan dan acuan untuk memperbaiki produk, sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun rincian uji coba produk media adalah sebagai berikut.

- a. Uji coba perorangan dengan subjek 3 orang siswa yang dipilih dengan kriteria pandai, sedang, dan kurang.
- b. Uji coba kelompok kecil dengan subjek 9 orang siswa yang dipilih secara acak. Namun siswa yang sudah mengikuti uji coba perorangan tidak dipilih kembali.
- c. Uji coba kelompok besar dengan subjek 15 orang siswa yang dipilih secara acak. Namun siswa yang telah mengikuti uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil tidak dipilih kembali.

D. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini adalah angket validasi dan angket untuk siswa. Angket validasi digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan. Angket untuk siswa digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengevaluasi kualitas produk media.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket. Angket digunakan untuk menilai dan mengevaluasi produk yang sedang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang layak adalah menyusun kisi-kisi instrumen dan indikator instrumen, mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen kepada dosen pembimbing dan melakukan *expert judgment* kepada ahli media dan ahli materi. Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu divalidasi

oleh ahli media dan ahli materi. Adapun instrumen yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Kisi-kisi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
1. Pertimbangan isi	a. Kesesuaian kurikulum	3	1, 2, 3
	b. Kebenaran isi	5	4, 5, 6, 7, 8
	c. Cara penyajian	13	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,
			17, 18, 19, 20, 21

Tabel 3 Kisi-kisi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
1. Pertimbangan produksi	a. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
	b. Prinsip psikologis	7	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	c. Kriteria pemilihan media pembelajaran	4	14, 15, 16, 17
	d. Landasan penggunaan media pembelajaran	3	18, 19, 20
	e. Karakteristik media interaktif	3	21, 22, 23
	f. Fungsi media interaktif	4	24, 25, 26
2. Desain produk	g. <i>Screen Presentation and Design</i>	13	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

Tabel 4 Kisi-kisi Angket Siswa

Kriteria	Indikator	Nomor butir
Segi materi	1. Sesuai silabus pembelajaran kelas V SD	3
	2. Kontekstual	7
	3. Bahasa mudah dipahami	6
Segi media	4. Kemudahan petunjuk penggunaan	1,2
	5. Pilihan warna menarik	4
	6. Ukuran dan jenis huruf	5
	7. Kegunaan media untuk menghafal wayang	8
	8. Menambah motivasi	10
	9. Menyenangkan	9

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang akan dianalisis diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa sebagai subyek uji coba. Data kuantitatif yang diperoleh tersebut kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima. Langkah analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Menghitung skor rata-rata setiap komponen dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor, n = jumlah penilai

2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen

3. Mengkonversikan data kuantitatif ke data kualitatif dengan acuan rumus mengkonversi data yang dikemukakan oleh Eko Putro Wiyoko (2010: 238) sebagai berikut.

Tabel 5 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

No	Rumus	Rerata Skor	Kategori
1.	$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	$X > 4,2$	Sangat baik
2.	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4.	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan :

Skor empiris (X)

Rerata ideal $\bar{X}_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (sbi) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

F. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan dalam rangka menghasilkan produk media pembelajaran *sinau wayang* yang dilaksanakan di SD Negeri Percobaan 3 Pakem. Penjabaran hasil penelitian berdasarkan masing-masing langkah adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan untuk menganalisa media pembelajaran yang ada serta sumber belajar yang digunakan guru selama proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD Percobaan 3 Pakem yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru. Hasil observasi dan wawancara adalah sebagai berikut.

- a. Nilai Pembelajaran tentang materi wayang kurang memuaskan.
- b. Guru mengajarkan materi wayang dengan metode ceramah dan menuliskan di papan tulis kemudian siswa mencatat.
- c. Siswa terlihat kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Sumber belajar yang digunakan berupa buku cetak dan poster.
- e. Diperlukan media pembelajaran untuk membantu siswa belajar Bahasa Jawa.

- f. Media yang sebaiknya dikembangkan adalah media berbasis komputer karena penggunaan laboratorium komputer di sekolah yang kurang optimal.

Setelah melakukan studi pendahuluan, langkah selanjutnya yaitu studi pustaka guna mencari informasi mengenai pokok bahasan *wayang* pandhawa dan kurawa tentang gambar, biografi, media pembelajaran, media Macromedia Flash, serta karakteristik siswa sekolah dasar untuk dijadikan dasar pengembangan media.

2. Perencanaan Produk

Langkah-langkah dalam perencanaan produk yaitu menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media, melakukan tinjau materi mengenai *wayang* pandhawa dan kurawa, dan membuat rancangan desain media *sinau wayang*. Rincian mengenai langkah-langkah perencanaan produk adalah sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penggunaan media *sinau wayang* adalah untuk mempermudah siswa belajar mengenal *wayang* dan memahami biografi singkatnya.
- b. Tinjauan materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media, menyiapkan gambar-gambar wayang pendukung, menyiapkan biografi singkat wayang yang akan dicantumkan ke dalam media *sinau wayang*.
- c. Rancangan media *sinau wayang* yang dikembangkan berisi petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi *wayang*, video *wayang*, *dolanan*,

gladhen, referensi, biodata pembuat. Program yang digunakan dalam pembuatan media *sinau wayang* ialah *software* Macromedia Flash.

3. Mengembangkan Produk Awal

a. Desain Awal Produk

Media *sinau wayang* yang dikembangkan merupakan media berbasis komputer. Media ini berbasis Macromedia Flash yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash dan didesain sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas V.

Sinau wayang menggunakan warna dasar coklat dan orange. Media *sinau wayang* ini juga dilengkapi petunjuk penggunaan dan evaluasi sehingga dapat digunakan siswa untuk mengukur pemahaman pada *wayang* setelah menggunakan media.

Adapun tampilan dari media *sinau wayang* yang dikembangkan sebelum divalidasi oleh ahli adalah sebagai berikut.

1) Halaman awal atau cover



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal atau Cover *Sinau Wayang*

2) Tampilan Halaman Percakapan



62

3) Tampilan Menu *Sinau wayang*



Gambar 3. Tampilan Menu *Sinau Wayang*

Pada halaman menu *sinau wayang* terdapat dua menu utama, yaitu “menu *dolanan*” digunakan untuk masuk pada bagian permainan, yaitu menyusun *puzzle* wayang, sedangkan “menu *gladhen*” digunakan untuk masuk pada bagian soal-soal latihan.

4) Tampilan Menu Dolanan *Sinau wayang*



Gambar 4. Tampilan Menu Dolanan *Sinau Wayang*

Pada bagian *dolanan* terdapat dua menu, yaitu menu “panuntun *dolanan*” yang digunakan untuk melihat bagaimana cara untuk bermain menyusun *puzzle* wayang, sedangkan menu “*dolanan*” digunakan untuk bermain *puzzle* wayang.

5) Tampilan Permainan Menyusun *Puzzle* Wayang



Gambar 5. Tampilan Permainan Menyusun *Puzzle* Wayang

Permainan menyusun *puzzle* wayang diberikan waktu mulai dari 1-2 menit, setiap wayang disusun dengan waktu penyusunan *puzzle* yang berbeda ataupun bisa dikatakan setiap wayang ada levelnya sendiri-sendiri. Setiap wayang diberikan level waktu dimaksudkan agar menarik siswa untuk menyusun *puzzle* tersebut.

6) Tampilan Biografi Wayang



Gambar 6. Tampilan Biografi Wayang

Gambar di atas merupakan tampilan biografi wayang, tampilan tersebut akan muncul hanya jika *puzzle* sudah tersusun semua dengan benar. Setelah muncul biografi maka akan diikuti suara sesuai biografi yang ada.

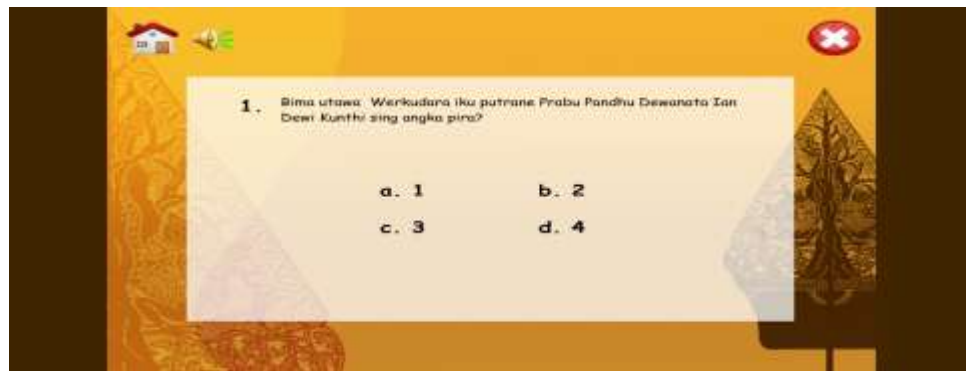
7) Tampilan Gladhen I



Gambar 7. Tampilan Gladhen I

Gambar di atas merupakan tampilan gladhen I pada media *sinau wayang*. Gladhen I berisi soal menjodohkan gambar dan nama wayang yang sesuai. Peraturan pada gladhen I yaitu semua nama-nama wayang harus ditempelkan pada gambar, selanjutnya baru dibisa diteliti benar atau salah dengan mengklik tombol menu “ningali”.

8) Tampilan Gladhen II



Gambar 8. Tampilan Gladhen II

Gambar di atas merupakan tampilan gladhen II pada media *sinau wayang*. Pada gladhen II terdapat 10 soal pilihan ganda yang pembuatannya mengacu pada materi tentang wayang yang ada pada media.

9) Tampilan Gladhen III



Gambar 9. Tampilan Gladhen III

Gambar di atas merupakan tampilan gladhen III pada media *sinau wayang*. Pada gladhen III terdapat 10 soal pilihan ganda yang pembuatannya mengacu pada materi tentang wayang yang ada pada media yang pada dasarnya soal pada gladhen II dan III itu sama, namun soal pada gladhen III peletakannya diacak.

10) Tampilan Nilai Pada Media *Sinau wayang*



Gambar 10. Tampilan Nilai Pada Media *Sinau wayang*

Gambar di atas merupakan tampilan nilai pada media *sinau wayang*. Tampilan tersebut muncul jika soal pada gladhen yang berjumlah 10 sudah terjawab semua. Batas nilai kelulusan atau ketuntasan adalah 70.

b. Validasi ahli

1) Data hasil validasi ahli materi dan revisi produk

Ahli materi pada validasi media pembelajaran *sinau wayang* yaitu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Ibu Venny Indria Ekowati, M.Litt. Validasi materi dilakukan dengan memberikan produk berupa soft file *sinau wayang* dan lembar penilaian atau angket kepada dosen ahli materi. Namun terlebih dahulu peneliti melakukan konsultasi butir-butir instrumen penilaian kepada dosen terkait, sehingga didapatkan butir instrumen penilaian yang valid.

Lembar penilaian kepada ahli materi memuat 21 butir tentang kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian 1 sampai dengan 5 dengan kriteria: “Sangat Kurang” (SK) = skor 1, “Kurang” (K) = skor 2, “Cukup” (C) = skor 3, “Baik” (B) = skor 4, dan “Sangat Baik” (SB) = skor 5. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

a) Validasi Pertama

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 8 Februari 2016 bertempat di ruang Humas dosen Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

NO	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi	3	Cukup
2.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	3	Cukup
3.	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	4	Baik
4.	Materi yang disajikan <i>up to date</i>	4	Baik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	Cukup
6.	Keakuratan istilah	4	Baik
7.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	3	Cukup
8.	Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik
9.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar	4	Baik
10.	Membantu siswa mengenal wayang	5	Sangat Baik
11.	Membantu siswa menghafal wayang	5	Sangat Baik
12.	Sebagai sarana untuk mengenali watak wayang	4	Baik
13.	Umpan balik ketika bermain media <i>SIWA</i>	3	Cukup
14.	Petunjuk penggunaan jelas	3	Cukup
15.	Bahasa mudah dipahami	4	Baik
16.	Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	4	Baik
17.	Mengaktifkan siswa secara fisik	4	Baik
18.	Mengaktifkan siswa secara mental	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
19.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar	4	Baik
20.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	4	Baik
21.	Memberi motivasi siswa untuk belajar wayang	4	Baik
	Rata-rata	3,7	Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkreteria “baik”. Berdasarkan pada komentar dan catatan dosen ahli secara langsung maka terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Merujuk pada butir-butir penilaian di atas, maka dapat dilihat bahwa butir penilaian yang mendapat nilai kurang yaitu tentang materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar, materi yang disajikan kurang sesuai kompetensi dasar, materi yang disajikan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten, umpan balik ketika bermain media *sinau wayang* kurang sesuai, petunjuk penggunaan jelas kurang jelas. Selain itu, ada tambahan komentar dari dosen ahli materi, yaitu peruntukan media harus jelas, ejaan dalam percakapan beberapa kata masih belum tepat, sebelum masuk media beri keterangan SK dan KD, belum ada nilai ketuntasan minimal pada gladhen. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- (1) Pada halaman awal media *sinau wayang*, peruntukan media harus jelas untuk kelas berapa



Gambar 11
Tampilan Halaman Awal Media *Sinau wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman awal atau cover media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kalimat “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa” ditambah menjadi “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Kelas 5 SD/MI”, hal ini dikarenakan agar supaya peruntukkan media jelas.



Gambar 12
Tampilan Halaman Awal Media *Sinau wayang* Setelah Direvisi

- (2) Pada kalimat percakapan masih terdapat kata yang penulisannya belum tepat yaitu kata “crita” diganti dengan kata “cariyos”



Gambar 13
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman percakapan pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “crita” diganti menjadi “cariyos”, hal ini dikarenakan kata “crita” kurang sopan jika digunakan untuk berbicara dengan orang tua.



Gambar 14
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau wayang* Setelah Direvisi

- (3) Pada kalimat percakapan masih terdapat kalimat yang penulisannya belum tepat yaitu kata “nyeritakake”



Gambar 15
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau Wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman percakapan pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “nyeritakake” diganti menjadi “bab”, hal ini dikarenakan supaya siswa lebih mudah memahami percakapan.



Gambar 16

Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau Wayang* Setelah Direvisi

- (4) Pada kalimat percakapan masih terdapat kalimat yang penulisannya kurang efektif yaitu “iku”



Gambar 17

Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman percakapan pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “iku” dihilangkah. Hal ini dikarenakan penggunaan kata tersebut kurang efektif.



Gambar 18
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau wayang* Setelah Direvisi

- (5) Pada kalimat percakapan masih terdapat kalimat yang penulisannya kurang efektif yaitu “akhire”



Gambar 19
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau Wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman percakapan pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “akhire” dihilangkan. Hal ini dikarenakan penggunaan kata tersebut kurang efektif.



Gambar 20
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau wayang* Setelah Direvisi

- (6) Pada kalimat percakapan masih terdapat kalimat yang belum tepat yaitu kata “preteni”



Gambar 21
Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau Wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman percakapan pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “preteni” diganti menjadi “mangerteni”, hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami percakapan.



Gambar 22

Salah Satu Halaman Percakapan Pada Media *Sinau Wayang* Setelah Direvisi

- (7) Pada halaman biografi wayang puntadewa masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat, antara lain “duweni aran kang liya yaiku”.



Gambar 23

Halaman Biografi Wayang Puntadewa Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang puntadewa pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “duweni aran kang liya yaiku” diganti menjadi “uga diarani”, hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami biografi.



Gambar 24
Halaman Biografi Wayang Puntadewa Setelah Direvisi

- (8) Pada halaman biografi wayang Arjuna masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat, antara lain “duweni aran kang liya”.



Gambar 25
Halaman Biografi Wayang Arjuna Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang arjuna pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “duweni aran kang liya yaiuku” diganti menjadi “duwe aran liya yaiku”, hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami biografi wayang Arjuna.



Gambar 26
Halaman Biografi Wayang Arjuna Setelah Direvisi

- (9) Pada halaman biografi wayang Drestarasta masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat yaitu “marang”



Gambar 27
Halaman Biografi Wayang Drestarasta Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang drestarasta pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “marang” diganti menjadi “dening”, hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami biografi wayang Drestarasta.



Gambar 28
Halaman Biografi Wayang Drestarasta Setelah Direvisi

- (10) Pada halaman biografi wayang Gendari masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat yaitu “permaisuri”



Gambar 29
Halaman Biografi Wayang Gendari Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang gendari pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “permaisuri” diganti menjadi “pramesuri”, hal ini dikarenakan kata “permaisuri” merupakan bahasa Indonesia.



Gambar 30
Halaman Biografi Wayang Gendari Setelah Direvisi

- (11) Pada halaman biografi wayang Duryudana masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat yaitu “permaisuri”



Gambar 31
Halaman Biografi Wayang Duryudana Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang Duryudana pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “permaisuri” diganti menjadi “pramesuri”, hal ini dikarenakan kata “permaisuri” merupakan bahasa Indonesia.



Gambar 32
Halaman Biografi Wayang Duryudana Setelah Direvisi

- (12) Pada halaman biografi wayang Citraksa masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat yaitu “duweni”



Gambar 33
Halaman Biografi Wayang Citraksa Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang citraksa pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “duweni” diganti menjadi “duwe”, hal ini dikarenakan agar biografi citraksa mudah dipahami.



Gambar 34
Halaman Biografi Wayang Citraksa Setelah Direvisi

- (13) Pada halaman biografi wayang Citraksi masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat yaitu “keras, congkak”



Gambar 35
Halaman Biografi Wayang Citraksi Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang citraksi pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “keras, congkak” diganti menjadi “atos”, hal ini dikarenakan kata “keras” merupakan bahasa Indonesia.



Gambar 36
Halaman Biografi Wayang Citraksi Setelah Direvisi

- (14) Pada halaman biografi wayang Kartamarma masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat yaitu “duweni, pengecut”



Gambar 37
Halaman Biografi Wayang Kartamarma Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang kartamarma pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “duweni, pengecut” diganti menjadi “duwe, jirih”, hal ini dikarenakan kata “pengecut” merupakan bahasa Indonesia.



Gambar 38
Halaman Biografi Wayang Kartamarma Setelah Direvisi

- (15) Pada halaman biografi wayang Sadewa masih terdapat kata yang menggunakan bahasa Indonesia, yaitu “gunakake”



Gambar 39
Halaman Biografi Wayang Sadewa Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang kartamarma pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “gunakake” diganti menjadi “ngagem”, hal ini dikarenakan kata “gunakake” merupakan bahasa Indonesia.



Gambar 40
Halaman Biografi Wayang Sadewa Setelah Direvisi

- (16) Pada halaman biografi wayang Nakula masih terdapat kata yang menggunakan bahasa Indonesia, yaitu “gunakake”



Gambar 41
Halaman Biografi Wayang Nakula Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman biografi wayang kartamarma pada media *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “gunakake” diganti menjadi “ngagem”, hal ini dikarenakan kata “gunakake” merupakan bahasa Indonesia.



Gambar 42
Tampilan Halaman Biografi Wayang Nakula Setelah Direvisi

Setelah melakukan revisi tahap pertama kemudian dilakukan validasi ahli tahap kedua. Hal tersebut bertujuan agar ahli materi dapat mengetahui proses perkembangan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

b) Validasi kedua

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 2 Mei 2016 bertempat di ruang Humas dosen Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

NO	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi	3	Cukup
2	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	4	Baik
3.	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
4.	Materi yang disajikan <i>up to date</i>	4	Baik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
6.	Keakuratan istilah	4	Baik
7.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	Baik
8.	Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik
9.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar	4	Baik
10.	Membantu siswa mengenal wayang	5	Sangat Baik
11.	Membantu siswa menghafal wayang	5	Sangat Baik
12.	Sebagai sarana untuk mengenali watak wayang	3	Cukup
13.	Umpan balik ketika bermain media <i>SIWA</i>	4	Baik
14.	Petunjuk penggunaan jelas	4	Baik
15.	Bahasa mudah dipahami	4	Baik
16.	Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	4	Baik
17.	Mengaktifkan siswa secara fisik	4	Baik
18.	Mengaktifkan siswa secara mental	4	Baik
19.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar	4	Baik
20.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
21.	Memberi motivasi siswa untuk belajar wayang	4	Baik
	Rata-rata	4	Baik

Berdasarkan tabel , maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria “baik”. Pada tahap kedua ini dosen ahli materi memberikan saran atas kekurangan produk dari segi materi, sehingga masih ada catatan khusus untuk melakukan revisi kembali.

- (1) Pada petunjuk penggunaan media masih terdapat penulisan kata yang belum tepat, yaitu “sungeng”



Gambar 43

Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan *Sinau Wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman petunjuk penggunaan *sinau wayang*, atas saran dosen ahli materi kata “sungeng” diganti menjadi “sugeng”, hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami petunjuk penggunaan media *sinau wayang*.



Gambar 44
Halaman Petunjuk Penggunaan *Sinau wayang* Setelah Direvisi

Setelah melakukan revisi tahap kedua kemudian dilakukan validasi ahli tahap ketiga. Hal tersebut bertujuan agar ahli materi dapat mengetahui proses perkembangan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

c) Validasi ketiga

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 3 Mei 2016 bertempat di ruang Humas dosen Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

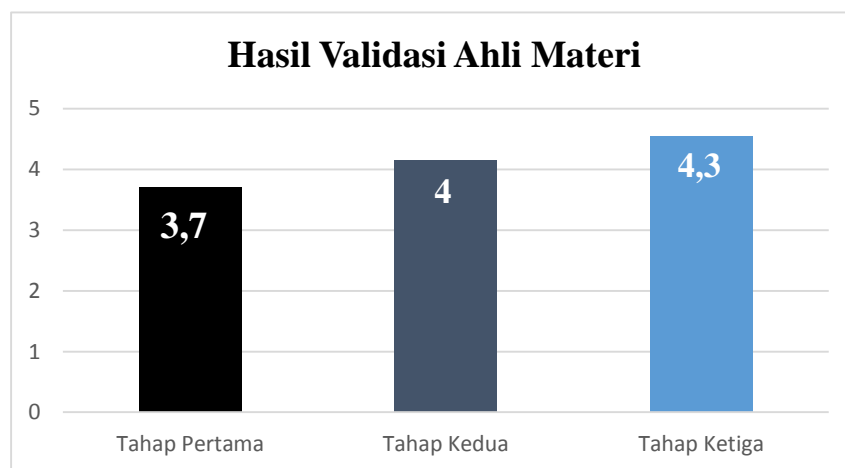
NO	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi	4	Baik
2.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
3.	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4.	Materi yang disajikan <i>up to date</i>	4	Baik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
6.	Keakuratan istilah	4	Baik
7.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	Baik
8.	Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik
9.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar	4	Baik
10.	Membantu siswa mengenal wayang	5	Sangat Baik
11.	Membantu siswa menghafal wayang	5	Sangat Baik
12.	Sebagai sarana untuk mengenali watak wayang	4	Baik
13.	Umpan balik ketika bermain media <i>SIWA</i>	4	Baik
14.	Petunjuk penggunaan jelas	5	Sangat Baik
15.	Bahasa mudah dipahami	5	Sangat Baik
16.	Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	5	Sangat Baik
17.	Mengaktifkan siswa secara fisik	4	Baik
18.	Mengaktifkan siswa secara mental	4	Baik
19.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar	4	Baik
20.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
21.	Memberi motivasi siswa untuk belajar wayang	4	Baik
	Rata-rata	4,3	Sangat Baik

Berdasarkan tabel, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,3. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria “sangat baik”. Pada tahap ketiga ini dosen ahli materi tidak memberikan saran atas kekurangan produk dari segi materi sehingga dapat dikatakan tidak ada catatan khusus untuk melakukan revisi kembali.

Berikut diagram penilaian ahli materi agar dapat melihat proses pengembangan produk dari tahap pertama hingga ketiga.



Gambar 45
Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama sampai Ketiga

Proses pengembangan yang dilakukan telah melalui tiga tahapan validasi kepada ahli materi. Jika dilihat dari diagram batang di atas, maka

tampak kenaikan hasil yang signifikan. Proses validasi kepada ahli materi hanya dilakukan sebanyak tiga kali dikarenakan sudah didapatkan hasil yang “sangat baik” pada validasi ketiga. Kriteria tersebut membuktikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada pengguna yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar.

2) Data hasil validasi ahli media dan revisi produk

Ahli media pada validasi media pembelajaran *sinau wayang* yaitu dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, Ibu Suyantiningsih, M.Ed. Validasi media dilakukan dengan memberikan produk prototipe dan lembar penilaian atau angket kepada dosen ahli media. Namun terlebih dahulu peneliti melakukan konsultasi butir-butir instrumen penilaian kepada dosen terkait, sehingga didapatkan butir instrumen penilaian yang valid.

Lembar penilaian kepada ahli media memuat 40 butir tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran, prinsip psikologis, kriteria pemilihan media pembelajaran, landasan penggunaan media pembelajaran, karakteristik Macromedia Flash, fungsi media interaktif, dan *Screen Presentation and Design*. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian 1 sampai dengan 5 dengan kriteria: “Sangat Kurang” (SK) = skor 1, “Kurang” (K) = skor 2, “Cukup” (C) = skor 3, “Baik” (B) = skor 4, “Sangat Baik” (SB) = skor 5. Validasi oleh ahli

materi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

a) Validasi Pertama

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 25 Maret 2016 bertempat di ruang Kampus UPP 1, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	SIWA dapat membangkitkan minat belajar wayang	4	Baik
2.	SIWA dapat membangkitkan motivasi belajar wayang	4	Baik
3.	SIWA dapat memperlancar siswa mempelajari dan mengingat wayang	3	Cukup
4.	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	Baik
5.	SIWA membuat variasi metode pembelajaran	3	Cukup
6.	Siswa lebih aktif dalam kegiatan dengan SIWA	4	Baik
7.	SIWA memperhatikan perbedaan individu siswa	3	Cukup
8.	SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal	4	Baik
9.	Organisasi isi dan prosedur di dalam SIWA urut dan bermakna	4	Baik

No	Butir Penelitian	Nilai	Kriteria
10.	SIWA memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran	4	Baik
11.	SIWA meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran	4	Baik
12.	Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan SIWA	4	Baik
13.	SIWA dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang	4	Baik
14.	SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa	3	Cukup
15.	SIWA mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran wayang	3	Cukup
16.	Ketersediaan waktu dalam menggunakan SIWA	4	Baik
17.	SIWA sesuai dengan taraf berpikir siswa	4	Baik
18.	SIWA disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit	4	Baik
19.	Komponen-komponen penyusun SIWA berfungsi secara sinergis	3	Cukup
20.	Interaksi antara SIWA dengan pengguna dapat merangsang kreatifitas pengguna	3	Cukup
21.	SIWA memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna	4	Baik
22.	SIWA dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah	4	Baik
23.	SIWA dirancang dengan memperhatikan urutan sesuai tingkat kesulitan materi pembelajaran.	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
24.	SIWA mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya	4	Baik
25.	SIWA dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa	3	Cukup
26.	Materi pembelajaran di dalam SIWA dibuat urutan yang jelas	3	Cukup
27.	SIWA memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa	3	Cukup
28.	Ketepatan pemilihan huruf pada media SIWA	4	Baik
29.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media SIWA	4	Baik
30.	Ketepatan pemilihan warna pada media SIWA	4	Baik
31.	Ketepatan pemilihan background pada media SIWA	3	Cukup
32.	Konsistensi button pada media SIWA	3	Cukup
33.	Penggunaan bahasa pada media SIWA	3	Cukup
34.	Navigasi pada media SIWA	4	Baik
35.	Kejelasan petunjuk penggunaan media SIWA	4	Baik
36.	Kemudahan penggunaan media SIWA	4	Baik
37.	Kesesuaian musik pengiring dengan media SIWA	4	Baik
38.	Sound pada media SIWA	4	Baik
39.	Efisien penggunaan layer pada media SIWA	4	Baik
40.	Grafis pada media SIWA	3	Cukup
	Rata-rata	3,65	Baik

Berdasarkan tabel, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,65. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria “baik”. Namun, jika dilihat lebih detail dan berdasarkan pada komentar dan catatan dosen ahli secara langsung maka terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu sebagai berikut.

(1) Pada media *sinau wayang* menu terlalu sedikit, yaitu *dolanan* dan *gladhen*



Gambar 46
Tampilan Halaman Menu Media *Sinau wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar terdapat menu utama pada media *sinau wayang*. Menurut dosen ahli media, menu tersebut terlalu sedikit untuk media interaktif. Dosen ahli media menyarankan pada bagaian menu utama ditambah petunjuk, SK dan KD, materi, video, referensi, biodata pembuat. Setelah direvisi maka menu utama pada media *sinau wayang* yaitu petunjuk, SK dan KD, materi, video, dolanan, gladhen, referensi, biodata pembuat. Menu utama tersebut diperbaiki agar media SIWA lebih menarik siswa.



Gambar 47
Halaman Menu Media *Sinau wayang* Setelah Direvisi

(2) Peletakan tombol *panutun dolanan* dan *dolanan* masih terbalik.



Gambar 48
Tampilan Halaman Menu Dolanan *Sinau wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman menu dolanan *sinau wayang*. Menurut dosen ahli media, letak tombol dolanan dan panuntun dolanan terbalik. Dosen ahli media menyarankan agar tombol panuntun dolanan berada di atas sedangkan tombol dolanan berada di bawahnya. Setelah direvisi maka letak tombol yaitu panuntun dolanan selanjutnya dolanan. Hal ini bertujuan agar siswa semakin mudah menggunakan media *sinau wayang*.



Gambar 49
Tampilan Halaman Menu Dolanan *Sinau wayang* Setelah Direvisi

(3) Peletakan tombol *panuntun gladhen* dan *gladhen* masih terbalik.



Gambar 50
Tampilan Halaman Menu Gladhen *Sinau wayang* Sebelum Direvisi

Pada gambar di atas merupakan halaman menu dolanan *sinau wayang*. Menurut dosen ahli media, letak tombol gladhen dan panuntun terbalik. Dosen ahli media menyarankan agar tombol panuntun berada di atas sedangkan tombol gladhen berada di bawahnya. Setelah direvisi maka letak tombol yaitu panuntun selanjutnya gladhen. Tombol tersebut diperbaiki letaknya agar siswa semakin mudah menggunakan media SIWA.



Gambar 51
Tampilan Halaman Menu Gladhen *Sinau wayang* Setelah Direvisi

Setelah melakukan revisi tahap pertama kemudian dilakukan validasi ahli media tahap kedua.. Hal tersebut bertujuan agar ahli media dapat mengetahui proses perkembangan produk media yang sedang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli media tahap kedua.

b) Validasi Kedua

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 3 Mei 2016 bertempat di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	SIWA dapat membangkitkan minat belajar wayang	4	Baik
2.	SIWA dapat membangkitkan motivasi belajar wayang	5	Sangat Baik
3.	SIWA dapat memperlancar siswa mempelajari dan mengingat wayang	4	Baik
4.	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	Baik

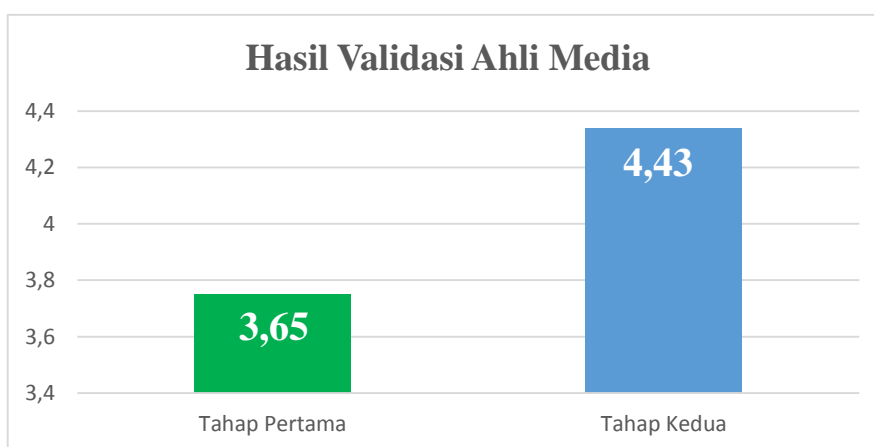
No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
5.	SIWA membuat variasi metode pembelajaran	4	Baik
6.	Siswa lebih aktif dalam kegiatan dengan SIWA	5	Sangat Baik
7.	SIWA memperhatikan perbedaan individu siswa	4	Baik
8.	SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal	4	Baik
9.	Organisasi isi dan prosedur di dalam SIWA urut dan bermakna	4	Baik
10.	SIWA memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran	5	Sangat Baik
11.	SIWA meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran	5	Sangat Baik
12.	Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan SIWA	4	Baik
13.	SIWA dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang	5	Sangat Baik
14.	SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa	4	Baik
15.	SIWA mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran wayang	4	Baik
16.	Ketersediaan waktu dalam menggunakan SIWA	5	Sangat Baik
17.	SIWA sesuai dengan taraf berpikir siswa	5	Sangat Baik
18.	SIWA disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit	4	Baik
19.	Komponen-komponen penyusun SIWA berfungsi secara sinergis	4	Baik
20.	Interaksi antara SIWA dengan pengguna dapat merangsang kreatifitas pengguna	5	Sangat Baik
21.	SIWA memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna	5	Sangat Baik
22.	SIWA dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah	4	Baik

No	Butir Penilaian	Nilai	Kriteria
23.	SIWA dirancang dengan memperhatikan urutan sesuai tingkat kesulitan materi pembelajaran	4	Baik
24.	SIWA mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya	4	Baik
25.	SIWA dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa	5	Sangat Baik
26.	Materi pembelajaran di dalam SIWA dibuat urutan yang jelas	4	Baik
27.	SIWA memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa	5	Sangat Baik
28.	Ketepatan pemilihan huruf pada media SIWA	4	Baik
29.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media SIWA	5	Sangat Baik
30.	Ketepatan pemilihan warna pada media SIWA	4	Baik
31.	Ketepatan pemilihan background pada media SIWA	4	Baik
32.	Konsistensi button pada media SIWA	5	Sangat Baik
33.	Penggunaan bahasa pada media SIWA	5	Sangat Baik
34.	Navigasi pada media SIWA	5	Sangat Baik
35.	Kejelasan petunjuk penggunaan media SIWA	5	Sangat Baik
36.	Kemudahan penggunaan media SIWA	5	Sangat Baik
37.	Kesesuaian musik pengiring dengan media SIWA	5	Sangat Baik
38.	Sound pada media SIWA	5	Sangat Baik
39.	Efisien penggunaan layer pada media SIWA	5	Sangat Baik
40.	Grafis pada media SIWA	4	Baik
	Rata-rata	4,43	Sangat Baik

Berdasarkan tabel, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,43. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria sangat baik.

Tidak ada cacatan khusus mengenai aspek penggunaan media pembelajaran. Namun dari segi penampilan, dosen ahli media memberikan saran terkait warna font pada materi. Saran tersebut yaitu mengubah warna font menjadi hitam agar lebih kontras.

Berikut diagram penilaian ahli media agar dapat melihat proses pengembangan produk dari tahap pertama hingga kedua:



Gambar 52
Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama
sampai Kedua

Proses pengembangan yang dilakukan telah melalui dua tahapan validasi kepada ahli media. Jika dilihat dari diagram batang di atas, maka tampak kenaikan hasil yang signifikan. Proses validasi kepada ahli media dilakukan sebanyak dua kali agar didapatkan hasil yang sangat baik pada validasi tahap kedua berdasarkan revisi. Kriteria sangat baik mengindikasikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada pengguna yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar.

4. Uji Coba Lapangan Perorangan

Setelah media *kertu pinter basa Jawa* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, media diujicobakan pada uji lapangan perorangan.

Uji Coba lapangan perorangan dilakukan kepada tiga siswa kelas V SD N Percobaan 3 dari masing-masing kelas paralel A dan B. Uji lapangan perorangan dilakukan di laboratorium sekolah di luar jam pelajaran pada tanggal 04 Mei 2016. Berdasarkan uji lapangan perorangan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 11 Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Perorangan

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	13	4,3	Sangat Baik
2	SIWA mudah digunakan	12	4,2	Baik
3	Materi yang disampaikan pada SIWA sudah urut	14	4,6	Sangat baik
4	Warna pada SIWA bagus dan menarik	14	4,6	Sangat baik
5	Tulisan dan huruf pada SIWA terbaca dengan jelas	14	4,6	Sangat baik
6	Perintah pada setiap gladhen mudah dipahami	11	3,6	Baik
7	Contoh-contoh wayang dalam permainan SIWA mudah dikenal	13	4,3	Sangat baik
8	Permainan pada SIWA membantu mengingat materi wayang	13	4,3	Sangat baik
9	Belajar wayang menggunakan SIWA menyenangkan	14	4,6	Sangat baik

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
10	Menggunakan SIWA dapat menambah motivasi belajar	13	4,3	Sangat baik
		132	4,5	Sangat Baik

Nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan angket dari siswa yaitu 4,5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Pada saat uji coba peneliti hanya menggunakan satu perangkat komputer. Karena keterbatasan tersebut, maka siswa dalam menggunakan media *sinau wayang* secara bergantian. Hasil pengamatan saat uji coba menunjukkan bahwa pada awal pengenalan siswa masih belum begitu mengenal dan mengerti apa itu media *sinau wayang*. Begitu pula saat membaca petunjuk penggunaan atau *panuntun sinau wayang*, siswa masih bingung dan kurang memahami. Namun, setelah dijelaskan oleh peneliti, siswa sedikit demi sedikit paham tentang petunjuk penggunaan *sinau wayang*.

Siswa MI dari kelas A mencoba media *sinau wayang* sesuai dengan petunjuk dan tidak mengalami kesulitan. Setelah selesai kemudian bergantian dengan siswa BS mencoba media pembelajaran *sinau wayang*. Siswa BS mencoba menu dolanan dan gladhen dan tidak mengalami kesulitan. Selanjutnya siswa PR mencoba media pembelajaran *sinau wayang* pada gladhen 2 dan 3. Saat mencoba siswa PR tidak

mengalami kesulitan karena pada *gladhen* 1 isi materi pembelajaran hanya berupa mencocokkan gambar dan nama wayang.

Karena keterbatasan waktu, yaitu 1 jam pelajaran, maka peneliti mengarahkan siswa untuk mencoba menu materi, *dolanan*, dan *gladhen*. Pada tahap ini ada satu siswa yang membutuhkan waktu lebih lama dari siswa lain. Namun, siswa yang membutuhkan waktu lebih sedikit karena sudah menghafal beberapa gambar wayang.

Setelah selesai mencoba menggunakan media pembelajaran ini, siswa diwawancara oleh peneliti. Siswa BS memberi tanggapan jika media *sinau wayang* menarik dan memotivasi, meskipun pada awalnya masih belum paham cara menggunakan. Siswa lain juga memberikan tanggapan serupa. *sinau wayang* sangat menyenangkan karena ada video, permainan, dan latihan soalnya. Masukan yang didapat berdasarkan wawancara dan pengamatan secara langsung yaitu ada beberapa bagian saat menyusun *puzzle* waktunya terlalu cepat. Saran dan masukan tersebut kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan pada pengembangan media pembelajaran *sinau wayang* selanjutnya.

5. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan perorangan

Berdasarkan hasil uji coba perorangan didapatkan data bahwa penilaian siswa terhadap media *sinau wayang* masuk dalam kriteria “baik”, serta tidak terdapat kritik dan saran terhadap media sehingga tidak melakukan revisi.

6. Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil

Uji coba lapangan Kelompok Kecil melibatkan 9 orang siswa kelas V SD N Percobaan 3 Pakem. Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2016 di

laboratorium SD N Percobaan 3 Pakem pada jam pelajaran berdasarkan ijin dari guru kelas. Siswa yang terlibat uji coba perorangan tidak terlibat kembali pada uji coba kelompok kecil ini. Hal tersebut agar data yang diperoleh valid.

Uji coba lapangan kelompok kecil dimulai dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok sehingga masing-masing kelompok terdiri atas tiga orang siswa. Selanjutnya, siswa diberi penjelasan mengenai aturan atau langkah melakukan permainan. Setelah itu, siswa bermain dengan satu kelompoknya.

Setelah siswa selesai melakukan permainan, siswa diberi lembar angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Siswa juga memberikan komentar dan saran mengenai media *sinau wayang*. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa terhadap media *sinau wayang* adalah sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	40	4,4	Sangat Baik
2	SIWA mudah digunakan	37	4,1	Baik
3	Materi yang disampaikan pada SIWA sudah urut	39	4,3	Sangat baik
4	Warna pada SIWA bagus dan menarik	50	5,5	Sangat baik
5	Tulisan dan huruf pada SIWA terbaca dengan jelas	41	4,5	Sangat baik
6	Perintah pada setiap gladhen mudah dipahami	36	4	Baik
7	Contoh-contoh wayang dalam permainan SIWA mudah dikenal	42	4,6	Sangat baik
8	Permainan pada SIWA membantu mengingat materi wayang	39	4,3	Sangat baik
9	Belajar wayang menggunakan SIWA menyenangkan	51	5,9	Sangat baik

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
10	Menggunakan SIWA dapat menambah motivasi belajar	37	4,1	Baik
		412	4,34	Sangat Baik

Nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan angket dari siswa yaitu 4,34. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Secara umum siswa antusias saat menggunakan media pembelajaran. Pada awal penggunaan, siswa masih dapat mengikuti langkah-langkah sesuai dengan petunjuk. Namun, setelah beberapa lama terdapat kelompok siswa yang tidak dapat dikondisikan, sehingga tidak menggunakan media pembelajaran sesuai langkah. Kelompok siswa tersebut hanya memilih menu sesuai dengan keinginan. Karena keterbatasan waktu, siswa tidak dapat mencoba setiap soal gladhen yang disediakan. Siswa hanya mencoba soal sampai gladhen dua.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan penilaian uji coba lapangan kelompok kecil terhadap media *sinau wayang*, media sudah masuk dalam kriteria “sangat baik” dari aspek pengguna. Siswa memberikan tanggapan yang menyatakan bahwa siswa senang bisa bermain sambil belajar menggunakan media *sinau wayang*., serta tidak terdapat kritik dan saran terhadap media sehingga tidak melakukan revisi.

8. Uji Coba Lapangan Kelompok Besar

Uji Coba Lapangan Kelompok Besar melibatkan lima belas siswa kelas V SD N Percobaan 3 Pakem. Uji kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2016 di laboratorium SD N Percobaan 3 pada jam pelajaran berdasarkan ijin dari guru kelas. Siswa yang terlibat pada ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil tidak terlibat kembali pada ujicoba kelompok besar. Hal ini agar data yang diperoleh valid.

Uji coba lapangan kelompok besar melibatkan 15 orang siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem. Pada kegiatan uji coba lapangan kelompok besar, siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing terdiri atas 5 orang siswa. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba lapangan kelompok besar sama dengan uji coba perorangan dan uji coba lapangan kelompok kecil.

Pada uji ini ada beberapa dalam pelaksanaannya. Salah satunya ada beberapa komputer yang sempat mati dan suasana kurang kondusif karena jumlah siswa lebih banyak dari uji coba sebelumnya. Setelah selesai permainan, siswa diberi lembar angket untuk melakukan penilaian terhadap media dari aspek pengguna. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa setelah uji coba adalah sebagai berikut.

Tabel 13 Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	40	4,4	Sangat Baik
2	SIWA mudah digunakan	37	4,1	Baik
3	Materi yang disampaikan pada SIWA sudah urut	39	4,3	Sangat baik
4	Warna pada SIWA bagus dan menarik	50	5,5	Sangat baik

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
5	Tulisan dan huruf pada SIWA terbaca dengan jelas	41	4,5	Sangat baik
6	Perintah pada setiap gladhen mudah dipahami	36	4	Baik
7	Contoh-contoh wayang dalam permainan SIWA mudah dikenal	42	4,6	Sangat baik
8	Permainan pada SIWA membantu mengingat materi wayang	39	4,3	Sangat baik
9	Belajar wayang menggunakan SIWA menyenangkan	51	5,9	Sangat baik
10	Menggunakan SIWA dapat menambah motivasi belajar	37	4,1	Baik
		414	4,57	Sangat Baik

Nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan angket dari siswa yaitu 4,57. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Secara umum siswa antusias saat menggunakan media pembelajaran. Pada awal penggunaan, namun ada siswa yang menyatakan kurang senang dengan media *sinau wayang* karena kurang bisa memahami permainan. Akan tetapi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media *sinau wayang* menarik , menyenangkan, dan menambah motivasi belajar.

9. Revisi Tahap Akhir

Pada tahap ini, media *sinau wayang* tidak direvisi karena mayoritas siswa sudah menyatakan bahwa media *sinau wayang* sudah baik dan siswa senang menggunakan media *sinau wayang* karena bisa bermain sambil belajar. Hal ini juga

dapat dilihat dari hasil uji coba lapangan perorangan, uji coba lapangan kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Media *sinau wayang* mendapatkan kriteria “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,5. Adapun keseluruhan hasil uji coba yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14 Hasil Uji Coba Keseluruhan

No	Uji Coba	Σ Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Lapangan perorangan	132	4,5	Sangat baik
2	Lapangan kelompok kecil	412	4,43	Sangat baik
3	Lapangan kelompok besar	414	4,57	Sangat baik
Total		958	4,5	Sangat baik

Berdasarkan data di atas, skor rata-rata uji coba yang dilakukan adalah 4,5 dengan kriteria “sangat baik”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *sinau wayang* yang dikembangkan “layak” digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

B. Deskripsi Produk Akhir

Penelitian dan pengembangan media *sinau wayang* menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan, akan tetapi karena keterbatasan kemampuan peneliti maka tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap yang kesembilan. Tahap yang pertama dalam pengembangan media *sinau wayang* ini adalah melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan dengan pengumpulan data mengenai kelemahan yang dihadapi siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

Tahap kedua yaitu dilakukan perencanaan produk dengan menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media, melakukan tinjauan materi mengenai wayang pandhawa dan kurawa. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk awal media *sinau wayang*.

Media *sinau wayang* yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket skala 5. Materi pada media *sinau wayang* divalidasi oleh Ibu Venny Indria Eko, M.Litt. dari Jurusan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi pertama mendapatkan skor rata-rata 3,7 dengan kriteria “baik”. Saran yang diberikan pada validasi pertama dijadikan acuan untuk merevisi produk. Materi yang sudah direvisi kemudian divalidasi kembali. Pada validasi kedua skor rata-rata yang didapat 4 dengan kriteria “baik”. Saran yang diberikan pada validasi kedua dijadikan acuan untuk merevisi produk. Materi yang direvisi kemudian divalidasi kembali. Pada validasi ketiga skor rata-rata yang didapat 4,3 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah validasi ketiga, media *sinau wayang* dinyatakan “layak” diujicobakan di lapangan tanpa revisi oleh ahli materi.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Suyantiningsih, M.Ed. dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pada tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 3,65 dengan kriteria “baik”. Setelah media direvisi sesuai dengan saran yang diberikan ahli media, kemudian divalidasi kembali. Validasi yang kedua mendapatkan skor rata-rata 4,43

dengan kriteria “sangat baik”. Setelah validasi tahap pertama dan kedua, media *sinau wayang* dinyatakan “layak” untuk diujicobakan tanpa revisi.

Setelah dinyatakan “layak” diujicobakan oleh ahli materi dan ahli media, media *sinau wayang* diujicobakan kepada siswa. Uji coba media *sinau wayang* disertai dengan penilaian yang dilakukan oleh siswa terhadap media dengan menggunakan angket skala 5. Uji coba lapangan perorangan melibatkan 3 orang siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,5 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,43 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan kelompok besar melibatkan 15 orang siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,57 dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *sinau wayang* “layak” digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

Produk media yang dihasilkan setelah melalui beberapa tahapan di atas adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan adalah *sinau wayang*.
2. Sasaran penggunaan media adalah siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.
3. Media ini bertujuan untuk memudahkan siswa belajar mengenal wayang dan memahami biografi singkatnya.
4. Media *sinau wayang* pada sasaran penggunaannya digunakan secara individu, namun juga bisa digunakan secara kelompok.

5. Media *sinau wayang* terdiri dari 8 menu pokok yaitu petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi, video, *dolanan*, *gladhen*, referensi, dan biodata pembuat.

C. Pembahasan

Pengembangan media *sinau wayang* ini didasari oleh adanya keterbatasan media pembelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri Percobaan 3 Pakem. Padahal media dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dijelaskan Nana Sudjana dan Ahamad Rivai (2010: 2), bahwa manfaat media dalam proses belajar siswa diantaranya adalah materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, manfaat media lainnya yaitu: 1) pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) metode mengajar akan lebih bervariasi, 3) siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan uji coba media *sinau wayang*, siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem dapat merasakan manfaat penggunaan media secara langsung. Siswa sangat tertarik dan senang menggunakan media *sinau wayang*. Bahkan ada beberapa siswa yang berulang kali mencoba media *sinau wayang* karena merasa termotivasi. Media *sinau wayang* yang di dalamnya terdapat gambar, *game*, video, dan berwarna akan menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa semangat belajar siswa. Adanya kegiatan bermain sambil belajar juga membuat siswa senang. Siswa akan lebih mudah memahami materi wayang beserta biografi singkatnya. Hal

ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai siswa yaitu menyebutkan nama-nama tokoh wayang yang didengar, menyebutkan watak dan karakter tokoh dalam cerita wayang yang didengar, menyimpulkan isi dan budi pekerti yang terkandung dalam cerita wayang yang didengar. Sukirman Dharmamulya (2008:25) menjelaskan bahwa bermain akan memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Teori tersebut merupakan teori *educational*, yang kemudian menjadi acuan bahwa bermain merupakan suatu proses untuk memperoleh pemahaman yang bersifat jangka panjang.

Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh siswa melalui media *sinau wayang*. Siswa dapat menggunakannya untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat belajar materi pelajaran sambil bermain *sinau wayang* bersama dengan teman-temannya. Oleh karena itu, diharapkan media ini dapat meningkatkan semangat dan membantu siswa belajar Bahasa Jawa khususnya pada bagian materi wayang.

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sinau wayang* layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD N Percobaan 3 Pakem. Media pembelajaran *sinau wayang* layak digunakan sebab telah memenuhi beberapa kriteria yaitu dapat memberikan motivasi bagi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran, teratur, organisasinya logis, familiar sehingga mudah digunakan, sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan dapat menghasilkan respon emosiaonal untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan penguatan dan umpan balik. Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,3 dengan kategori “sangat baik”, sedangkan hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,34 dengan kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat baik”, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 4,34 yang termasuk kategori “sangat baik”, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan skor sebesar 4,57 yang termasuk kategori “sangat baik”.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Indikator yang digunakan pada penilaian media pembelajaran *sinau wayang* sifatnya belum spesifik pada media berbasis Macromedia Flash.
2. Keterbatasan waktu penelitian yang dilakukan masih terbatas pada satu sekolah yakni SD Negeri Percobaan 3 Pakem.
3. Belum semua komputer dilengkapi *headphone* atau *speaker* eksternal.

C. SARAN

Beberapa hal yang menjadi saran berdasarkan simpulan dan keterbatasan penulis adalah sebagai berikut.

1. Saran Bagi Peneliti
 - a. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan membuat indikator penilaian media yang spesifik dengan media berbasis Macromedia Flash, hal ini sangat penting untuk mendapatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan lanjutan sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media pembelajaran *sinau wayang* dengan materi lanjutan dari mengenal dan memahami nama tokoh wayang.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash pada pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

- d. Media pembelajaran ini disarankan disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar.

2. Saran Bagi Guru

- a. Bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran Bahasa Jawa, media pembelajaran ini sebaiknya digunakan secara individual agar efektif karena perubahan kemampuan siswa tidak dapat dilihat secara langsung.
- b. Guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash ini dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- c. Sebelum menggunakan media pembelajaran ini para guru disarankan untuk mencoba seluruh aktifitas yang tersedia terlebih dahulu sehingga dapat mempermudah dalam memanfaatkannya di kelas.

3. Saran Bagi Sekolah dan Dunia Pendidikan

- a. Karena program Macromedia Flash ini berbasis komputer multimedia maka disarankan sekolah-sekolah yang telah memiliki laboratorium komputer melengkapi komputernya dengan fasilitas seperti *speaker*, *port USB*, *CD ROM*.
- b. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash ini diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi, Andreas (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Annisa Nurul Islami, dkk. (2013). *Pengembangan Media Puzzle Wayang (PAWANG) Berbasis Macromedia Flash untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- . (2013). *Media Pembelajaran*. rev ed. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- . (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bernawi Munthe. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Borg W.R. & Gall M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Chee, Tan Seng & Angela. F.L. Wong. (2003). *Teaching and Learning with Technology; An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Denis. (2004). Kelebihan Macromedia Flash. <http://denissopyan2004.blogspot.com>. Diakses 25 Januari 2016.
- Denu Aeni. (2014). Sifat atau Tokoh Wayang Mahabarata. Diakses dari <http://denuaeni98.blogspot.in/2014/05/sifat-tokoh-wayang-mahabarata-html> pada 25 Januari 2016.
- Dharma Kesuma, Cepi Triatna, dan H. Johar Permana. (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- DISDIKPORA DIY. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal, SK dan KD Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Yogyakarta.
- Eko Putro Widyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. (2010). *Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.

- Hilmia Wardani. (2011). Wayang Media Pendidik Karakter Bangsa. Artikel internet diambil dari <http://edukasi.kompasiana.com/2011/12/16/wayang-media-pendidik-karakter-bangsa-422608.html> pada tanggal 13 Januari 2016.
- Ilham. (2011). Animasi Perang antara Pandhawa dan Kurawa. Diakses dari <https://youtu.be/UwoP2dr0yX4> pada 13 Januari 2016.
- Ilham Tirta. (2013). Nasib Pertunjukan Wayang Semakin Memprihatinkan. Artikel internet diambil dari <http://www.tempo.co/read/news/2013/04/03/114470895/Nasib-Pertunjukan-Wayang-Semakin-Memprihatinkan> pada tanggal 13 Januari 2016.
- Makalah *Kongres Bahasa Jawa 2011 Semarang*. Diakses dari <http://www.saka.com> diakses pada tanggal 5 Januari 2016.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1997). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. 2010. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah
- Rahman, Abdur. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash MX*. <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH0151/2c111472.dir/doc.pdf>. Diakses pada 28 Januari 2016
- Rita Eka Izzati, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas.fip@uny.ac.id

Nomor : 1346 /UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

22 Februari 2016

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Mu'alim Santosa
NIM : 12108244041
Prodi/Jurusan : PGSD/PSD
Alamat : Sanngrahan RT 01 RW 022 Caruharjo Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Percobaan 3 Pakem
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Pengembangan Media Pembelajaran Sinau Wayang (SIWA)
Waktu : Februari-April
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Sinau Wayang (SIWA) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP196009021987021001

Tembusan :
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 854650, Faksimile (0274) 854650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 25 Februari 2016

Nomor : 070 /Kesbang/ 227 /2016
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat

Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 1316/UN34.11/PL/2016
Tanggal : 22 Februari 2016
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SINAU WAYANG (SIWA) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA KELAS V SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM" kepada:

Nama : Mu'alim Santosa
Alamat Rumah : Sanggrahan Caturharjo Sleman
No. Telepon : 08571205665
Universitas / Fakultas : UNY / PGSD
NIM / NIP : 12108244041
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SDN Percobaan 3
Waktu : 25 Februari - 25 April 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa


Drs. ARDANI
Pentata Tingkat I, IV/b
NIP. 19630511 199103 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail: bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070/Bappeda / 825 / 2016

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/774/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 25 Februari 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : MU'ALIM SANTOSA
No Mhs/NIM/NIP/NIK : 12108244041
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Colombo Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Sangrahan Caturharjo Sleman
No. Telp / HP : 085712056665
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MULTI MEDIA INTERAKTIF SINAU WAYANG (SIWA)
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SD NEGERI
PERCOBAAN 3 PAKEM**
Lokasi : SD N Percobaan 3 Pakem Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 25 Februari 2016 s/d 26 Mei 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat / Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 25 Februari 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Lampiran :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Pakem
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Pakem
6. Ka. SD N Percobaan 3 Pakem Sleman
7. Dekan Fkip uns
8. Yang Bersangkutan



CHIKI KARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV a
NIP 19720411 199603 2 003

Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Ahli Media

Hal : Permohonan Nara Sumber Ahli

Kepada Yth. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Di tempat

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Mu' alim Santosa
NIM : 13100244041
Prodi/Fakultas : PGSD
No. HP : 085 712 056 665
Judul Skripsi/ : Pengembangan Multimedia Interaktif Sineu Wayang (Sineu)
Tesis)* : Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD Percobaan
3 Patem
Pembimbing : Supartinah, M. Hum

Memohon nara sumber ahli sebagai validator media / materi / instrumen)* penelitian saya.
Demikian surat ini saya sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

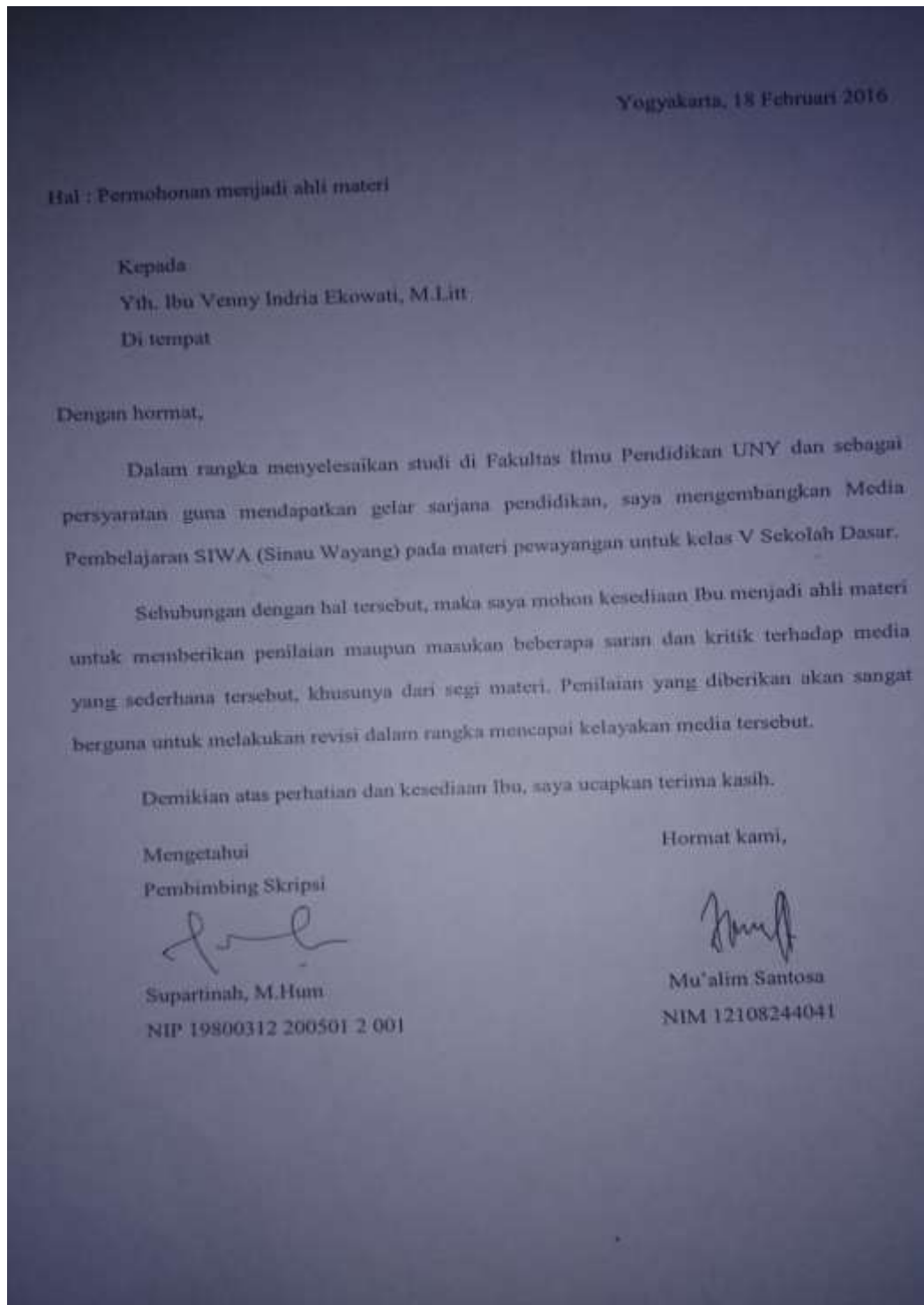
Yogyakarta, 22 Februari 2016
Pemohon
Mu' alim Santosa

Dosen yang disetujui sebagai nara sumber ahli :

Nama : Suyantining Sih, M. Ed
NIP : _____

Yogyakarta, 22 Februari 2016
Mengetahui,
Ketua/Sekretaris Jurusan KTP
Deni Hardianto, M. Pd
NIP. 19810605 200501 1 003

Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi



Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama

(1)

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

Judul Media	: <i>SIWA</i> (Sinau Wayang)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Mengenal Tokoh Wayang
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas V
Validator	: Venny Indria Ekowati, M.Litt
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *SIWA* (Sinau Wayang). Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda "√" pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

SK	: sangat kurang, bobot skor 1
K	: kurang, bobot skor 2
C	: cukup, bobot skor 3
B	: baik, bobot skor 4
SB	: sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi		✓			
	2. Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar		✓			
	3. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar				✓	
B. Kebenaran isi	4. Materi yang disajikan <i>up to date</i>				✓	
	5. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
	6. Keakuratan istilah				✓	
	7. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten			✓		
	8. Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari				✓	
C. Cara penyajian	9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah ke sukar				✓	
	10. Membantu siswa mengenal wayang					✓
	11. Membantu siswa menghafal wayang					✓
	12. Sebagai sarana untuk mengenali watak wayang					
	13. Umpan balik ketika bermain media <i>SIWA</i>			✓		
	14. Petunjuk penggunaan jelas			✓		
	15. Bahasa mudah dipahami			✓		
	16. Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai				✓	
	17. Mengaktifkan siswa secara fisik				✓	
	18. Mengaktifkan siswa secara mental				✓	
	19. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar				✓	
	20. Dapat digunakan secara individu dan kelompok				✓	
	21. Memberi motivasi siswa untuk belajar wayang				✓	

materi ada dimana dalam SIWA ??

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan
Celk 2' lembar terpisah	Celk 2' lembar terpisah	Celk 25 lembar terpisah.

Komentar secara umum:

Celk 2' lembar terpisah

Kesimpulan:

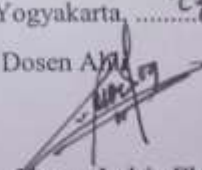
Media pembelajaran ini dinyatakan* :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta, 23 Maret 2016

Dosen Ahli


Wenny Indria Ekowati, M.Litt

NIP. 19791217 200312 2003

SIWA

(1)

- peruntukan harus jelas, untuk umum atau untuk siswa SD, SMP, atau SMA.
- masuk di awal beri konteks dulu. Ini percakapan antara siapa dan siapa.
- Ejaan dalam percakapan beberapa masih belum tepat.
- Geografi wayang belum sejalan antar keterangan.
- Buat bagan silsilah agar lebih jelas.
- Sebelum masuk media beri keterangan SK & KD.
- Percakapan di media terlalu panjang bisa ditambah tokoh lain.

- DOLANAN

Ruzzle → paku nama umum

→ ~~Kartamarma~~

→ ~~Citrah~~
~~saja~~
~~materi geografi~~

Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

2

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

Judul Media	: <i>SIWA</i> (Sinau Wayang)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Mengenal Tokoh Wayang
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas V
Validator	: Venny Indria Ekowati, M.Litt
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *SIWA* (Sinau Wayang). Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda “√” pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

SK : sangat kurang, bobot skor 1
K : kurang, bobot skor 2
C : cukup, bobot skor 3
B : baik, bobot skor 4
SB : sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi			✓		
	2. Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar				✓	
	3. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar				✓	
B. Kebenaran isi	4. Materi yang disajikan <i>up to date</i>				✓	
	5. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	6. Keakuratan istilah				✓	
	7. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten				✓	
	8. Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari				✓	
C. Cara penyajian	9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar				✓	
	10. Membantu siswa mengenal wayang					✓
	11. Membantu siswa menghafal wayang					✓
	12. Sebagai sarana untuk mengenali watak wayang				✓	
	13. Umpan balik ketika bermain media <i>SIWA</i>			✓		
	14. Petunjuk penggunaan jelas				✓	
	15. Bahasa mudah dipahami				✓	
	16. Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai				✓	
	17. Mengaktifkan siswa secara fisik				✓	
	18. Mengaktifkan siswa secara mental				✓	
	19. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar				✓	
	20. Dapat digunakan secara individu dan kelompok				✓	
	21. Memberi motivasi siswa untuk belajar wayang				✓	

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan* :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta

Dosen Ahl

Yenny Indria Ekowati, M.Litt

NIP.

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Tiga

3.

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

Judul Media	: <i>SIWA</i> (Sinau Wayang)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Mengenal Tokoh Wayang
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas V
Validator	: Venny Indria Ekowati, M.Litt
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *SIWA* (Sinau Wayang). Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda "√" pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

SK	: sangat kurang, bobot skor 1
K	: kurang, bobot skor 2
C	: cukup, bobot skor 3
B	: baik, bobot skor 4
SB	: sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi				✓	
	2. Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar				✓	
	3. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar					✓
B. Kebenaran isi	4. Materi yang disajikan <i>up to date</i>				✓	
	5. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	6. Keakuratan istilah				✓	
	7. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten				✓	
	8. Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari				✓	
C. Cara penyajian	9. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar				✓	
	10. Membantu siswa mengenal wayang					✓
	11. Membantu siswa menghafal wayang					✓
	12. Sebagai sarana untuk mengenali watak wayang				✓	
	13. Umpan balik ketika bermain media <i>SIWA</i>				✓	
	14. Petujuk penggunaan jelas					✓
	15. Bahasa mudah dipahami					✓
	16. Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai					✓
	17. Mengaktifkan siswa secara fisik				✓	
	18. Mengaktifkan siswa secara mental				✓	
	19. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar				✓	
	20. Dapat digunakan secara individu dan kelompok				✓	
	21. Memberi motivasi siswa untuk belajar wayang				✓	

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

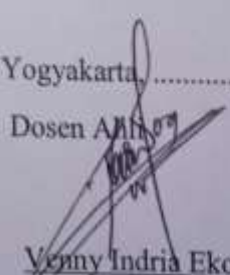
Media pembelajaran ini dinyatakan* :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta,

Dosen AIH


Venny Indria Ekowati, M.Litt

NIP.

Lampiran 7. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA	
Judul Media:	: <i>SIWA</i> (Sinau Wayang)
Mata Pelajaran:	: Bahasa Jawa
Materi Pokok:	: Mengenal Tokoh Wayang
Sasaran:	: Siswa Sekolah Dasar Kelas V
Validator:	: Suyantiningsih, M.Ed
Hari, tanggal:	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *SIWA* (Sinau Wayang). Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan produksi dan *Screen Presentation and Design* media. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda “√” pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

SK	: sangat kurang, bobot skor 1
K	: kurang, bobot skor 2
C	: cukup, bobot skor 3
B	: baik, bobot skor 4
SB	: sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	1. SIWA dapat membangkitkan minat belajar wayang				✓	
	2. SIWA dapat membangkitkan motivasi belajar wayang				✓	
	3. SIWA dapat memperlancar siswa mempelajari dan mengingat wayang			✓		
	4. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				✓	
	5. SIWA membuat variasi metode pembelajaran			✓		
	6. Siswa lebih aktif dalam kegiatan dengan SIWA				✓	
B. Prinsip psikologis	7. SIWA memperhatikan perbedaan individu siswa			✓		
	8. SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal				✓	
	9. Organisasi isi dan prosedur di dalam SIWA urut dan bermakna				✓	
	10. SIWA memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran				✓	
	11. SIWA meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran				✓	
	12. Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan SIWA				✓	
	13. SIWA dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang				✓	
C. Kriteria pemilihan media pembelajaran	14. SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa			✓		
	15. SIWA mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran wayang			✓		
	16. Ketersediaan waktu dalam menggunakan SIWA				✓	
	17. SIWA sesuai dengan taraf berpikir siswa				✓	
D. Landasan penggunaan media pembelajaran	18. SIWA disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit				✓	
	19. Komponen-komponen penyusun SIWA berfungsi secara sinergis			✓		
	20. Interaksi antara SIWA dengan pengguna dapat merangsang kreatifitas pengguna			✓		
E. Karakteristik multimedia interaktif	21. SIWA memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna				✓	
	22. SIWA dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah				✓	

	23. SIWA dirancang dengan memperhatikan urutan sesuai tingkat kesulitan materi pembelajaran				✓	
F. Fungsi multimedia interaktif	24. SIWA mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya				✓	
	25. SIWA dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa			✓		
	26. Materi pembelajaran di dalam SIWA dibuat urutan yang jelas			✓		
	27. SIWA memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa			✓		
G. Screen Presentation and Design	28. Ketepatan pemilihan huruf pada media SIWA				✓	
	29. Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media SIWA				✓	
	30. Ketepatan pemilihan warna pada media SIWA				✓	
	31. Ketepatan pemilihan background pada media SIWA			✓		
	32. Konsistensi button pada media SIWA			✓		
	33. Penggunaan bahasa pada media SIWA			✓		
	34. Navigasi pada media SIWA				✓	
	35. Kejelasan petunjuk penggunaan media SIWA				✓	
	36. Kemudahan penggunaan media SIWA				✓	
	37. Kesuaian musik pengiring dengan media SIWA				✓	
	38. Sound pada media SIWA				✓	
	39. Efisien penggunaan layer pada media SIWA				✓	
	40. Grafis pada media SIWA			✓		

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

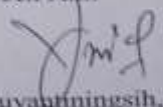
Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan* :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta,
Dosen Ahli


Suyatningsih, M.Ed
NIP. 197803292001122001

Lampiran 8. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA	
Judul Media	: <i>SIWA</i> (Sinau Wayang)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Mengenal Tokoh Wayang
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas V
Validator	: Suyantiningsih, M.Ed
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *SIWA* (Sinau Wayang). Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan produksi dan *Screen Presentation and Design* media. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda “√” pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

SK : sangat kurang, bobot skor 1
K : kurang, bobot skor 2
C : cukup, bobot skor 3
B : baik, bobot skor 4
SB : sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	1. SIWA dapat membangkitkan minat belajar wayang				✓	
	2. SIWA dapat membangkitkan motivasi belajar wayang					✓
	3. SIWA dapat memperlancar siswa mempelajari dan mengingat wayang				✓	
	4. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				✓	
	5. SIWA membuat variasi metode pembelajaran				✓	
	6. Siswa lebih aktif dalam kegiatan dengan SIWA					✓
B. Prinsip psikologis	7. SIWA memperhatikan perbedaan individu siswa				✓	
	8. SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal				✓	
	9. Organisasi isi dan prosedur di dalam SIWA urut dan bermakna				✓	
	10. SIWA memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran					✓
	11. SIWA meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran					✓
	12. Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan SIWA				✓	
	13. SIWA dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang				✓	✓
C. Kriteria pemilihan media pembelajaran	14. SIWA sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa				✓	
	15. SIWA mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran wayang				✓	
	16. Ketersediaan waktu dalam menggunakan SIWA					✓
	17. SIWA sesuai dengan taraf berpikir siswa					✓
D. Landasan penggunaan media pembelajaran	18. SIWA disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit				✓	
	19. Komponen-komponen penyusun SIWA berfungsi secara sinergis				✓	
	20. Interaksi antara SIWA dengan pengguna dapat merangsang kreatifitas pengguna					✓
E. Karakteristik multimedia	21. SIWA memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna					✓

interaktif	22. SIWA dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah				✓	
	23. SIWA dirancang dengan memperhatikan urutan sesuai tingkat kesulitan materi pembelajaran				✓	
F. Fungsi multimedia interaktif	24. SIWA mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya				✓	
	25. SIWA dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa					✓
	26. Materi pembelajaran di dalam SIWA dibuat urutan yang jelas				✓	
	27. SIWA memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa					✓
G. Screen Presentation and Design	28. Ketepatan pemilihan huruf pada media SIWA				✓	
	29. Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media SIWA					✓
	30. Ketepatan pemilihan warna pada media SIWA				✓	
	31. Ketepatan pemilihan background pada media SIWA				✓	
	32. Konsistensi button pada media SIWA					✓
	33. Penggunaan bahasa pada media SIWA					✓
	34. Navigasi pada media SIWA					✓
	35. Kejelasan petunjuk penggunaan media SIWA					✓
	36. Kemudahan penggunaan media SIWA					✓
	37. Kesuaian musik pengiring dengan media SIWA					✓
	38. Sound pada media SIWA					✓
	39. Efisien penggunaan layer pada media SIWA				✓	
	40. Grafis pada media SIWA				✓	

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

Warna font pada materi sebaiknya diganti
karena kurang kontras di background.

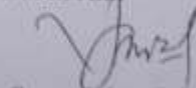
Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan* :

- ① Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta,
Dosen Ahli



Suyantiingsih, M.Ed
NIP. 19780307201122026

Lampiran 9. Lembar Angket Penilaian Siswa

Identitas Koresponden	
Nama	: Gendy Aulia R.
Kelas	: VA.

Petunjuk Pengisian!

a. Bacalah petunjuk di bawah ini, isilah dengan keadaan yang sebenarnya saat kalian bermain media Sinau Wayang (SIWA)

b. Berilah tanda (X) pada huruf A, B, C, D, atau E sesuai jawaban yang sesungguhnya saat kalian bermain media Sinau Wayang (SIWA)

1. Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?

<input checked="" type="radio"/> a. Sangat mudah	d. Kurang mudah
b. Mudah	e. Tidak mudah
c. Cukup mudah	

2. Apakah SIWA mudah digunakan?

<input checked="" type="radio"/> a. Sangat mudah	d. Kurang mudah
b. Mudah	e. Tidak mudah
c. Cukup mudah	

3. Apakah materi yang disampaikan pada SIWA sudah urut?

a. Sangat urut	d. Kurang urut
<input checked="" type="radio"/> b. Urut	e. Tidak urut
c. Cukup urut	

4. Apakah warna pada SIWA bagus dan menarik?

<input checked="" type="radio"/> a. Sangat bagus dan menarik	d. Kurang bagus dan menarik
b. Bagus dan menarik	e. Tidak bagus dan menarik
c. Cukup bagus dan menarik	

5. Apakah tulisan dan huruf pada SIWA terbaca dengan jelas?

a. Sangat jelas	d. Kurang jelas
<input checked="" type="radio"/> b. Jelas	e. Tidak jelas
c. Cukup jelas	

6. Apakah perintah pada setiap gladhen mudah dipahami?
- ☒ a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
7. Apakah contoh-contoh wayang dalam permainan SIWA mudah dikenal?
- a. Sangat mudah
 - ☒ b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
8. Apakah permainan pada SIWA membantu mengingat materi wayang?
- ☒ a. Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Kurang membantu
 - e. Tidak membantu
9. Apakah belajar wayang menggunakan SIWA menyenangkan?
- ☒ a. Sangat menyenangkan
 - b. Menyenangkan
 - c. Cukup menyenangkan
 - d. Kurang menyenangkan
 - e. Tidak menyenangkan
10. Apakah dengan menggunakan SIWA dapat menambah motivasi belajar?
- ☒ a. Sangat termotivasi
 - b. Termotivasi
 - c. Cukup termotivasi
 - d. Kurang termotivasi
 - e. Tidak termotivasi

Lampiran 10 Hasil Uji Coba Lapangan

Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Perorangan

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
R2	5	5	3	5	3	4	5	5	5	4	44
R3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
Jumlah Skor	15	15	11	15	13	14	15	15	15	13	141
Nilai rata-rata	5	5	3,67	5	4,3	4,67	5	5	5	4,3	4,5

Rincian Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	45
R5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	43
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R7	4	3	4	1	1	4	4	3	2	2	28
R8	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R11	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	43
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Jumlah Skor	24	23	25	22	23	26	27	24	23	22	239
Nilai rata-rata	4	3,83	4,17	3,67	3,83	4,3	4,5	4	3,83	3,67	4,43

Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Besar

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R14	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	41
R15	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48
R16	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
R17	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33
R18	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	34
R19	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	42
R20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R21	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	45
R22	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	43
R23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R24	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	46
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah Skor	61	61	60	62	59	64	66	62	64	60	619
Nilai rata-rata	4,35	4,35	4,28	4,42	4,21	4,57	4,71	4,42	4,57	4,28	4,57

Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba Media



Gambar 1
Salah Satu Siswa Mencoba Media Saat Uji Coba Perorangan



Gambar 2
Salah Satu Siswa Sedang Membaca Petunjuk Media



Gambar 3
Salah Satu Siswa Sedang Mengerjakan Gladhen I



Gambar 4
Siswa Sedang Mengerjakan Gladhen II Secara Berkelompok



Gambar 5
Siswa Sedang Mengisi Lembar Angket Penilaian Media



Gambar 6
Siswa Mengumpulkan Lembar Angket yang Telah Diisi

Lampiran 12. Media Pembelajaran Interaktif Sinau Wayang



Gambar 7
Tampilan Halaman Awal Media Sinau Wayang



Gambar 8
Tampilan Percakapan Media Sinau Wayang



Gambar 9
Tampilan Menu Utama Media Sinau Wayang



Gambar 10
Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Sinau Wayang



Gambar 11
Tampilan Muatan SK dan KD Media Sinau Wayang



Gambar 12
Tampilan Materi I Media Sinau Wayang





Gambar 15
Tampilan Panuntun Dolanan Media Sinau Wayang



Gambar 16
Tampilan Menu Utama Dolanan Media Sinau Wayang



Gambar 17
Tampilan Gladhen I Media Sinau Wayang



Gambar 18
Tampilan Gladhen II Media Sinau Wayang



Gambar 19
Tampilan Gladhen III Media Sinau Wayang



Gambar 20
Tampilan Biodata Pembuat Media Sinau Wayang

Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SD NEGERI PERCOBAAN 3 PAKEM
JL. KALIURANG KM. 17 SUKUNAN, PAKEMBINANGUN, PAKEM, SLEMAN 55582
TELP/FAX. (0274) 895453

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Percobaan 3 Pakem :

Nama : Dra. Sudaryatun, M.Pd.
NIP : 19560812 197701 2 002
Pangkat/ Gol : IV/ b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Percobaan 3 Pakem

Menerangkan bahwa yang nama tersebut di bawah ini :

Nama : Mu'alim Santosa
NIM : 12108244041
Prodi/ Jurusan : PGSD/ PSD
Alamat : Sanggrahan RT 001 RW 022, Caturharjo, Sleman, Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di kelas V 25 Februari 2016 s.d 26 Mei 2016.
Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Juni 2016

Kepala Sekolah

Dra. Sudaryatun, M.Pd.
NIP. 19560812 197701 2 002

