

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LAGU DOLANAN* SISWA
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MENGGUNAKAN
*APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8***

SKRIPSI

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



Oleh
Umi Hariati Ningsih
NIM 08205244001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Lagu *Dolanan* Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2012

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

Yogyakarta, Juni 2012

Pembimbing II,

Drs. Mulyana, M.Hum.

NIP. 1966103 199203 1 002

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8* ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 15 Juni 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M.Hum.	Ketua Penguji		21-06-12
Drs. Mulyana, M.Hum.	Sekretaris Penguji		22-06-12
Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Penguji I		21-06-12
Prof. Dr. Suwarna, M.Hum.	Penguji II		22-06-12

Yogyakarta, 22 Juni 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Umi Hariati Ningsih

NIM : 08205244001

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di suatu Perguruan Tinggi manapun, dan sepengetahuan saya juga karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis,



Umi Hariati Ningsih

MOTTO

Suatu pekerjaan akan berhasil,
dengan niat, doa, usaha, semangat, dan harapan.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Kedua orang tua saya yang mulia, bapak Haryanto dan ibu Sunarsih sebagai wujud bakti kepada mereka.
2. Kedua orang tua angkat saya, bapak Suwito dan Ibu Suwarsih sebagai rasa terima kasih atas segala kasih sayang yang telah diberikan.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU *DOLANAN* SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MENGGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8*

oleh

Umi Hariati Ningsih

NIM 08205244001

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa dengan materi lagu *dolanan* ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk media interaktif pembelajaran lagu *dolanan* untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama; (2) mengetahui kelayakan media interaktif pembelajaran lagu *dolanan* tersebut; (3) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran lagu *dolanan*; (4) mendeskripsikan penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif pembelajaran lagu *dolanan* dengan menggunakan software Macromedia Flash Professional 8.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilakukan dengan lima tahap yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan ujicoba; (5) tahap akhir produk. Produk media ini diuji kelayakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Setelah dilakukan revisi, maka dinyatakan layak. Tahap selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba kepada siswa kelas VII A SMP N 1 Wates, Kabupaten Kulon Progo yang terdiri dari 27 siswa yang diakhiri dengan mengerjakan evaluasi untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) siswa terhadap materi lagu *dolanan* dalam media interaktif pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media interaktif pembelajaran lagu *dolanan* untuk siswa kelas VII.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi yang terdiri dari 2 aspek penilaian dengan 18 indikator memperoleh rata-rata prosentase nilai 81.3% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (2) penilaian kualitas media oleh dosen ahli media yang terdiri dari 2 aspek penilaian memperoleh rata-rata prosentase nilai 85.6% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (3) penilaian guru bahasa Jawa yang terdiri dari 2 aspek penilaian memperoleh prosentase nilai rata-rata 79% termasuk ke dalam kategori baik; (4) hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran lagu *dolanan* memperoleh rata-rata prosentase nilai sebesar 86% berarti siswa sangat setuju dengan penggunaan media. Prosentase siswa dalam mengerjakan evaluasi sebesar 81% mencapai KKM, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan membantu dalam memahami materi lagu *dolan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur untuk Allah SWT, atas kelimpahan segala rahmat, kenikmatan, kesehatan, dan kemudahan sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 merupakan judul Tugas Akhir Skripsi sebagai laporan hasil penelitian guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat untuk pengetahuan di lingkungan pendidikan, khususnya bagi pengembang media interaktif pembelajaran Sekolah Menengah Pertama.

Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Untuk itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA. M. Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Bapak Dr. Suwardi M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,

4. Bapak Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. dan Bapak Drs. Mulyana, M. Hum. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, nasihat, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan,
5. Ibu Prof. Dr. Suharti, M. Pd. selaku dosen pembimbing Akademik, terimakasih atas bimbingan, saran, dan motivasinya selama penulis melaksanakan pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
6. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan,
7. Bapak Kepala Bappeda, Bakesbang, dan Linmas Kabupaten Kulon Progo yang telah memberikan izin penelitian di wilayah administrasinya,
8. Bapak Suryono, S. Pd. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Wates beserta seluruh guru dan karyawan. Terima kasih atas izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut,
9. Ibu Mar'atun Khasanah, S.Pd selaku guru bahasa Jawa kelas VII SMP Negeri 1 Wates yang telah membantu pelaksanaan penelitian sampai selesai,
10. Kedua orang tua, Bapak dan Ibuku yang telah membesarkan, mendidik dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang tidak tergantikan, adik-adikku yang senantiasa memberikan semangat,
11. Teman-teman jurusan Pendidikan Bahasa Daerah atas dukungannya,

12. Keluarga besar Kos Putri Kusuma Prapanca terimakasih atas semangat dan doanya,
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang memberikan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Batasan Istilah.....	5
BAB II. KAJIAN TEORI.....	6
A. Deskripsi Teori	6
1. Penelitian dan Pengembangan	6
a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	6
2. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7

b. Manfaat Media Pembelajaran	8
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	11
d. Prinsip Media Pembelajaran	14
3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	16
4. Hubungan Media Pembelajaran dengan Proses Belajar	
Mengajar.....	18
5. Macromedia Flash.....	20
a. Macromedia Flash Proffesional 8	23
6. Lagu Dolanan	25
a. Pengertian Lagu Dolanan	25
b. Judul dan Cakepan Lagu Dolanan	29
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	36
BAB III. METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian	39
B. Prosedur Pengembangan Media	39
C. Penilaian Produk.....	40
1. Desain Penilaian.....	40
2. Jenis Data.....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	42
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media	42
2. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Tahap Pengembangan.....	52
a. Tahap Analisis	52
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran	53
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	53

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran.....	54
2. Data Hasil Evaluasi Siswa	95
3. Tampilan Akhir Media Pembelajaran	100
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	107
1. Hasil AkhirValidasi Kulaitas Media Pembelajaran dan Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran.....	110
2. Revisi Media Pembelajaran	113
a. Dosen Ahli Materi	113
b. Dosen Ahli Media.....	121
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	130
BAB V. PENUTUP	132
A. Simpulan.....	132
B. Implikasi.....	132
C. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Istilah dalam Macromedia Flash Professional 8	24
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran	43
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran Isi	43
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Media Aspek Tampilan	44
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Media Aspek Pemrograman	44
Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi	45
Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa Aspek Tampilan	46
Tabel 8. Kisi-kisi Tanggapan Siswa Aspek Kemudahan Pemahaman	46
Tabel 9. Kisi-kisi Tanggapan Siswa Aspek Kemandirian Belajar	47
Tabel 10. Kisi-kisi Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Media	47
Tabel 11. Kisi-kisi Tanggapan Siswa Aspek Pengoperasian	48
Tabel 12. Kategori Penilaian Kualitas Media	50
Tabel 13. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa	50
Tabel 14. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran	56
Tabel 15. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran Isi	62
Tabel 16. Hasil Validasi Dosen Ahli Media Aspek Tampilan	69
Tabel 17. Hasil Validasi Dosen Ahli Media Aspek Pemrograman	76
Tabel 18. Penilaian Guru Bahasa Jawa Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi	82
Tabel 19. Penilaian Aspek Kualitas Tampilan Guru Bahasa Jawa	85
Tabel 20. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kemudahan Pemahaman	89
Tabel 21. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kemandirian Belajar	91
Tabel 22. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Media	92
Tabel 23. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Pengoperasian Media	93

Tabel 24. Daftar Nilai Evaluasi Siswa	96
Tabel 25. Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran.....	97
Tabel 26. Revisi Media Pertama.....	98
Tabel 27. Revisi Kedua Media	98
Tabel 28. Revisi Ketiga Media	99
Tabel 29. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran	110

DAFTAR LAMPIRAN

Flowchart Media Pembelajaran Lagu Dolanan

Penilaian dosen ahli media

Penilaian dosen ahli materi

Penilaian guru bahasa Jawa

Hasil angket tanggapan siswa kelas VII

Surat izin penelitian

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Pengembangan Media Pembelajaran	41
Gambar 2. Gambar tampilan awal sebelum direvisi	113
Gambar 3. Gambar tampilan awal setelah direvisi	113
Gambar 4. Gambar panduan penggunaan sebelum direvisi	114
Gambar 5. Gambar panduan penggunaan setelah direvisi	115
Gambar 6. Gambar menu pangertosan lagu sebelum direvisi	116
Gambar 7. Gambar menu pangertosan lagu setelah direvisi	117
Gambar 8. Gambar menu pangertosan lagu setelah direvisi	117
Gambar 9. Gambar panduan pengerjaan soal sebelum direvisi	118
Gambar 10. Gambar panduan pengerjaan soal setelah direvisi	119
Gambar 11. Gambar panduan pengerjaan media sebelum direvisi	120
Gambar 12. Gambar panduan pengerjaan soal setelah direvisi	121
Gambar 13. Gambar panduan penggunaan sebelum direvisi	121
Gambar 14. Gambar panduan penggunaan sebelum direvisi	122
Gambar 15. Gambar menu lagu dolanan sebelum direvisi	123
Gambar 16. Gambar menu lagu dolanan setelah direvisi	123
Gambar 17. Gambar tuladha lagu dolanan sebelum direvisi	124
Gambar 18. Gambar tuladha lagu dolanan setelah direvisi	125
Gambar 19. Gambar menu glosarium sebelum direvisi	125
Gambar 20. Gambar menu glosarium setelah direvisi	126
Gambar 21. Gambar pernyataan jawaban salah sebelum direvisi	127
Gambar 22. Gambar pernyataan jawaban benar sebelum direvisi	127
Gambar 23. Gambar pernyataan jawaban benar setelah direvisi	128
Gambar 24. Gambar pernyataan jawaban salah setelah direvisi	128

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk Sekolah Menengah Pertama tahun 2010. Kurikulum bahasa Jawa berisikan kompetensi-kompetensi pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas VII, VIII, dan IX. Lagu *dolanan* adalah salah satu materi pelajaran bahasa Jawa yang harus dipenuhi oleh siswa kelas VII semester Ganjil. Standar Kompetensi ‘membaca” memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa serta Kompetensi Dasar melagukan *tembangdolanan*. Siswa dituntut untuk aktif sehingga bisa memenuhi kompetensi melagukan lagu *dolanan* dengan baik.

Pembelajaran lagu *dolanan* yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran bertujuan memberikan stimulus kepada siswa agar tertarik dengan pelajaran lagu *dolanan*. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*. Madcoms (2006:3), mengemukakan bahwa *Macromedia Flash Professional 8* mempunyai banyak keunggulan, salah satunya dapat mengolah dan membuat animasi. *Macromedia Flash Professional 8* dapat dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran lagu *dolanan* yang dikembangkan dalam bentuk kaset CD (*Compact Disk*) interaktif serta mudah dalam penggunaannya.

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis komputer untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* dengan materi lagu *dolanan*. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar lagu *dolanan* agar dapat melagukan, memahami kata-kata sukar yang ada di dalam lagu *dolanan*, serta menjadi suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi guru maupun peserta didik. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara klasikal maupun terbimbing di kelas. Siswa juga dapat melakukan pendalaman materi lagu *dolanan* secara individu di rumah dengan menggunakan media interaktif pembelajaran lagu *dolanan* tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan. Identifikasi masalah tersebut adalah.

1. Motivasi siswa terhadap mata pelajaran lagu *dolanan* sangat penting untuk mencapai kesuksesan belajar.
2. Perlunya pemanfaatan komputer sebagai alat bantu proses belajar mengajar bahasa Jawa.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran dengan materi lagu *dolanan*.
4. Perlunya mengembangkan media pembelajaran lagu *dolanan* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.
5. Perlunya tanggapan pengguna media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang muncul dalam identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian adalah.

1. Produk pengembangan media pembelajaran lagu *dolanan* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* dalam bentuk kaset CD (*Compact Disk*) interaktif dengan materi lagu *dolanan* sebagai alat bantu belajar.
2. Validasi kualitas media yang dihasilkan dalam bentuk *software Macromedia Flash Profesional 8* dengan materi lagu *dolanan* oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.
3. Tanggapan guru bahasa Jawa dan siswa kelas VII terhadap media interaktif pembelajaran lagu *dolanan*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dijabarkan rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah bentuk produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Proffesional 8* sebagai sarana pembelajaran bahasa Jawa dengan materi lagu *dolanan*?
2. Bagaimana hasil validasi kualitas media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media?
3. Bagaimanakah tanggapan guru bahasa Jawa dan siswa kelas VII terhadap media interaktif lagu *dolanan*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan dalam penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran lagu *dolanan* menggunakan aplikasi *Mcromedia Flash Professional 8*.
2. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.
3. Mendeskripsikan tanggapan siswa dan guru bahasa Jawa mengenai media pembelajaran lagu *dolanan* dengan menggunakan pengembangan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pada semua pihak. Manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Sebagai alternatif media pembelajaran lagu *dolanan* berbasis komputer menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.
2. Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran lagu *dolanan*.
3. Memberikan sumbangan pemikiran kepada guru bahasa Jawa untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa dengan materi yang lain.
4. Meningkatkan ketrampilan mandiri siswa untuk belajar materi lagu *dolanan*.

G. Batasan Istilah

Agar tidak terdapat kesalahan persepsi dalam penelitian ini, maka dirumuskan batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan suatu desain ke dalam bentuk fisik. Dalam hal ini pengembangan yang dimaksud oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik yaitu CD (*Compact Disk*) melalui tahap mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi produk.
2. Pembelajaran adalah suatu rangkaian kejadian yang dapat mempengaruhi pembelajar sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah.
3. Media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.
4. *Macromedia Flash Professional 8* adalah *software* terbaru dari perusahaan Macromedia Flash yang digunakan untuk merancang grafis animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik).
5. Lagu *dolanan* adalah lagu atau *sekar* yang dinyanyikan dalam suatu permainan (*dolanan*) oleh anak maupun orang dewasa dengan atau tanpa menggunakan seperangkat gamelan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

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

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

menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini.

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

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne Briggs (dalam Arsyad, 2002:4), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset video, film, *slide*, foto, gambar, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh pancra indera manusia. Alat tersebut digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran menurut Danim (1995:7) adalah media pendidikan yang merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru

atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada penerima pesan. Penerima pesan tersebut adalah peserta didik.

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

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

b. Manfaat Media Pembelajaran

Brown (1983:17) menyatakan bahwa *“educational media of all types increasaingly important roles in enabling students to reap benefits from*

individualized learning”, semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik.

Menurut Arsyad (2009: 25-27), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

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

Berdasarkan beberapa manfaat media yang diungkapkan ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

Media pembelajaran juga mempunyai manfaat bagi proses pembelajaran menurut *Commission on Instructional Tegnology* (Sudjana, 2007:10-11) manfaat tersebut adalah.

1. Membuat pendidikan lebih produktif,
2. Menunjang pengajaran individual,
3. Kegiatan pengajaran lebih ilmiah,
4. Pengajaran lebih maksimal,
5. Kegiatan belajar lebih menghubungkan dengan realita,
6. Mempercepat pendidikan dengan memperkaya teknologi.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah (1) media pembelajaran dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa, (2) media pembelajaran bermanfaat untuk membantu guru dalam mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar, (3) manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam meningkatkan stimulus kepada siswa sehingga respon siswa terhadap pelajaran menjadi baik.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Brown (1983:18) mengemukakan bahwa *“the media discussed have a variety of characteristics, produced to assist in achieving many different levels of complexity”*, arti dari pendapat ahli tersebut adalah media mempunyai berbagai macam karakter, yang dihasilkan untuk mencapai keberhasilan dari beberapa pengertian yang berbeda. Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis dengan perbedaan karakteristik. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa berbagai macam bentuk media mempunyai ciri masing-masing. Media yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 801-101) sebagai berikut.

1. Media berbasis manusia

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

2. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang dibuat melalui cetakan. Media berbasis cetakan melibatkan perusahaan tertentu. Seperti perusahaan buku dan perusahaan mainan. Menggunakan media pembelajaran ini siswa akan cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Contoh media pembelajaran berbasis cetakan adalah menyusun kata bahasa Jawa dengan menggunakan permainan *scrabble*.

3. Media berbasis visual

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

4. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual merupakan suatu media yang mementingkan pendengaran dan penglihatan. Salah satu contoh penggunaan media berbasis audiovisual adalah menanggapi berita berbahasa Jawa melalui siaran berita bahasa Jawa TVRI Jogja. Penggunaan media ini membuat siswa untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi yang baik.

5. Media berbasis komputer

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

dikemas dalam program komputer. Pendidik tidak harus melakukan tatap muka dengan peserta didik.

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

c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

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

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

Prinsip-prinsip media yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasikan bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media

yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

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

1. identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran,
2. identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus,
3. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan,
4. identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan,
5. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media harus diperhatikan dengan baik, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan materi yang tepat. Belajar menggunakan media pembelajaran menjadi optimal. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pembuatan media harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor yang diperhatikan (1) perangkat

pembelajaran, (2) lingkungan belajar, (3) tempat belajar, (4) ekonomi sosial budaya.

3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran dengan penyajian menggunakan komputer. Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran dengan sumber-sumber yang berbasis *micropocessor*. Cara penyajian ini dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh media yang dimanfaatkan. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif (Arsyad, 2002: 97). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan adalah materi yang dikemas dalam program tertentu melalui komputer.

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

kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Gerrald (1967: 14) mengemukakan bahwa *“another general future of computer-based instruction is the development of curriculum materials”*. Berdasarkan pernyataan tersebut disebutkan bahwa fitur umum dari media berbasis komputer adalah materi yang berasal dari kurikulum. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan komputer harus memperhatikan kurikulum pembelajaran yang sedang berlaku. Materi merupakan unsur yang paling penting dalam pembuatan suatu media.

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

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

Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai media interaktif pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan bentuk

media yang dapat digunakan secara langsung kepada pengguna media. Pengguna media dapat berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung yang telah diprogramkan ke dalam sistem di komputer.

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

4. Hubungan Pengembangan Media dengan Kegiatan Belajar Mengajar

Sadiman (1990:1-2), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), maupun menyangkut nilai dan sikap (afektif). Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses manusia untuk mendapatkan ilmu, ketrampilan, nilai dan sikap yang berpengaruh dalam kehidupannya. Belajar dapat dilakukan di berbagai tempat, dan kapan saja.

Gagne (dalam Uno, 2010:120) mengatakan bahwa sistem pembelajaran adalah suatu set peristiwa yang mempengaruhi anak didik sehingga terjadi proses belajar mengajar. Kegiatan tersebut harus terencana secara sistematis untuk dapat disebut dengan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dari ahli tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah mempunyai arti bahwa proses pembelajaran terjadi antara guru dengan murid di sekolah.

Arsyad (2009:2) mengemukakan bahwa guru dituntut untuk menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah. Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran apabila media belum tersedia. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa guru bukan merupakan sumber belajar satu-satunya di sekolah. Guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga tujuan dari proses belajar mengajar dapat dicapai dengan maksimal.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, dapat dikatakan bahwa pengembangan media sangat penting dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah siswa tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga mampu mencapai indikator pembelajaran. Sesuai dengan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran lagu *dolanan* untuk pembelajaran bagi siswa kelas VII. Pengembangan media pembelajaran lagu *dolanan* penting untuk dilakukan. Bentuk media pembelajaran tersebut dapat meringankan tugas guru untuk

memberikan berbagai informasi dengan materi lagu *dolanan*, serta memudahkan siswa untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Jadi hubungan pengembangan media dengan proses pembelajaran adalah media sebagai alat bantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dipenuhi dengan baik.

5. Macromedia Flash

Menurut Yudhiantoro (2006:2) *flash* adalah program animasi berbasis vektor yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu loading yang lama. *Flash* dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *flash player*, tetapi cukup menggunakan *flash player* yang dipasang pada *browser* berbasis *windows*. *Macromedia flash* adalah sebuah program yang dimaksud untuk merancang animasi, pembuatan *web*, presentasae yang bertujuan untuk bisnis maupun proses pembelajaran serta pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.

Yudhiantoro (2006:3-4) mengemukakan beberapa versi produk Macromedia Flash. Beberapa versi tersebut adalah.

1. *Macromedia flash* 4 dikenal secara luas pada tahun 1999 dengan versi empat (4). Saat itu macromedia membuat dan mendistribusikan secara grafis *Flash Player*, yaitu sebuah program untuk memainkan file animasi yang menggunakan aplikasi *flash* tanpa harus memiliki (menginstal) aplikasi *Macromedia Flash* ke dalam komputernya dengan menggunakan *flash player*,

2. *Macromedia Flash 5* diedarkan mulai tahun 2000. *Macromedia Flash 5* merupakan penyempurnaan dari *Macromedia Flash 4*. Merupakan suatu *software* yang penggunaanya lebih mudah dioperasikan dari produk *macromedia* sebelumnya,
3. *Macromedia flash 6 (Flash MX)* dikenal dengan *macromedia studio MX*. Pembuatan file-file animasi akan lebih mudah menggunakan *macromedia flash 6* karena menyediakan tool atau peralatan yang lebih lengkap. Program *macromedia flash 6 (Flash MX)* ini diedarkan pada tahun 2000,
4. *Macromedia flash 7 (Flash MX 2004)* merupakan suatu aplikasi *macromedia flash* yang dibuat oleh perusahaan *macromedia* pada tahun 2004. Aplikasi ini merupakan penyempurnaan dari *software macromedia flash 6*. Terdapat penambahan fasilitas yang sangat signifikan dari versi sebelumnya yaitu kemampuan interaksi dengan objek 3 Dimensi yang dapat diimpor dari *software* 3D populer seperti 3DS Max, Light Wave dan lain-lain,
5. *Macromedia Flash Basic 8* dan *Macromedia Flash Professional 8* Perusahaan *macromedia* mengeluarkan kedua program tersebut secara bersamaan pada tahun 2005. Kedua program mempunyai fungsi sama. Membuat animasi serta untuk pengembang (pembuat program baik dari sisi artistik maupun *database*) dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas lebih dari fasilitas dasar *macromedia flash*.

Menurut Pramono (2006:2), *flash* menghasilkan file dengan ekstensi .FLA setelah file tersebut siap dimuat ke halaman web. File disimpan dalam format .SWF agar dapat dibuka tanpa menginstal, cukup menggunakan *flash*

player yang dipasang pada *browser* berbasis *windows*. alasan memilih flash adalah.

1. Flash mempunyai ukuran yang kecil,
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaan flash lebih menarik,
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol,
4. Flash mampu membuat file executable (*.exe). flash dapat dijalankan pada PC atau notebook manapun tanpa harus menginstal program flash terlebih dahulu,
5. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut,
6. Gambar tidak akan pecah ketika dizoom beratus-ratus kali,
7. Flash dapat membuat berbagai macam bentuk tombol interaktif,
8. Flash mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun macintosh,
9. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

Macromedia Flash merupakan suatu *software* yang mempunyai banyak keunggulan. Berbagai pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *software* yang memiliki banyak versi. Keunggulan serta banyaknya versi yang dimiliki *Macromedia Flash* dapat dijadikan acuan untuk membuat media interaktif pembelajaran yang bermutu.

a. *Macromedia Flash Professional 8*

Dikse (2010:1) berpendapat bahwa *Macromedia Flash Professional 8* dibuat oleh perusahaan *software macromedia* untuk keperluan membuat suatu aplikasi *web* yang interaktif dan menarik. *Macromedia Flash Professional 8* sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat *game* dan tutorial. Karena *Macromedia Flash Professional 8* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila *Macromedia Flash Professional 8* digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Litbang Wahana Komputer (2006: 1) mengemukakan bahwa *Macromedia Flash Professional 8* merupakan aplikasi animasi yang berjalan dengan sistem operasi windows. Pembuatan suatu program maka dibutuhkan aplikasi lain untuk menambahkan animasi, gambar, video maupun suara. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, pengembang menggunakan aplikasi tambahan yaitu *Adobe Illustrator* untuk membuat gambar, dan *Adobe Soudboth* untuk mengolah lagu.

Madcoms (2009:3) mengemukakan bahwa program *Macromedia Flash Professional 8* merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya yaitu *Macromedia Flash MX 2004*. Versi terbaru ini mempunyai banyak keunggulan. Berikut ini disebutkan keunggulan-keunggulan dari program *Macromedia Flash Professional 8* dibanding dengan program lainnya adalah sebagai berikut.

1. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain,
2. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie,

3. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain,
4. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan,
5. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe, diantaranya .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov,
6. Dapat mengolah dan membuat animasi,
7. Flash program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor,
8. File dapat disimpan dalam tipe .exe tanpa harus menginstal *flash*, sehingga akan berjalan secara otomatis setelah dimasukkan dalam CD Ram di komputer,
9. Gambar tidak akan pecah ketika diperbesar,
10. *Font* tidak akan berubah meski tidak ada *font* dalam komputer.

Tabel 1: **Daftar istilah dalam program Macomedia Flash Professional 8**

Istilah	Keterangan
<i>Action Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi lebih interaktif.
<i>Animasi</i>	Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
<i>Frame</i>	Suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Keyframe</i>	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
<i>Layer</i>	Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek, gerakan objek sebaiknya diletakkan pada layer sendiri.
<i>Masking</i>	Suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.

Istilah	Keterangan
<i>Properties</i>	Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
<i>Scene</i>	Biasa disebut dengan slide, yaitu layar yang digunakan untuk menampung layer.
<i>Time Line</i>	Bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung Layer.

Penerapan animasi yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*, antara lain animasi *web* dan *banner* untuk pembuatan situs *web*, panduan belajar secara interaktif, dan presentasi, sehingga aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* dengan memperhatikan tujuan pembuatan media. Pemanfaatan pembuatan media interaktif pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* didasarkan pada keunggulan-keunggulan program yang dimiliki.

6. Lagu Dolanan

a. Pengertian Lagu Dolanan

Darnawi (1982: 11) mengemukakan bahwa “*tembang or sekar is the main from Javanese poetry, tembang poetry can not be separated from musical form*”. Menurut pendapat ahli tersebut bahwa tembang atau sekar adalah bentuk dari puisi Jawa. Tembang tidak dapat dipisahkan dari bentuk musik. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dikatakan bahwa tembang adalah salah satu bentuk musik Jawa. Sejarah tembang berasal dari puisi Jawa yang dirubah dalam bentuk irama musik.

Lagu *dolanan* merupakan unsur seni sastra Jawa tradisional yang berakar kuat pada falsafah hidup masyarakat Jawa. Lagu *dolanan* terdiri dari dua kata yakni lagu dan *dolanan*. Lagu juga berarti *tembang* seni suara. Seni berarti segala cipta, ripta, manusia yang indah, elok, merdu, yang dapat menawan hati (Prawiradisastra,1993:4). Suara disini meliputi suara manusia dan suara instrumen atau gamelan. *Dolanan* dapat bermakna bermain, bersenang-senang. Dari pernyataan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa lagu *dolanan* adalah jenis lagu *dolanan* yang biasa dimainkan saat sedang *dolanan* atau bermain oleh anak-anak.

Poerwadarminta (1939:73), menerangkan kata *dolanan* utawa *dolan-dolan kn, ameng-ameng ki*. : 1. *Ngenggar-enggar ati sarana mlaku-mlaku lsp*, ‘menyenang-nyenangkan hati dengan berjalan-jalan, dan sebagainya’; 2. Engg. *Main*. ‘Bermain’, ‘bertandang’. *Dolanan kn. Ameng-ameng (-an) ki*: 1. *Ngenggar-enggar ati*, ‘menyenangkan hati’, 2. *Sarana kang dianggo seneng-seneng tumrap bocah kayata gobag, jelungan, lsp*, ‘sarana atau alat yang digunakan untuk bersenang-senang oleh anak-anak seperti gobag, jelungan, dan sebagainya’; 3. *Barang-barang sing dianggo seneng-seneng kayata bonekah, montoran, lsp*, ‘barang-barang atau benda yang dipakai untuk bersenang-senang seperti boneka, mobil-mobilan, dan sebagainya’: 4. Engg. *Main* ‘bermain, bertandang’. Jadi *dolanan* adalah permainan anak-anak pada masyarakat Jawa yang berfungsi untuk bersenang-senang. Beberapa dari permainan tersebut dimainkan secara berkelompok.

Menurut Tedjohadisumarto (dalam Prawiradisastra 1993:4) lagu *dolananinggih punika lagu-lagu ingkang limrah dipunserataken dening lare-lare*

mawi solah utawi boten, terkadang sinarengan ing gangsa (gamelan). Lagu *dolanan* menurut ahli tersebut adalah lagu-lagu yang dibuat untuk anak-anak dengan menggunakan gerakan maupun tidak menggunakan gerakan, biasanya diiringi dengan gamelan. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa lagu *dolanan* adalah sejenis lagu Jawa yang dibuat untuk anak-anak. Lagu *dolanan* dapat dinyanyikan ketika sedang *dolanan* maupun tidak. Dilihat dari media pembangun seninya, lagu *dolanan* termasuk dalam lingkungan seni *tembang* yaitu seni suara yang diwujudkan oleh manusia.

Suwardi (2009:17), *tembang dolanan* adalah sejenis *lelagon*. *Lelagon* itu memiliki aturan yang bebas (*manasuka*). *Manasuka* berarti bebas, meskipun tidak bebas sama sekali. Bebas, berarti aturan yang mengikat tidak terlalu. Menurut pendapat ahli tersebut dapat dikatakan bahwa lagu *dolanan* adalah jenis lagu Jawa yang bebas tanpa ada aturan yang mengikatnya. Sehingga lagu *dolanan* dapat dilagukan dengan berbagai bentuk versi. Berbagai bentuk versi tersebut yang mengakibatkan pembelajar mudah untuk mempelajari lagu *dolanan* tersebut.

Kusnadi (1999:10), lagu *dolanan* adalah lagu-lagu yang biasa dipergunakan dalam *dolanan* anak-anak. Dalam perkembangannya pola-pola lagu *dolanan* ini menjadi bentuk *gendhing-gendhing* kreasi baru yang beraneka ragam. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa lagu *dolanan* merupakan *sekar* akan tetapi biasa digunakan sebagai permainan anak. dalam perkembangannya bentuk-bentuk lagu *dolanan* ini menjadi *gendhing-gendhing* kreasi baru yang diciptakan oleh pencipta lagu untuk menarik minat anak-anak melantunkan lagu *dolanan*.

Menurut Herawati (2009: 53), ada perbedaan antara lagu *dolanan* dengan *tembang Jawa* yang lain seperti *tembang Jawa Modern (Campursari)*, *Tembang Klasik* yang terdiri dari *Tembang Gedhe* atau *Sekar Ageng*, *Tembang Tengahan*, dan *Tembang Macapat*. Perbedaannya adalah lagu *dolanan* biasa dinyanyikan oleh anak-anak, syairnya menggunakan bahasa verbal yang ringan dan mudah dipahami oleh anak, mengandung unsur pendidikan, dan tidak ada ikatan yang ketat dalam syairnya. Ketat dalam hal ini berarti syair lagu dapat dirubah. Hal ini yang membedakan lagu *dolanan* dengan *tembang Jawa* yang lain.

Lagu *dolanan* memiliki nilai budi pekerti yang bisa diambil serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jatirahayu dan Suwarna (2000:5) menyatakan bahwa “*Para winasis anggone paring pitutur ora cablaka (langsung), nanging disamarake kanthi cara kang laras karo sing diwenahi pitutur. Kaya dene lagu dolanan. Ancase kajaba gawe seneng gumbiraning bocah, uga kanthi alon-alon nanging temanja pitutur becik rumasuk ing dhiri pribadine bocah (internalisasi). Pitutur becik iku lumrahe diarani budi pekerti*”.

Maksud dari pernyataan tersebut adalah para orang tua ketika memberikan suatu nasihat tidak dibicarakan secara langsung, tetapi disamarkan dengan lagu (laras) serta diberikan nasihat didalamnya, seperti lagu *dolanan*. Tujuannya selain membuat senang anak-anak secara perlahan-lahan nasihat itu akan diserap secara sendirinya. Nasihat yang baik itu dinamakan budi pekerti.

Lagu *dolanan* sebagai unsur seni dan kebudayaan daerah yang memiliki fungsi rekreatif, apresiatif dan paedagogis. Unsur rekreatif tersebut adalah sarana rekreasi anak untuk melantunkan lagu *dolanan* secara individu maupun berkelompok dengan temannya. Fungsi apresiatif yaitu menggugah sifat apresiasi anak untuk belajar tentang lagu *dolanan*. Hal ini menjadikan lagu *dolanan* sebagai salah satu materi pelajaran bahasa Jawa.

Berbagai macam pendapat ahli mengenai lagu *dolanan* dapat disimpulkan bahwa lagu *dolanan* merupakan salah satu kebudayaan masyarakat Jawa dalam bentuk sastra. Lagu *dolanan* merupakan lagu-lagu tradisional Jawa yang dinyanyikan oleh anak-anak maupun orang dewasa dengan menggunakan gerakan dalam permainan maupun tidak menggunakan gerakan. Syair lagu *dolanan* dibuat dengan menyelaraskan alam pikiran dan imajinasi anak-anak.

b. Judul dan *Cakepan* Lagu *Dolanan*

Lagu *dolanan* mempunyai banyak judul lagu. Penelitian pengembangan ini hanya mengungkapkan lima lagu *dolanan*. Adapun lima lagu *dolanan* tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

a) Gajah-gajah

7	2̇	7	6	.	.	7	2̇	7	2̇	3̇	2̇
Ga-	jah	ga-	jah			ko	we	tak	kan-	dha-	ni
7	7	6	7	2̇	6	6	6	2̇	7		
Ma-	ta	ka-	ya	la-	ron	ku-	ping	i-	lir		
6	5	<u>6</u>	<u>5</u>	3							
ge	dhe		ge	dhe							
5	6	3	6	5	3						
Ka-	thik	ngang-	go	tla-	le						

6 5 3 6
 Bun- tut ci- lik
 3 5 6 $\dot{7}$ $\dot{2}$ 7
 Tan- sah ko- pat ka- pit
 $\dot{2}$ $\dot{3}$ $\dot{2}$ 7 6 7
 Si- kil ka- ya bum- bung
 6 6 5 3 5 6 7 5 6
 Mung la- ku- mu i- gag i- Gug

(Widodo, 2001: 18)

b) Gundhul Pacul

3 5 3 5 6 7 7 .
 Gun dhul gun dhul pa cul cul
 $\dot{2}$ $\dot{3}$. $\dot{3}$ — $\dot{2}$ 7
 gem- be- le- ngan
 3 5 3 5 6 7 7 .
 Nyung- gi nyung- gi wa kul kul
 $\dot{2}$ $\dot{3}$. $\dot{3}$ — $\dot{2}$ 7
 gem- be- le- ngan
 3 5 . 7 . 6 6 7
 Wa- kul ngglim pang se- ga-
 5 3 6 5 3

da-	di	sa-	la-	Tar				
3	5	.	7	.	6	6	7	6
Wa-	kul		ngglim-		pang	se-	ga-	ne
5	3	6	5	3				
da-	di	sa-	la-	tar				

(Widodo, 2011:95)

c) Jago Kate

0	1	3	4		5	.	5	5	5	
	Ja-	go	ka-		Te		te	Te	te	
.	i	7	5		4	1				
	Ku-	kuk	klu-		Ruk	kok				
0	1	3	4		5	.	5	5	5	
	A-	me	nge-		Ce		ce	ce	ce	
.	i	7	5		4	.				
	Ku-	kuk	klu-		Ruk					
5	.	5	4	5		7	.	4		3
di-		ba	lang	wa-		tu		bo-		cah
1		7	7	7						
kun-		cung,	ke-	yok						
0	7	1	5	7		7	7			
Ke-	na	te	lih-	e		jran	thal			

0 7̣ 1 4̣ 5̣ | 7̣
 pe la la yu- ne
 4 4 . 4 | 4 4 5 i̇ | 7
 Ma- ri u- muk ma- ri nge ce,

 0 4 5 4 |
 si ka- te

 3 4 7̣ 3 | i̇ . ||
 Ka- ton yen tu kung

(Soetjipto, 1997:1)

d) Cublak Suweng

6 6 5 3 2
 Blak cu- blak su- weng

 . 3 5 3 6 5 3 2
 Su- weng- e ting gu- len- ter

 . 3 5 3 6 5 3 2
 Mam- bu ke- tun- dhung gu- del

 . 2 6̣ 1 2 1 3 2
 Pak em- pong le- ra le- re

2	2	˘	1	2	1	3	2
Sa-	pa	nggu-	yu	nde-	lik-	a-	ke
2	.	3	2	2	1	3	2
sir		Sir	pong	de-	le	go-	song
2	.	3	2	2	1	3	2
sir		Sir	pong	de-	le	go-	song

(Widodo, 2011: 20-21)

e) Jaran Teji

.	2	3	5	.	6	5	3	.
	Ja-	ra-	nan		ja-	ra-	nan	
1	2	3	.	5	3	2	1	
Ja-	ra-	Ne		ja-	ran	te-	ji	
.	ī	2̇	ī	6	5	6	ī	.
	Sing	nung-	gang	nda-	ra	Be-	I	
ī	2̇	ī	6	5	3	5		
sing	ngi-	Ring	pa	Ra	ab-	Di		
.	6	6	5	.	6	6	5	
	Jrek-	Jrek	nong		jrek-	Jrek	gung	
2	.	2	.	5	3	2	1	
sreg		sreg		tu-	rut	lu-	rung	
1	1	2	3	1	1	2	3	1

Ge de	bug	krin-	cing	ge de	bug	krin-	cing
5	.	5	5	6	3	2	1
prog		prog	ge-	de	bug	je-	dher
$\overline{1\ 1}$	2	3	1	$\overline{1\ 1}$	2	3	1
Ge-de	dbug	krin-	cing	ge-de	bug	krin-	cing
5	.	5	5	6	3	2	1
prog		prog	ge-	de	bug	je-	dher

Lima lagu *dolanan* tersebut terdapat pada produk media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* dalam *tuladha* lagu *dolanan*. Pengembang memilih lima lagu tersebut karena (a) bahasa yang digunakan ringan mudah dipahami oleh anak, (b) lagu mudah untuk dinyanyikan, (c) syair lagu *dolanan* yang jenaka diharapkan menarik minat siswa untuk mempelajari lagu *dolanan*. Alasan tersebut sebagai acuan peneliti untuk memasukkan lima lagu *dolanan* tersebut sebagai *tuladha* lagu *dolanan* dengan indikator (1) siswa dapat melagukan lagu *dolanan* dengan gembira, (2) siswa dapat menebak judul lagu *dolanan*, (3) siswa dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan lagu *dolanan*.

C. Penelitian Relevan

Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga penelitian relevan. Pertama penelitian tesis yang berjudul “Pengembangan Program *Macromedia Flash Professional 8* untuk Pembelajaran Fisika di SMA”, karangan Wiji Susilowati tahun 2007. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran untuk siswa SMA dengan materi Fisika menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

Hasil penelitian Wiji Susilowati, menyatakan bahwa *Macromedia Flash Professional 8* untuk pembelajaran Fisika di SMA dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang mampu menaikkan skor rata-rata tes Fisika siswa sebesar 55,42%. Memiliki efisiensi waktu yang tinggi ditinjau dari aspek media dinilai cukup bagus atau menarik. Ditinjau dari aspek pembelajaran secara keseluruhan program ini dinilai tinggi atau jelas dimengerti oleh siswa. Aspek media dinilai menarik oleh guru Fisika dan ditinjau dari aspek pembelajaran dinilai menarik oleh guru Fisika.

Berdasarkan hasil penelitian Wiji Susilowati dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran Fisika menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* secara keseluruhan dinyatakan menarik. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini dibuat pengembangan media pembelajaran lagu *dolanan* untuk kelas VII menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*. Kesamaan dalam hal ini adalah sama-sama membahas pengembangan media dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8* sedangkan

perbedaannya terletak pada isi materi. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran dengan materi Fisika untuk siswa SMA sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan materi lagu *dolanan* untuk siswa kelas VII.

Penelitian yang kedua adalah penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang* Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash CS 3 Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII” tahun 2011 karangan Winda Sukmaningtyas. Penelitian ini mempunyai tujuan khusus yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *tembang* Macapat dengan menggunakan *software Adobe Flash*, mendiskripsikan kualitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash*.

Penelitian Winda Sukmaningtyas (2011) relevan dengan penelitian pengembangan ini karena sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Perbedaan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah penelitian tersebut membuat pengembangan media dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 3* dengan materi *tembang* Macapat untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama, sedangkan pada pengembangan media ini menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8* dengan materi lagu *dolanan* untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian relevan ketiga adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cangkringan Dengan Software Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMP Kelas VII” karangan Mar’atun Khasanah tahun 2012. Penelitian yang

dilakukan menggunakan metode *Research&Development* melalui lima tahap pengembangan media. Lima tahapan itu adalah tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan media, tahap validasi dan ujicoba, tahap akhir produk.

Hasil dari penelitian tersebut adalah (1) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 96% termasuk dalam kategori sangat bagus; (2) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 77% termasuk dalam kategori baik; (3) Penilaian oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 82%; (4) hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat setuju. Prosentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang mencapai 83,2%.

Hasil penelitian tersebut diatas bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan membantu dalam memahami materi *cangkriman*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini relevan dengan penelitian Mar'atun Khasanah (2012) karena sama-sama menggunakan metode penelitian *Research&Development* melalui lima tahapan, sama dalam mengkaji materi pelajaran kelas VII. Perbedaan penelitian terletak pada produk media pembelajaran dengan materi yang berbeda dan penggunaan aplikasi yang berbeda.

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran lagu *dolanan* untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama merupakan suatu pembelajaran untuk melatih siswa bersikap percaya diri

dan ekspresif. Sehingga memerlukan media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran, guru memerlukan variasi penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar. Variasi penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengatasi kebosanan bagi peserta didik, untuk selalu antusias, tekun dan aktif.

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Perkembangan media elektronik khususnya komputer yang sangat pesat, baik dari sisi *hardware* maupun *software* merupakan lautan potensi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik. *Macromedia Flash Professional 8* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, film, CD Interaktif, maupun CD pembelajaran serta membuat situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis.

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

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dan dilakukan penilaian produk oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan tanggapan penggunaan produk oleh beberapa siswa kelas VII, dalam hal ini siswa kelas VII A SMP N 1 Wates. Media pembelajaran lagu *dolanan* yang dibuat dengan *software Macromedia Flash Professional 8* diharapkan menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang menarik untuk siswa maupun guru.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian prosedural pengembangan dengan mematuhi langkah-langkah tertentu untuk menghasilkan produk. Penelitian yang dimaksud adalah dengan mengumpulkan data atau informasi serta materi pembelajaran yang dikembangkan ke dalam bentuk media pembelajaran lagu *dolanan* dengan produk akhir berbentuk CD (*Compact Disk*) interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

Produk media pembelajaran lagu *dolanan* yang dibuat kemudian dikonsultasikan kepada dosen ahli materi, dosen ahli media. Produk media pembelajaran yang sudah dikonsultasikan, kemudian dinilai oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa serta diujicobakan kepada beberapa siswa kelas VII. Produk media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran dengan materi lagu *dolanan* untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

B. Prosedur Pengembangan Media

Meneliti dan mengembangkan media harus memperhatikan langkah-langkah pembuatannya. Padmo (2009:418-423) penulisan bahan ajar yang menerapkan pengembangan sistem pembelajaran dilakukan melalui berbagai tahapan. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

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

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah dilakukan analisis maka langkah selanjutnya adalah tahap perancangan. Dalam hal ini peneliti merancang materi pembelajaran serta merancang evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development&Production*)

Setelah materi serta evaluasi sudah direncanakan, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan. Tahap pengembangan adalah tahapan dimana dilakukan pembuatan *flow chart*. *Flow chart* adalah diagram alur pengembangan media yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk naskah media pembelajaran. Media kemudian diproduksi dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

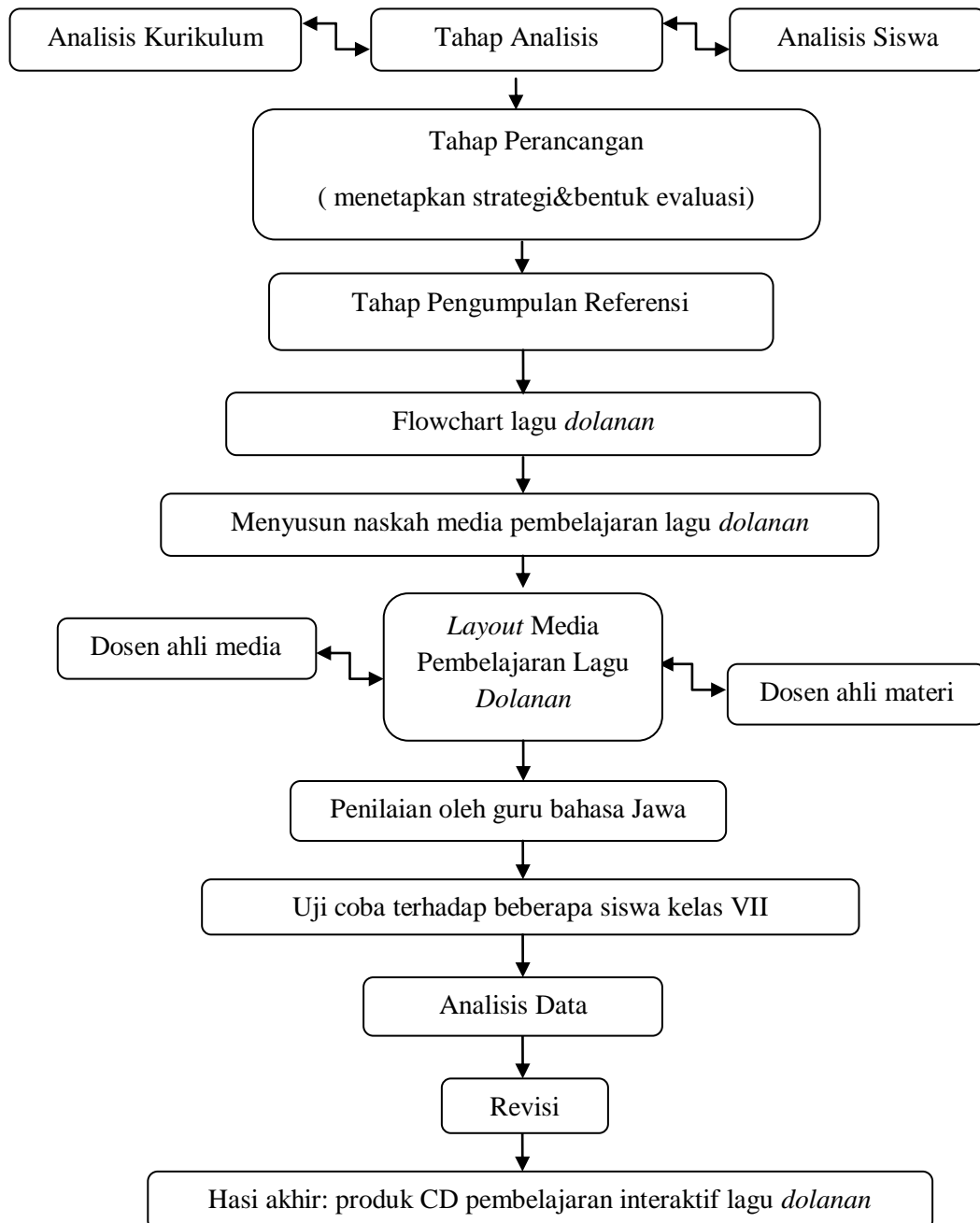
4. Tahap Validasi (*Validation*)

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

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

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

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



C. Penilaian produk

1. Desain Penilaian

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan media ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Desain penelitian deskriptif ini hanya mengungkapkan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa dan tanggapan beberapa siswa kelas VII. Hasil penelitian menjadi acuan untuk merevisi produk.

Tahap penilaian dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama yaitu penilaian desain media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Tahap kedua yaitu penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari beberapa siswa kelas VII terhadap penggunaan produk.

2. Jenis Data

a. Data Skala

Penelitian ini data yang digunakan adalah data skala *likert* berdasarkan pada objek sebagai salah satu yang dinamis, peneliti akan meneliti semua komponen dan hubungan yang lain. Menurut Sugiyono (2009:93-96), data skala *likert* ini digunakan untuk mengukur kualitas media yang disebut sebagai variabel penelitian. Variabel tersebut dijabarkan menjadi indikator. Variabel yang dijabarkan dalam indikator tersebut digunakan untuk menyusun instrumen berupa pernyataan. Penelitian ini menggunakan data skala berupa nilai kategori. Penjabaran nilai kategori tersebut yaitu sebagai berikut. SB (Sangat Baik) yaitu jika terdapat semua indikator, B (Baik) jika terdapat 4 indikator, CB (Cukup Baik)

jika terdapat 3 indikator, K (Kurang Baik) jika terdapat 2 indikator, SK (Sangat Kurang) jika hanya terdapat 1 indikator.

b. Hasil dari angket tanggapan siswa

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal yang ia ketahui. Penelitian ini lebih menggunakan angket yang berisi tanggapan siswa tentang media yang diujikan dan ditampilkan. Menurut Sugiyono (2011:93), data dari tanggapan siswa berupa data kualitatif yaitu yaitu nilai kategori sebagai berikut, SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RR (Ragu-ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju).

D. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan beberapa alat untuk mrngumpulkan data. Alat pengumpulan data dapat disebut dengan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen data skala *likert*. Instrumen data skala *likert* dibuat dalam bentuk *checklist*. Instrumen pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Instrumen penilaian kualitas media

a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi

Penilaian kualitas media oleh ahli materi mencakup beberapa instrumen. Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam 18 indikator. Terdiri dari aspek pembelajaran dengan sembilan indikator dan aspek kebenaran isi dengan sembilan indikator. Angket Penilaian media oleh dosen ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

A. Aspek Pembelajaran

Tabel 2: **Kisi-kisi penilaian aspek pembelajaran media dosen ahli materi**

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

B. Aspek Kebbenaran Isi

Tabel 3: **Kisi-kisi penilaian aspek kebenaran isi oleh dosen ahli materi**

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

b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media dalam bentuk angket terdiri dua aspek.

Aspek tampilan dengan 10 indikator dan aspek pemrograman dengan 9 indikator.

Berikut ini bentuk angket penilaian oleh dosen ahli media.

1. Aspek Tampilan

Tabel 4: **Kisi-kisi penilaian media aspek tampilan oleh dosen ahli media**

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

2. Aspek Pemrograman

Tabel 5: **Kisi-kisi penilaian media aspek pemrograman oleh dosen ahli media**

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

Instrumen penilaian kualitas tersebut bersumber pada kriteria dalam menilai

perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas menurut

Walker&Haes (dalam Arsyad, 2002: 175-176).

C. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian oleh guru bahasa Jawa mencakup dua aspek, yaitu aspek ketepatan konsep dan kompetensi yang terdiri dari 5 indikator, dan aspek kualitas tampilan yang terdiri dari 5 indikator. Angket penilaian media oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

1. Aspek ketepatan konsep dan kompetensi

Tabel 6: Kisi-kisi penilaian media oleh guru bahasa Jawa aspek ketepatan konsep dan kompetensi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)					
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>					
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran					
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar					
5	Penggunaan bahasa dan ejaan.					

2. Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 7: Kisi-kisi penilaian media oleh guru bahasa Jawa aspek kualitas tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>					
2	Komposisi warna					
3	Tampilan menu					
4	Jenis dan ukuran teks					
5	Kualitas gambar.					

2) Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk angket dengan kategori penilaian yang terdiri dari 4 aspek yaitu (1) aspek kemudahan pemahaman yang terdiri dari 6 indikator, (2) aspek kemandirian belajar yang terdiri dari 4 indikator, (3) aspek penyajian media terdiri 6 indikator, (4) aspek pengoperasian media yang terdiri atas 4 indikator. Angket penilaian tanggapan siswa dijabarkan sebagai berikut.

1. Aspek Kemudahan Pemahaman

Tabel 8: **Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek kemudahan pemahaman**

No	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi lagu <i>dolanan</i> untuk siswa.					
2	Materi lagu <i>dolanan</i> yang disajikan media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.					
3	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat melagukan lagu <i>dolanan</i>					
4	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut dapat menuntun siswa untuk memahami materi					
5	Latihan soal dalam media pembelajaran lagu <i>dolanan</i> tersebut sebagian besar dapat dikerjakan dengan mudah					
6	Glosarium membantu siswa untuk memahami kata-kata sukar.					

2. Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 9: **Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek kemandirian belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki					
2	Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini					
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengulangi materi yang belum dipahami					
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah					

3. Aspek Penyajian Media

Tabel 10: **Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek penyajian media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca					
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga siswa mudah memahami					
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					
4	Warna <i>background</i> dan teks terlihat serasi					
5	Gambar dan animasi terlihat jelas					
6	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.					

4. Aspek Pengoperasian Media

Tabel 11: **Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek pengoperasian**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media lagu <i>dolanan</i>					

Tabel Lanjutan						
No.	Inidikator	SS	S	RR	KS	TS
3	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
4	Media ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga siswa mudah untuk menggunakannya.					

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ada beberapa macam. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini ada dua tahap sebagai berikut.

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Dalam analisis data yang berupa nilai kategori. Nilai kategori tersebut kemudian diubah menjadi skor penilaian. Kriteria pengubahan tersebut sebagai berikut.

a. Penilaian kualitas media

Penilaian kualitas media antara lain sebagai berikut.

SB (Sangat Baik) diberi skor 5

B (Baik) diberi skor 4

CB (Cukup Baik) diberi skor 3

K (Kurang) diberi skor 2

SK (Sangat Kurang) diberi skor 1

b. Penilaian tanggapan siswa

Penilaian tanggapan siswa antara lain sebagai berikut.

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

2. Menganalisis Skor

Proses analisis skor dilakukan dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian yang dibagi dengan jumlah skor ideal untuk seluruh item yang dikalikan dengan 100% (Sugiyono, 2008:137).

Tabel 12: Kategori Penilaian Kualitas Media

Tingkat penilaian	Kategori
0 - 20%	SK (Sangat Kurang)
20,1 - 40%	K (Kurang)
40,1 - 60%	CB (Cukup Baik)
60,1 - 80%	B (Baik)
80,1 - 100%	SB(Sangat baik)

Tabel 13: Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat penilaian	Kategori
0 - 20%	TS (Tidak Setuju)
20,1 - 40%	KS (Kurang Setuju)
40,1 - 60%	RR (Ragu-ragu)
60,1 - 80%	S (Setuju)
80,1 - 100%	SS (Sangat Setuju)

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

\sum skor yang diperoleh dari penelitian

Persentase tingkat penilaian = _____ X 100%.

\sum skor yang ideal seluruh item

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Tahap analisis pembuatan media merupakan langkah awal sebelum melakukan pembuatan produk. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh pengembang meliputi analisis kompetensi dan mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda. Analisis kompetensi disebut juga dengan analisis kurikulum. Pengembang harus memahami kompetensi dengan cara memahami, membaca, dan mengukur tingkat ke dalaman kompetensi. Tahapan ini dilakukan dalam rangka melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan produk media pembelajaran.

Hasil analisis kompetensi menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Jawa berbasis KTSP untuk siswa SMP kelas VII Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Standar Kompetensi (SK) ‘memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa’ dengan Kompetensi Dasar (KD) ‘melagukan *tembang dolanan*’. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu:

- (1) melagukan *lagu dolanan* dengan gembira,
- (2) menebak judul *lagu dolanan*,
- (3) menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan *lagu dolanan*.

Mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda dilakukan untuk mengetahui tingkah laku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai

dengan pencapaian kompetensi dasar. Pengembang harus mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lagu *dolanan*. Daya kemampuan siswa untuk menyerap pembelajaran, dan aspek-aspek lainnya yang mendukung tingkat kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa SMP Negeri 1 Wates, Kabupaten Kulon Progo ketika mengikuti kegiatan pembelajaran lagu *dolanan*, kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi lagu *dolanan*.

Beberapa siswa ada yang tidak mengetahui judul lagu *dolanan* dan tidak dapat melagukan lagu *dolanan*, oleh sebab itu, guru sangat mendukung adanya pengembangan media lagu *dolanan* dalam bentuk CD (Compact Disk) menggunakan software *Macromedia Flash Professional 8*, untuk dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran lagu *dolanan*. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari lagu *dolanan* serta menjadi alat bantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan materi lagu *dolanan* di sekolah.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Proses melakukan analisis kompetensi dengan mencermati kurikulum dan menganalisis karakter peserta didik telah selesai, tahapan kedua yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan tahap perancangan. Tahap perancangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk merancang *design* atau isi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses mencermati standar kompetensi dan kompetensi dasar selesai, maka dirumuskan penyusunan materi.

Tahapan perancangan selanjutnya adalah menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Peran guru sangat diperlukan sebagai informan maupun pengontrol kegiatan belajar mengajar ketika menggunakan media pembelajaran lagu *dolanan*. Media pembelajaran lagu *dolanan* dapat digunakan oleh siswa sebagai alat belajar mandiri di rumah.

Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai sarana pengulangan materi karena dilengkapi dengan panduan pengoperasian media. Selanjutnya pengembang menentukan alat evaluasi media. Bentuk evaluasi yang dibuat adalah soal uraian singkat yang terdiri atas 10 butir soal sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Setelah mengerjakan soal, siswa akan mendapatkan nilai berdasarkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembang media pembelajaran mengumpulkan sumber pustaka yang dijadikan sumber materi lagu *dolanan*. Pengumpulan referensi dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan buku-buku pelajaran sumber materi lagu *dolanan*. Materi lagu *dolanan* yang dijabarkan dalam media pembelajaran bersumber dari buku *Kaloka Basa* (dapat dilihat pada lampiran). Buku tersebut merupakan buku pegangan guru yang dipakai dalam proses pembelajaran bahasa Jawa sesuai dengan tuntunan kurikulum untuk kabupaten Kulon Progo.

Materi yang telah disusun kemudian dibuat *flowchart* yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemograman media. *Flowchart* merupakan diagram bentuk alur pengembangan yang memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran dari *scene* yang satu ke *scene* yang lain (*flowchart* dapat dilihat pada lampiran). *Flowchart* kemudian dijabarkan dalam naskah media pembelajaran yang berisi penjabaran materi lagu *dolan* secara lengkap serta menu yang ada pada media pembelajaran (naskah media pembelajaran lagu *dolan* dapat dilihat pada lampiran). Naskah media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)* dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*.

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media pembelajaran

Tahapan validasi dan ujicoba dilakukan setelah melakukan tahapan pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)*. Tahap validasi melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media. Ujicoba media pembelajaran melibatkan siswa kelas VII. Tahap validasi dan ujicoba berfungsi sebagai penilai dan pemberi saran terhadap pelaksanaan pengembangan media. Penilaian guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi saran dan penilai dalam proses penilaian akhir media.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

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

Validator materi media pembelajaran lagu *dolanan* ini adalah Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. Beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah bahasa dan sastra. Media yang diserahkan kepada dosen ahli materi berupa layout media pembelajaran. Proses validasi dosen ahli materi dilakukan dengan mengoreksi penjabaran materi serta tata tulis teks dalam media pembelajaran. Validasi dosen ahli materi dilakukan secara berulang kali sampai media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas VII.

Validasi oleh dosen ahli materi dilakukan tiga tahap. Penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi meliputi delapan belas indikator. Terbagi dalam dua aspek yaitu aspek pembelajaran yang terdiri atas 9 indikator dan aspek kebenaran isi yang terdiri atas 9 indikator. Aspek pembelajaran meliputi kualitas memotivasi siswa, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, kejelasan uraian materi,

kecukupan pemberian latihan, ketepatan soal dengan indikator, ketepatan soal dengan indikator, dan kejelasan penggunaan istilah. Aspek kebenaran isi meliputi kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar, kejelasan penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa mudah dipahami, gambar yang disajikan mendukung materi, rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, dan tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Tahapan validasi kualitas media oleh dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran

Tabel 14: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kualitas memotivasi siswa	3	Cukup baik	3	Cukup baik	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik	4	Baik
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik	5	Sangat Baik	4	Baik
4	Kebenaran materi	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
5	Kejelasan uraian materi	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
6	Kecukupbaikan pemberian latihan	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
7	Ketepatan soal dengan indikator	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik

Lanjutan Tabel 14: **Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran**

No	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan	3	Cukup baik	3	Cukup baik	4	Baik
9	Kejelasan penggunaan istilah	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
Rata-rata prosentase perolehan skor penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi		Tahap I 66% (Baik)		Tahap II 77% (Baik)		Tahap Akhir 91% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel 14, maka dapat diketahui penskoran kualitas materi media pembelajaran oleh dosen ahli materi. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

(a) Kualitas memotivasi siswa

Penilaian kualitas media tahap pertama oleh dosen ahli materi dinyatakan cukup baik. Pada validasi tahap dua, konfigurasi performansi pada materi lagu *dolanan* cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti, sehingga dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan, maka dosen ahli materi melakukan tahap validasi akhir. Tahap validasi akhir media dinyatakan layak diujicobakan kepada siswa tanpa revisi.

(b) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar

Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar pada validasi tahap pertama sampai dengan tahap terakhir mendapatkan kategori baik. Penilaian aspek

kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dikatakan baik, artinya indikator yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar. Indikator yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang berkualitas.

(c) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

Pada validasi pertama, kedua, dan terakhir kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dinyatakan baik oleh dosen ahli materi. Media pembelajaran telah memenuhi kriteria materi yang baik. Penilaian aspek kebenaran materi dikatakan baik, artinya bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum. Materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa, karena materi dijabarkan sesuai dengan kemampuan siswa.

(d) Kebenaran materi

Pada tahap pertama, validasi dinyatakan cukup baik. Materi *pangertosan lagu*, *pangertosan dolanan* salah. Dosen ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki *pangertosan* materi *lagu dolanan* tersebut. Sesuai dengan saran dari dosen ahli materi, maka pengembang melakukan revisi produk media pembelajaran. Proses validasi kedua dilakukan setelah revisi tahap pertama dilakukan.

Penilaian pada validasi kedua dinyatakan baik. Pada tahap kedua, dosen ahli materi memberikan saran agar memperbaiki *pangertosan lagu dolanan*. Setelah dilakukan perbaikan maka dilakukan validasi tahap terakhir. Validasi tahap akhir, media telah memenuhi kriteria kebenaran materi yang baik. Penilaian

aspek kebenaran materi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

(e) Kejelasan uraian materi

Validasi tahap pertama, dinyatakan cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki pangertosan lagu. Saran tersebut bertujuan agar materi menjadi jelas. Perbaikan dilakukan. Setelah melakukan perbaikan, maka diadakan validasi media tahap kedua. Penilaian aspek kejelasan uraian materi pada tahap kedua dinyatakan baik oleh dosen ahli materi. Selanjutnya dilakukan validasi terakhir. Pada tahap validasi terakhir, aspek kejelasan uraian materi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya siswa dapat mengetahui dengan baik uraian materi yang ada pada media pembelajaran.

(f) Kecukupbaikan pemberian latihan

Aspek kecukupbaikan pemberian latihan pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar memperbaiki petunjuk pengerjaan soal dan menambahkan tombol *next*, sehingga memudahkan siswa dalam belajar mandiri dan mengetahui kecepatan siswa dalam mengerjakan soal. Setelah melakukan revisi maka dilakukan validasi tahap kedua. Aspek kecukupbaikan dalam pemberian latihan termasuk ke dalam kategori baik.

Penilaian aspek kecukupbaikan dalam pemberian latihan dinyatakan sangat baik oleh dosen ahli materi pada validasi tahap terakhir. Pemberian latihan dinyatakan sangat baik. Penyajian metri yang sistematis dan terdapat petunjuk

pengerjaan soal memudahkan siswa dalam berlatih di rumah. Siswa tidak hanya mempelajari materi lagu *dolanan* namun juga berlatih secara mandiri di rumah.

(g) Ketepatan soal dengan indikator

Penilaian tahap pertama validasi media aspek ketepatan soal dengan indikator dikatakan baik oleh dosen ahli materi, sehingga dilakukan validasi tahap kedua. Penilaian termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar bobot soal diperhatikan. Pemilihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Terdapat 10 buah soal latihan dalam media pembelajaran. Penilaian tahap akhir validasi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya penyajian soal sudah sesuai dengan indikator.

(h) Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan

Aspek ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan pada validasi pertama dinyatakan cukup baik. Masih banyak kesalahan dalam penggunaan bahasa. Pada tahap awal ini masih terdapat bahasa Indonesia dalam materi. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menggunakan bahasa Jawa apabila memang ada. Setelah melakukan perbaikan maka dilakukan validasi kedua. Pada tahap validasi kedua dan terakhir penilaian termasuk ke dalam kategori baik. Pemilihan bahasa dan penggunaan ejaan dalam penyampaian materi sesuai dengan bahasa dan ejaan yang tepat.

(i) Kejelasan penggunaan istilah

Kejelasan penggunaan istilah pada media pembelajaran dapat dinilai dari *glosarium*. Tahap validasi pertama dinyatakan cukup baik, karena istilah yang terdapat pada media pembelajaran sedikit. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menambahkan *glosarium*. Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dosen ahli materi, dilakukan validasi tahap kedua. Penilaian aspek kejelasan penggunaan istilah dinyatakan baik sehingga dilakukan validasi tahap terakhir. Aspek kejelasan penggunaan istilah termasuk dalam kategori sangat baik, artinya *glosarium* yang disajikan dalam media dapat dengan jelas dipahami oleh pengguna media.

b) Penilaian keseluruhan pada aspek pembelajaran

Penilaian keseluruhan pada aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata prosentase skor memperoleh 66% termasuk ke dalam kategori baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Pada aspek kebenaran materi, kejelasan uraian materi, dan ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan masih terdapat banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi untuk memperbaiki media.

Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata prosentase nilai 77%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh ahli materi untuk memperhatikan konfigurasi performansi. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir

dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli materi.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek memperoleh prosentase 91%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan aspek penilaian kualitas media telah memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan.

c) Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli materi Aspek Kebenaran Isi

Tabel 15: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	3	Cukup baik	3	Cukup baik	5	Sangat Baik
2	Kejelasan penyajian materi	3	Cukup baik	3	Cukup baik	5	Sangat Baik
3	Sistematika penyajian materi	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	Baik	3	Cukup baik	4	Baik
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	2	Kurang	3	Cukup baik	5	Sangat Baik
6	Gambar yang disajikan mendukung materi	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik	4	Baik
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik

Lanjutan Tabel 15

No	Indikator	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
9	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	3	Sangat Baik	4	Baik	4	Baik
Rata-rata prosentase perolehan skor penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi aspek kebenaran isi		Tahap I 64% (Baik)		Tahap II 73% (Baik)		Tahap Akhir 91% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel 15, maka dapat diketahui penskoran kualitas materi media pembelajaran oleh dosen ahli materi. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi aspek kebenaran isi adalah sebagai berikut.

(a) Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran

Aspek kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran pada validasi pertama dan validasi kedua dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli materi. Materi dibuat sesuai dengan kompetensi yang ada di kurikulum. Materi lagu *dolanan* ini merupakan materi pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas VII. Pada tahap validasi terakhir aspek kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya tujuan pembelajaran tercapai karena bobot materi yang ada pada media pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa.

(b) Kejelasan penyajian materi

Validasi tahap pertama dan kedua untuk aspek kejelasan penyajian materi termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar satu *layer* hanya terdapat satu *cakepan* lagu *dolanan*, sehingga penyajian materi *tuladha lagu dolanan* menjadi jelas. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap akhir oleh dosen ahli materi. Penilaian termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya penyajian materi dalam media jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna media.

(c) Sistematika penyajian materi

Aspek sistematika penyajian materi oleh dosen ahli materi mendapatkan nilai cukup baik. Terdapat banyak kesalahan ketik dalam penulisan materi pada pangertosan maupun *tuladha lagu dolanan*. Maka, diperlukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap akhir oleh dosen ahli materi. Penilaian pada aspek sistematika penyajian materi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya materi disajikan secara sistematis.

(d) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi

Penilaian aspek kesesuaian pemberian contoh pada tahap validasi pertama termasuk ke dalam kategori baik. Sehingga dilakukan penilaian validasi kedua oleh dosen ahli materi. Penilaian termasuk ke dalam kategori cukup baik. Aspek kesesuaian pemberian contoh dengan materi dalam membantu pemahaman siswa pada validasi tahap akhir termasuk ke dalam kategori sangat baik. Pemberian contoh yang diberikan dalam memahami materi dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi lagu *dolanan*.

(e) Penggunaan bahasa mudah dipahami

Validasi pertama oleh dosen ahli aspek penggunaan bahasa mudah dipahami termasuk ke dalam kategori kurang. Bahasa yang digunakan dalam media tidak konsisten. Terdapat bahasa Jawa dan bahasa Indonesia dalam penyajian media, sehingga bahasa yang digunakan tidak bisa dipahami. Dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti menggunakan bahasa Jawa. Maka dilakukan revisi. Validasi kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan.

Penilaian validasi kedua oleh dosen ahli materi termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti kata *gatosna* menjadi *kagatosna* pada panduan materi pembelajaran. Validasi terakhir dilakukan setelah melakukan perbaikan. Penilaian termasuk ke dalam kategori sangat baik. Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa, sehingga pengguna media pembelajaran dapat menggunakan media lagu *dolanan*. Materi yang ada dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan baik.

(f) Gambar yang disajikan mendukung materi

Aspek gambar yang disajikan mendukung materi mendapatkan nilai cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menambahkan ilustrasi pada materi *tuladha* lagu *dolanan*. Setiap *tuladha* lagu *dolanan* diberikan gambar sesuai dengan lagu. Tujuan pemberian ilustrasi tersebut, membantu siswa dalam memahami *tuladha* lagu *dolanan*. Maka dilakukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan dilakukan validasi kedua.

Penilaian pada tahap validasi kedua termasuk ke dalam kategori baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menambahkan ilustrasi pada materi *pangertosan*. Dilakukan revisi sesuai dengan saran dari dosen ahli materi.

Validasi tahap terakhir mendapatkan nilai sangat baik. Pemberian ilustrasi pada media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat siswa mempelajari lagu *dolanan*.

(g) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Penilaian aspek rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar mendapatkan nilai baik oleh dosen ahli materi. Pembuatan soal mengacu pada kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum. Terdapat sepuluh soal dalam media pembelajaran lagu *dolanan*. bentuk jawaban soal dalam media lagu *dolanan* ini adalah memilih satu jawaban yang benar dari beberapa jawaban yang ada. Rumusan soal yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum yaitu melagukan *tembangdolanan*.

(h) Rumusan soal sesuai dengan indikator

Validasi tahap pertama dan tahap kedua yang dilakukan oleh dosen ahli materi mendapatkan nilai baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar mengganti beberapa soal. Pengembang melakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi. Kesesuaian rumusan soal dengan indikator pada tahap validasi terakhir dikatakan sangat baik. Pemilihan soal yang terdapat dalam media sesuai dengan indikator yang dikembangkan.

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

Aspek tingkat kesulitan soal untuk mencapai kompetensi dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli materi. Pada validasi tahap pertama dosen ahli materi

memberikan agar tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Maka dilakukan rrevisi. Pada tahap validasi kedua dan terakhir dikatan baik. Tingkat kesulitan yang ada pada media sudah sesuai dengan pancapaian kompetensi yang diharapkan

d) Penilaian Keseluruhan Aspek Kebenaran Isi oleh Dosen Ahli Materi

Penilaian keseluruhan pada aspek kebenaran isi oleh dosen ahli materi dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata prosentase skor memperoleh 64% termasuk ke dalam kategori baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Pada aspek penggunaan bahasa, penyajian gambar, dan tingkat kesulitan soal banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi untuk memperbaiki media.

Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata presentasi nilai 73%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh ahli materi untuk memperhatikan konfigurasi performansi. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli materi.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek kebenaran isi memperoleh prosentase 91%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan

aspek kebenaran isi penilaian kualitas media telah memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan.

2) Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dosen ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan sehingga pengembang dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dosen ahli media digunakan sebagai dasar untuk mengadakan perbaikan sehingga menghasilkan suatu media interaktif pembelajaran yang berkualitas. Validator media adalah Drs. Mulyana, M.Hum. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah bahasa dan sastra. Validasi media dilakukan secara bertahap dengan menyerahkan media yang dikembangkan untuk diteliti dosen ahli media beserta lembar validasi media pembelajaran lagu *dolanan* oleh dosen ahli media. Validasi dilakukan mulai dari tampilan awal hingga media berupa *CD (Compact Disk)* sehingga perbaikan media dapat dilakukan dengan tepat. Media yang dilaporkan kepada dosen ahli media berupa *CD* media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* (cara pengoperasian *CD* media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran).

Perbaikan pengembangan media dilakukan hingga media layak untuk diujicobakan. Penilaian pengembangan media oleh dosen ahli media meliputi dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan merupakan keseluruhan tampilan yang terdapat pada media interaktif lagu *dolanan* terdiri dari sepuluh indikator, aspek pemrograman merupakan keefektifan program untuk menjalankan media interaktif lagu *dolanan* yang terdiri atas sepuluh indikator

(hasil angket penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dapat dilihat pada lampiran).

a) Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

Tabel 16: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan penggunaan program	4	Baik	4	Baik	4	Baik
2	Keterbacaan teks atau tulisan	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
4	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
5	Kualitas tampilan gambar	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
6	Sajian animasi	3	Cukup baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
7	Daya dukung musik pengiring	2	Kurang	4	Baik	4	Baik
8	Tampilan layar	4	Baik	4	Baik	4	Baik
9	Kejelasan suara	4	Baik	4	Baik	4	Baik
10	Ketepatan penggunaan bahasa	3	Cukup baik	3	Cukup baik	4	Baik
Rata-rata prosentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh dosen ahli media		Tahap I 74 % (Baik)		Tahap II 88% (Sangat Baik)		Tahap III 90% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel 16, maka dapat diketahui penilaian kualitas media pembelajaran pada aspek tampilan oleh dosen ahli media. Validasi aspek tampilan media pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

(a) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Validasi tahap pertama media pembelajaran, petunjuk penggunaan program kurang lengkap yaitu belum adanya gambar tombol *next* dan *back* yang akan digunakan dalam pengoperasian media pembelajaran. Pada validasi tahap kedua, petunjuk penggunaan program telah dilengkapi dengan gambar tombol. Saran dosen ahli media untuk petunjuk penggunaan program adalah tata letak tulisan diletakkan dengan rapi sehingga perlu untuk dilakukan revisi. Setelah melakukan revisi, dosen ahli media melakukan penilaian tahap akhir. Kejelasan petunjuk penggunaan program termasuk ke dalam kategori baik. Indikator kejelasan penggunaan program dikatakan baik, artinya pemilihan bahasa yang digunakan adalah bahasa komunikatif sehingga pengguna media pembelajaran dapat menggunakan media dengan baik.

(b) Keterbacaan teks atau tulisan

Pada tahap validasi pertama, performansi teks sudah baik. Jenis dan ukuran huruf sudah sesuai sehingga bisa dibaca dengan baik. Terdapat banyak kesalahan pada pengetikan teks sehingga dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi, maka dilakukan validasi tahap kedua. Pada validasi tahap kedua dosen ahli media memberikan saran. Saran tersebut yaitu penggunaan teks atau bahasa lebih *trep* atau komunikatif. Validasi tahap akhir, tidak ada komentar dari dosen ahli media.

Penilaian aspek keterbacaan teks atau tulisan dikatakan sangat baik, artinya ketepatan dalam ukuran dan jenis teks, dan ketepatan penggunaan bahasa sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas.

(c) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Validasi tahap awal pada aspek ketepatan pemilihan komposisi warna belum tepat. Warna *background* hijau untuk tulisan di menu utama disarankan oleh dosen untuk diganti dengan warna biru, sehingga ada kontras antara warna kuning untuk teks dengan warna *background*nya sehingga perlu dilakukan revisi. Pengembang melakukan revisi sesuai dengan saran dosen ahli media. Validasi tahap kedua dan validasi terakhir ketepatan pemilihan dan komposisi warna sudah baik. Aspek ketepatan dan komposisi warna termasuk ke dalam kategori sangat baik. Penggunaan dan komposisi warna sudah cukup baik tepat sesuai dengan sasaran pengguna media yaitu siswa kelas VII.

(d) Konsistensi penempatan tombol (*button*)

Indikator konsistensi penempatan tombol pada validasi tahap pertama belum tepat. Penempatan tombol materi, *next* dan *back* belum konsisten, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Setelah penempatan tombol sudah diperbaiki, maka validasi tahap kedua dilakukan. Dosen ahli media memberikan saran agar memberikan tombol *back* di *tuladha* lagu *dolanan Gajah-gajah, Gundhul Pacul, Jago Kate, Cublak Suweng, dan Jaran Teji*. Validasi tahap akhir dilakukan setelah pengembang memperbaiki media sesuai saran dosen ahli media. Indikator

penempatan tombol pada validasi tahap akhir termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya penempatan dalam media pembelajaran sudah konsisten.

(e) Kualitas tampilan gambar

Kualitas tampilan gambar termasuk kategori sangat baik pada seluruh tahap validasi. Hal ini disebabkan media yang dihasilkan sudah dilengkapi dengan gambar yang mendukung. Pada tahap validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk menambahkan gambar pada *tuladha* lagu *dolanan Gajah-gajah, Gundhul Pacul, Jago Kate, Cublak Suweng*, dan *Jaran Teji* yang berfungsi sebagai gambar yang mendukung penjabaran materi.

Validasi akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan. Indikator kualitas tampilan gambar termasuk ke dalam kategori sangat baik. penilaian aspek kualitas tampilan gambar dikatakan sangat baik. Gambar yang terdapat dalam media dapat membantu memahami materi dan menarik minat siswa dalam belajar.

(f) Sajian animasi gambar

Validasi tahap pertama untuk indikator sajian animasi gambar kurang baik. hal ini disebabkan karena media yang dihasilkan belum dilengkapi dengan sajian gambar yang menarik. Pengembang melakukan perbaikan dengan menambahkan sajian animasi pendukung media. Pada tahap validasi pertama dosen ahli media memberikan saran untuk menambahkan animasi pada menu *pangertosan lagu dolanan* untuk membuat media menjadi lebih menarik. Validasi tahap kedua dilakukan setelah pengembang melengkapi media dengan menambahkan animasi

gambar. Validasi akhir dilakukan, indikator sajian animasi gambar dikatakan sangat baik, artinya sajian animasi gambar menambah daya ketertarikan siswa untuk belajar.

(g) Daya dukung musik pengiring

Tahap validasi pertama indikator daya dukung musik pengiring dinyatakan kurang. Dosen ahli media menyarankan untuk setiap menu terdapat musik pengiring lagu *dolanan* anak dan bisa diganti-gant sehingga harus dilakukan revisi. Validasi kedua dilakukan setelah pengembang melakukan revisi. Pada validasi kedua indikator daya dukung musik pengiring dinyatakan baik. Musik pengiring setiap *layer* berbeda-beda dan jika tidak diperlukan musik pengiring dapat dimatikan. Pada validasi tahap akhir, penilaian aspek daya dukung musik pengiring dinyatakan baik, artinya daya dukung musik pengiring mendukung siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

(h) Tampilan Layar

Tampilan layar termasuk ke dalam kategori baik pada seluruh tahap validasi. Indikator tampilan layar pada validasi tahap pertama, validasi tahap kedua, dan validasi tahap terakhir termasuk ke dalam kategori baik. Penilaian aspek tampilan layar dikatakan baik, artinya tampilan layar yang menarik dan efisien dapat mendukung penggunaan media pembelajaran.

(i) Kejelasan suara

Penilaian kejelasan suara untuk semua tahap validasi dinyatakan ke dalam kategori baik oleh dosen ahli media. Suara musik iringan maupun suara *tuladha* lagu *dolan* dapat didengarkan dengan jelas. Musik iringan dapat dimatikan dengan cara mengeklik tombol musik yang ada di sebelah kanan atas, agar tidak ada penumpukan suara dengan suara *tuladha* lagu *dolan*.

(j) Ketepatan Penggunaan Bahasa

Indikator penggunaan bahasa pada tahap validasi pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli media memberikan saran untuk memperbaiki bahasa dalam panduan penggunaan media, materi untuk diperjelas, dan panduan evaluasi. Tahap kedua validasi termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli media memberikan saran untuk mengubah variasi pertanyaan soal, dan menghapus semua kata “*panjenengan*”. Hal ini bertujuan media pembelajaran menggunakan bahasa komunikatif sehingga dapat digunakan dengan mudah. Validasi tahap terakhir dilakukan setelah mengadakan perbaikan. Validasi terakhir termasuk ke dalam kategori baik, artinya bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik oleh pengguna media.

b) Keseluruhan penilaian pada aspek tampilan

Penilaian pada semua aspek tampilan oleh dosen ahli media dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata prosentase skor memperoleh 74% termasuk ke dalam kategori baik. pada validasi tahap pertama, dosen ahli media menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. pada aspek sajian animasi, daya dukung musik pengiring, dan penggunaan bahasa masih terdapat

banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli media untuk memperbaiki media.

Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata presentasi nilai 80%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh ahli media untuk menggunakan bahasa yang lebih sederhana sehingga didapatkan bahasa yang komunikatif. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli media.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek memperoleh prosentase 90%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli media menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan aspek penilaian kualitas media telah memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan, serta tampilan media yang disajikan menambah daya ketertarikan siswa untuk belajar lagu *dolanan* dengan menggunakan media dalam bentuk *Macromedia Flash Professional 8*.

c) Hasil Validasi Kualitas media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Tabel 17: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	4	Baik	4	Baik	4	Baik

Lanjutan Tabel 17

No	Indikator	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik	4	Baik	4	Baik
4	Kemudahan penggunaan media	4	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
6	Efisiensi teks	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
7	Respon terhadap peserta didik	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
8	Kecepatan program	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
9	Kemenarikan media	3	Cukup baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
Rata-rata prosentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh dosen ahli media		Tahap I 80 % (Baik)		Tahap II 86% (Sangat Baik)		Tahap III 91% (Sangat Baik)	

Berdasarkan tabel 17 hasil validasi kualitas media oleh ahli media pada aspek pemrograman, maka dapat diketahui nilai kualitas media pembelajaran pada aspek pemrograman oleh ahli media. Validasi dilakukan dalam tiga tahap. Penjabaran penilaian kualitas media pembelajaran oleh ahli media adalah sebagai berikut.

(a) Kejelasan navigasi.

Validasi tahap pertama oleh dosen ahli media, navigasi pada media dinyatakan cukup baik. Navigasi yang diberikan pada media tidak memudahkan pengguna media untuk menggunakan media lagu *dolanan*. Dosen ahli media memberikan saran agar menambahkan tombol *next* dan tombol *back* di materi untuk memudahkan pengguna media.

Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap kedua. Pada validasi ini prosentase penilaian kejelasan navigasi termasuk ke dalam kategori sangat baik. Validasi tahap terakhir penilaian kejelasan navigasi termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa penggunaan navigasi yang tepat dalam media pembelajaran lagu *dolanan* sangat baik, sehingga memudahkan pengguna media.

(b) Konsistensi penggunaan tombol

Indikator konsistensi penggunaan tombol pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori baik. Pada tahap validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk memperbaiki tombol, karena ada tombol pada materi yang berfungsi ganda sehingga dapat membingungkan pengguna media. Maka dilakukan perbaikan.

Validasi tahap kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari dosen ahli media. Penilaian aspek konsistensi penggunaan tombol termasuk kategori baik, artinya penggunaan tombol mengarahkan pada *layer* yang dituju.

(c) Kejelasan petunjuk

Indikator kejelasan petunjuk tahap pertama, kedua, dan terakhir oleh dosen ahli media dinyatakan baik. Dosen ahli media memberikan saran untuk melengkapi gambar petunjuk tombol *next* dan *back* pada penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari saran tersebut adalah untuk memberikan kejelasan pada petunjuk penggunaan media, sehingga media tersebut dapat digunakan dengan baik oleh pengguna media. Penilaian aspek kejelasan petunjuk termasuk kategori baik artinya, kejelasan petunjuk dapat memudahkan pengguna media untuk menggunakan media pembelajaran.

(d) Kemudahan penggunaan media

Kemudahan penggunaan media dinyatakan baik oleh dosen ahli media pada validasi tahap pertama. Petunjuk penggunaan media belum lengkap, sehingga indikator kemudahan media masih kurang. Dosen ahli media menyarankan untuk memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran. Validasi tahap kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dosen ahli media. Validasi tahap kedua, dosen ahli media memberikan saran agar ukuran teks pada petunjuk pemakaian diperbesar.

Validasi tahap akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan. Validasi tahap akhir pada indikator kemudahan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Penilaian aspek kemudahan pengguna dikatakan sangat baik, artinya dalam media pembelajaran lagu *dolanan* terdapat petunjuk penggunaan sehingga siswa

dapat belajar secara mandiri, media tersebut juga dapat digunakan oleh semua spesifikasi komputer sehingga siswa dapat mengulangi materi di rumah.

(e) Efisiensi Penggunaan *Layer*

Validasi indikator efisiensi penggunaan *layer* pada tahap pertama dan kedua dinyatakan baik oleh dosen ahli media. Tidak ada tambahan atau perubahan *layer* pada media pembelajaran lagu *dolanan*. Tahap validasi terakhir mendapatkan kategori sangat baik. Penilaian efisiensi penggunaan *layer* dikatakan sangat baik artinya penggunaan *layer* pada media pembelajaran lagu *dolanan* efisien.

(f) Efisiensi teks

Efisiensi teks pada validasi pertama dan validasi kedua dinyatakan baik oleh dosen ahli media. Pada tahap validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk memberikan penjabaran tambahan pada *pangertosan* lagu karena dirasa kurang. Validasi akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan. Pada validasi akhir indikator efisiensi teks termasuk ke dalam kategori sangat baik. Validasi indikator efisiensi teks dikatakan sangat baik, artinya dalam pengaturan teks sudah efisien.

(g) Respon terhadap peserta didik

Indikator respon terhadap peserta didik pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Banyak kesalahan ketik dan media belum dilengkapi dengan gambar. Sehingga daya ketertarikan dan respon siswa terhadap media

masih sangat kurang. Pada validasi tahap kedua media sudah dilengkapi dengan gambar. Pada validasi tahap akhir indikator terhadap respon peserta didik termasuk dalam kategori baik. Artinya, media pembelajaran lagu *dolanan* dapat menciptakan suasana aktif dalam pembelajaran. Media dapat digunakan secara klasikal, maupun mandiri di rumah.

(h) Kecepatan program

Indikator kecepatan program pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Materi yang dikembangkan pada media belum lengkap, sehingga kecepatan program belum terlihat. Pada validasi tahap kedua, indikator kecepatan program termasuk ke dalam kategori baik. Validasi tahap akhir, indikator kecepatan program termasuk dalam kategori baik. Media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* mempunyai kecepatan program yang baik.

(i) Kemenarikan media

Validasi tahap pertama indikator kemenarikan dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli media. Menu media belum lengkap sehingga kemenarikan belum terlihat. Pada tahap validasi kedua, penilaian termasuk ke dalam kategori sangat baik, namun dosen ahli media memberikan saran agar media perlu ditata sesuai dengan substansi dan bahasa dibuat lebih sederhana agar komunikatif. Setelah melakukan perbaikan, maka dilakukan validasi ketiga. Dalam validasi ketiga indikator kemenarikan media termasuk dalam kategori sangat baik, artinya media mempunyai kemenarikan yang baik untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari lagu *dolanan*.

d) Keseluruhan penilaian pada aspek pemrograman

Penilaian pada semua aspek pemrograman oleh dosen ahli media dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata prosentase skor memperoleh 80% termasuk ke dalam kategori baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli media menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata prosentase nilai 86%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh dosen ahli media untuk menggunakan bahasa yang lebih sederhana sehingga didapatkan bahasa yang komunikatif. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli media.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek pemrograman memperoleh prosentase 91%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli media menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif lagu *dolanan* yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik.

3) Validasi Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa

Validasi kualitas media oleh guru bahasa Jawa dilakukan setelah validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media dilakukan dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media baik dari

segi tampilan serta ketepatan konsep dengan kompetensi. Validasi kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan oleh Ibu Mar'atun Khasanah.

Beliau adalah guru wiyata (guru tidak tetap) yang mendapatkan tugas untuk mengampu kelas VII di SMP negeri 1 Wates. Validasi media dapat dilakukukan ketika proses ujicoba media oleh siswa sedang berlangsung. Guru dapat melihat secara langsung penggunaan media lagu *dolanan* dalam proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa meliputi dua aspek yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi dan aspek kualitas tampilan. Hasil angket penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dapat dilihat pada lampiran).

a) Aspek ketepatan konsep dan kompetensi

Tabel 18: Penilaian aspek ketepatan konsep dan kompetensi oleh guru bahasa Jawa

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)	4	Baik
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Proffesional 8</i>	4	Baik
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran	3	Cukup baik Baik
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar	4	Baik
5	Penggunaan bahasa dan ejaan.	4	Baik
Rata-rata prosentase perolehan skor pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi adalah 79%, termasuk dalam kategori baik.			

Berdasarkan pada tabel 18 maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek ketepatan konsep dengan kompetensi oleh guru bahasa Jawa. Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

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

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP termasuk dalam kategori baik. Penilaian aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar memperoleh kategori baik. Materi lagu *dolanan* merupakan materi yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas VII sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

- (2) Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Professional 8*

Aspek kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Professional 8* termasuk dalam kategori baik. Urutan materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan sistematika logis penyampaian materi dan pemberian contoh memperkuat pemahaman siswa.

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

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran termasuk ke dalam kategori cukup baik. Pemberian evaluasi membantu

siswa dalam mengukur tingkat pemahaman materi lagu *dolanan*. Panduan petunjuk penggunaan soal dapat menjadi acuan siswa untuk belajar mengerjakan soal sendiri secara mandiri.

(4) Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar

Indikator kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar termasuk ke dalam kategori baik. Hal ini karena adanya kesesuaian antara media dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum yang berlaku. Pengembang sebelum melakukan pengembangan media mencermati kurikulum terlebih dahulu. Kegiatan ini merupakan salah satu proses atau tahapan dalam pengembangan media.

(5) Penggunaan bahasa dan ejaan

Indikator penggunaan bahasa dan ejaan termasuk ke dalam kategori baik. Penilaian aspek penggunaan bahasa dan ejaan dikatakan baik artinya penjabaran materi lagu *dolanan* menggunakan bahasa dan ejaan yang benar.

b) Aspek kualitas tampilan

Tabel 19: **Aspek kualitas tampilan**

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	3	Cukup Baik
2	Komposisi warna	4	Baik
3	Tampilan menu	4	Baik
4	Jenis dan ukuran teks	4	Baik
5	Kualitas gambar.	4	Baik
Rata-rata prosentase perolehan skor pada aspek kualitas tampilan adalah 79% termasuk ke dalam kategori baik.			

Berdasarkan pada tabel 19 maka dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek kualitas tampilan oleh guru bahasa Jawa. Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis

Macromedia Flash Professional 8

Indikator kejelasan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Professional 8* termasuk dalam kategori cukup baik. Petunjuk penggunaan media dan petunjuk mengerjakan soal memudahkan pengguna media untuk menggunakan media pembelajaran lagu *dolanan*.

(2) Komposisi warna

Indikator dalam pemilihan komposisi warna termasuk ke dalam kategori baik. Penilaian aspek komposisi warna termasuk ke dalam kategori baik, artinya pemilihan warna yang baik membuat media pembelajaran menjadi menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakannya.

(3) Tampilan menu

Indikator tampilan menu termasuk ke dalam kategori baik. Penilaian aspek tampilan menu dalam penggunaan media memperoleh kategori baik, artinya tampilan menu digunakan untuk mengetahui menu-menu yang ada pada media dan memudahkan siswa dalam melihat penjabaran materi.

(4) Jenis dan ukuran teks

Indikator jenis dan ukuran teks termasuk ke dalam kategori baik. Pemilihan bentuk dan ukuran teks sudah baik. Setiap tulisan yang ada pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas oleh pengguna media. Baik secara mandiri maupun klasikal dengan menggunakan *LCD (Liquid Crystal Display)*.

(5) Kualitas gambar

Indikator kualitas gambar termasuk dalam kategori baik. Penilaian kualitas gambar termasuk ke dalam kategori baik artinya gambar yang etrdapat pada media pembelajaran tersebut membantu siswa untuk memahami materi.

c) Keseluruhan penilaian media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa

Hasil penilaian media oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata prosentase 79%. Hasil produk media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori baik. Hal tersebut berarti media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang baik. Guru bahasa Jawa memberikan saran untuk perbaikan media agar menjadi baik. Saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Loading akhir penutupan media pembelajaran dibuat lebih lama lagi.
2. Sudah bagus, perhatikan bahasa yang digunakan.
3. Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk lagu *dolanan* yang lainnya.

4) Ujicoba Kepada Siswa Kelas VII A

Ujicoba kepada siswa kelas VII dilakukan setelah media divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi hingga media layak untuk diujicobakan.

Setelah validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media maka dilanjutkan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan penilaian tanggapan siswa kelas VII. Ujicoba kepada siswa dilakukan kepada siswa kelas VII SMP N 1 Wates, kabupaten Kulon Progo. Jumlah siswa 27 anak dengan rincian 10 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Tahap ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Pengembang melakukan ujicoba dengan berperan sebagai guru didampingi oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa kelas VII yaitu Ibu Mar'atun Khasanah. Tahap ujicoba dimulai dengan pengenalan dan pengkondisian siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran interaktif lagu *dolanan*. Pengembang mendampingi dalam proses ujicoba dengan mencontohkan cara penggunaan media menggunakan alat bantu berupa *LCD (Liquid Crystal Display)*.

Jumlah komputer yang dimiliki oleh SMP N 1 Wates terdapat 30 buah unit komputer yang berada di laboratorium komputer. 30 buah unit komputer tidak semua dapat digunakan sehingga menjadikan kendala. Ada 8 buah komputer yang tidak dapat dioperasikan, sehingga 1 komputer ada yang dipakai oleh 2 orang siswa. Setelah siswa terkondisikan dengan komputer masing-masing, maka kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran lagu *dolanan* dimulai.

Siswa didampingi pengembang untuk memulai menggunakan media pembelajaran lagu *dolanan*. Ujicoba dimulai dengan menghidupkan komputer, kemudian membuka program media pembelajaran lagu *dolanan*. Setelah program media terbuka, kemudian siswa masuk ke menu utama. Di dalam menu utama

terdapat pilihan beberapa menu. Diawali dengan membuka panduan penggunaan media pembelajaran, kemudian secara urut membuka menu materi lagu *dolanan*.

Materi yang terdapat pada media lagu *dolanan* meliputi pangertosan lagu, pangertosan *dolanan*, dan pangertosan lagu *dolanan*. Tuladha lagu *dolanan* terdapat lima lagu yaitu *Gajah-gajah*, *Cublak Suweng*, *Jago Kate*, *Gundhul Pacul*, dan *Jaran Teji*. Ketika membuka tuladha lagu *dolanan*, pengembang mengarahkan siswa untuk menyanyikan lagu *dolanan* secara bersama-sama. Kata-kata sukar yang ada pada materi dapat dilihat artinya di menu *glosarium*. Siswa melanjutkan ke menu *gladhen* yaitu menu yang berisi evaluasi berkaitan dengan materi lagu *dolanan*.

Terdapat 10 butir soal lagu *dolanan* dengan model jawaban memilih salah satu jawaban dari beberapa jawaban yang sudah disediakan. Menu *gladhen* ini dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal. Setelah mengerjakan semua soal, secara otomatis siswa dapat mengetahui jumlah nilai yang diperoleh setelah mengerjakan soal. Jika siswa kurang puas dengan hasil nilai evaluasi yang didapat atau siswa ingin mencoba mengerjakan soal kembali, klik tombol *dipunambali*. Setelah semua selesai, maka soal evaluasi dibahas secara bersama-sama. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Setelah proses ujicoba selesai, siswa diminta untuk memberikan tanggapan media dengan mengisi angket yang telah disediakan oleh pengembang. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* terdiri dari 4 aspek. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian

siswa, aspek panyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penjabaran tanggapan siswa dalam penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* adalah sebagai berikut.

a) Aspek kemudahan pemahaman

Tabel 20. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Nama	Skor untuk indikator ke					
		1	2	3	4	5	6
1	Adianto Cahyo Nugroho	5	5	4	4	4	4
2	Aditya Putra S.P	5	4	4	4	5	4
3	Afifah Bektiningrum	5	5	4	4	4	5
4	Anggi Dwinanda	5	5	4	4	5	5
5	Arsy Fatovani	4	4	4	4	4	5
6	Arum Kusuma Wardani	5	5	5	4	5	5
7	Azzah Quroota'ayun A T	5	5	5	5	4	4
8	Bima Kurnia Sandi	4	4	3	4	4	4
9	Erfa Amanda Gagaria	5	5	5	4	5	5
10	Euphrosya Immanuella A	4	4	4	4	4	5
11	Fahmi Khoirun Aziza	4	4	4	4	4	4
12	Farid Dani Yazid	5	4	5	4	4	4
13	Johana Paula C B	4	4	4	4	5	5
14	Laras Oktana	5	4	4	4	5	5
15	Libra Taufika Ardi	4	5	4	4	4	4
16	Muh. Harza Arbana K	4	3	3	4	4	5
17	Nanda Dwi H	5	4	4	5	4	5
18	Nikolas Alfa Eridani	5	5	5	5	4	4
19	Ninda Putri Wahyujati	4	4	4	4	5	4
20	Nirbana Ruzi N S	5	4	4	5	4	5
21	Paulus Aji Satrio W	5	4	4	4	4	5
22	Ponang Merdugandang	5	5	5	5	4	4
23	Priyo Arif Sadewo	5	5	4	5	4	5
24	Rahma Naftalia Anyta S	4	5	5	4	4	5
25	Risdiana Fatimah	5	4	4	5	4	5
26	Siti Afifah	4	4	4	4	4	4
27	Taufik Nur Haqi	5	4	4	4	4	4
28	Zuhroh Tustika Vieda	4	4	4	4	4	4

Lanjutan Tabel 20

JUMLAH	129	122	117	119	119	127
Rata-rata prosentase skor aspek kemudahan pemahaman adalah 90% termasuk dalam kategori sangat setuju.						

Aspek kemudahan pemahaman memperoleh rata-rata prosentase skor 90%, termasuk dalam kategori sangat setuju, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi lagu *dolanan*. Menu *glosarium* dapat membantu siswa untuk mengetahui kata-kata sukar yang ada pada penjelasan materi.

b) Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 21. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
1	Adianto Cahyo Nugroho	4	4	5	5
2	Aditya Putra S.P	4	5	4	4
3	Afifah Bektiningrum	4	4	4	4
4	Anggi Dwinanda	4	4	4	3
5	Arsy Fatovani	5	4	4	4
6	Arum Kusuma Wardani	5	5	5	4
7	Azzah Quroota'ayun A T	5	4	4	4
8	Bima Kurnia Sandi	4	4	4	4
9	Erfa Amanda Gagaria	5	5	5	4
10	Euphrosya Immanuella A	4	4	4	4
11	Fahmi Khoirun Aziza	3	3	4	4
12	Farid Dani Yazid	5	4	4	5
14	Johana Paula C B	5	4	5	4
15	Laras Oktana	4	4	4	3
16	Libra Taufika Ardi	4	4	4	5
17	Muh. Harza Arbana K	3	4	5	4
18	Nanda Dwi H	5	4	4	4
20	Ninda Putri Wahyujati	4	4	5	4
21	Nirbana Ruzi N S	5	4	4	4

Lanjutan Tabel 21

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
22	Paulus Aji Satrio W	4	5	4	5
23	Ponang Merdugandang	5	4	5	4
24	Priyo Arif Sadewo	5	5	4	5
25	Rahma Naftalia Anyta S	5	4	4	4
26	Risdiana Fatimah	5	4	4	4
27	Siti Afifah	4	4	4	5
28	Taufik Nur Haqi	4	4	5	4
29	Zuhroh Tustika Vieda	3	3	4	4
JUMLAH		117	111	116	112
Rata-rata prosentase skor aspek kemandirian belajar adalah 84% termasuk ke dalam kategori sangat setuju.					

Berdasarkan tabel 21, aspek kemandirian belajar memperoleh rata-rata prosentase sebesar 84%, penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat setuju, artinya dengan menggunakan media tersebut siswa dapat mengukur kemampuan pemahaman materi lagu *dolanan* sesuai dengan kemampuan mereka. Siswa dapat mengulangi pemahaman materi di rumah, karena media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan panduan pengoperasian media.

c) Aspek Panyajian Media

Tabel 22: Hasil Angket Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Media

No	Nama	Skor untuk indikator ke					
		1	2	3	4	5	6
1	Adianto Cahyo Nugroho	5	4	5	4	5	4
2	Aditya Putra S.P	5	4	4	4	4	4
3	Afifah Bektiningrum	4	4	4	4	5	4
4	Anggi Dwinanda	5	5	4	3	4	5
5	Arsy Fatovani	4	4	4	4	4	4
6	Arum Kusuma Wardani	5	4	4	5	5	5
7	Azzah Quroota'ayun A T	5	5	4	4	4	4
8	Bima Kurnia Sandi	5	4	4	4	4	4

Lanjutan Tabel 22

No	Nama	Skor untuk indikator ke					
		1	2	3	4	5	6
9	Erfa Amanda Gagaria	5	4	4	5	5	5
10	Euphrosya Immanuella A	4	4	4	4	4	4
11	Fahmi Khoirun Aziza	4	3	4	4	4	4
12	Farid Dani Yazid	4	5	3	4	4	5
14	Johana Paula C B	5	4	5	4	5	5
15	Laras Oktana	5	5	4	3	4	5
16	Libra Taufika Ardi	5	5	5	4	5	4
17	Muh. Harza Arbana K	4	2	2	3	4	2
18	Nanda Dwi H	5	4	5	4	4	5
20	Ninda Putri Wahyujati	4	4	4	3	4	4
21	Nirbana Ruzi N S	4	4	5	5	5	5
22	Paulus Aji Satrio W	4	5	4	4	5	5
23	Ponang Merdugandang	5	4	5	4	5	4
24	Priyo Arif Sadewo	5	5	4	4	5	4
25	Rahma Naftalia Anyta S	4	4	4	4	4	4
26	Risdiana Fatimah	5	5	4	4	5	5
27	Siti Afifah	5	5	5	5	5	4
28	Taufik Nur Haqi	5	4	4	4	4	4
29	Zuhroh Tustika Vieda	4	3	4	4	4	4
JUMLAH		124	113	112	108	120	116
Rata-rata presentase skor aspek penyajian media adalah 85% termasuk ke dalam kategori sangat setuju.							

Berdasarkan tabel 22, aspek penyajian media memperoleh skor rata-rata 85% termasuk dalam kategori sangat setuju. Secara umum siswa sangat setuju penyajian media dapat menarik siswa sebagai alat untuk mempelajari materi lagu *dolanan*. Hal tersebut terlihat dari tampilan menu utama yang menarik, tulisan yang dapat dibaca dengan jelas, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, warna teks dan *background* yang serasi, gambar dan animasi yang membantu memahami materi, dan daya dukung musik yang baik karena setiap *layer* terdapat lagu

pengiring yang berbeda. Semua aspek tersebut sangat mendukung kenyamanan siswa untuk menggunakan media pembelajaran interaktif lagu *dolanan*.

d) Aspek Pengoperasian Media

Tabel 23. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
1	Adianto Cahyo Nugroho	5	5	4	5
2	Aditya Putra S.P	4	4	5	4
3	Afifah Bektiningrum	4	4	4	4
4	Anggi Dwinanda	4	4	4	5
5	Arsy Fatovani	4	4	4	4
6	Arum Kusuma Wardani	5	4	4	4
7	Azzah Quroota'ayun A T	5	5	5	4
8	Bima Kurnia Sandi	5	4	4	4
9	Erfa Amanda Gagaria	5	4	4	4
10	Euphrosya Immanuella A	4	4	4	4
11	Fahmi Khoirun Aziza	4	4	4	3
12	Farid Dani Yazid	4	4	5	4
14	Johana Paula C B	4	4	5	4
15	Laras Oktana	4	4	4	4
16	Libra Taufika Ardi	5	5	5	5
17	Muh. Harza Arbana K	4	3	4	5
18	Nanda Dwi H	4	4	4	4
20	Ninda Putri Wahyujati	4	4	4	4
21	Nirbana Ruzi N S	4	4	4	5
22	Paulus Aji Satrio W	4	5	3	3
23	Ponang Merdugandang	4	4	4	4
24	Priyo Arif Sadewo	4	5	3	3
25	Rahma Naftalia Anyta S	4	4	5	3
26	Risdiana Fatimah	4	4	4	4
27	Siti Afifah	4	5	5	5
28	Taufik Nur Haqi	4	4	4	4
29	Zuhroh Tustika Vieda	4	4	4	3
JUMLAH		114	113	113	109
Rata-rata prosentase skor aspek pengoperasian media adalah 83% termasuk ke dalam kategori sangat setuju.					

Berdasarkan hasil tanggapan siswa, aspek pengoperasian media memperoleh rata-rata 83%, dengan kategori sangat setuju. Hal tersebut didukung dengan adanya petunjuk penggunaan media sehingga dengan mudah siswa dapat menggunakan media secara mandiri. Media tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

e) Keseluruhan Penilaian Tanggapan Siswa pada Semua Aspek.

Keempat aspek media pembelajaran lagu *dolanan* dalam tanggapan siswa memperoleh prosentase sebanyak 86%. Dalam prosentase tersebut media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, penyajian media dan pengoperasian media. Selain memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran siswa juga memberikan komentar tentang media pembelajaran. Komentar-komentar yang diberikan antara lain sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran membuat siswa mudah memahami dan nyaman untuk diikuti. Pembelajaran ini juga sangat menarik,
- (2) Sangat menarik dan bagus,
- (3) Semua isi lagunya *sae sedaya* (semua isi lagu baik semua),
- (4) Animasinya bagus dan keren,
- (5) Media lagu *dolanan* sangat menarik, kita dapat belajar dengan menggunakan media lagu *dolanan* ini. Kita jadi lebih mandiri dengan media lagu *dolanan* ini.

2. Data Hasil Evaluasi Siswa

Data evaluasi siswa didapat dari nilai evaluasi yang terdapat pada menu evaluasi media pembelajaran interaktif lagu *dolanan*. Hal ini digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi lagu *dolanan*. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal isian singkat. Siswa akan langsung mengetahui hasil dari soal yang dikerjakan. Soal evaluasi kemudian dibahas bersama-sama sehingga diketahui jawaban yang benar, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya jika masih belum memahami materi.

Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran bahasa Jawa SMP N 1 Wates adalah 75. Sesuai dengan ketetapan pihak sekolah SMP N 1 Wates, siswa dinyatakan berhasil dalam menguasai materi jika mampu mencapai KKM sebesar 75%. Berikut ini daftar nilai evaluasi siswa.

Tabel 24: **Daftar Nilai Evaluasi Siswa**

No	Nama	Nilai
1	Adianto Cahyo Nugroho	90
2	Aditya Putra S.P	80
3	Afifah Bektiningrum	80
4	Anggi Dwinanda	90
5	Arsy Fatovani	80
6	Arum Kusuma Wardani	100
7	Azzah Quroota'ayun A T	70
8	Bima Kurnia Sandi	80
9	Erfa Amanda Gagaria	60
10	Euphrosya Immanuella A	40
11	Fahmi Khoirun Aziza	70
12	Farid Dani Yazid	90
14	Johana Paula C B	90
15	Laras Oktana	80

16	Libra Taufika Ardi	80
17	Muh. Harza Arbana K	50
18	Nanda Dwi H	90
20	Ninda Putri Wahyujati	80
21	Nirbana Ruzi N S	90
22	Paulus Aji Satrio W	60
23	Ponang Merdugandang	60
24	Priyo Arif Sadewo	90
25	Rahma Naftalia Anyta S	80
26	Risdiana Fatimah	90
27	Siti Afifah	90
28	Taufik Nur Haqi	80
29	Zuhroh Tustika Vieda	40
JUMLAH		2020

Tabel 25: Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran

Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
$\geq 75\%$	20	81%
$\leq 75\%$	7	19%

Dari hasil evaluasi tersebut, dapat diketahui bahwa 81% siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan., yaitu 75% dengan rata-rata nilai 79.5 dan 19% tidak dapat mencapai KKM dengan rata-rata 64.28. berdasarkan perolehan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi lagu *dolanan* yang disajikan dengan media pembelajaran interaktif termasuk ke dalam kategori sangat baik. Soal evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang ada pada media pembelajaran. Berdasarkan prosentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi sebesar 81% dapat dikatakan

bahwa media yang dikembangkan sudah efektif untuk menambah motivasi siswa, meningkatkan peran aktif dalam belajar.

3. Tampilan Akhir Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media maka diperoleh hasil tampilan akhir media pembelajaran. Tampilan akhir media pembelajaran diperoleh dengan melakukan beberapa kali revisi sesuai saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Saran tersebut berfungsi untuk memperbaiki media. Saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media berupa saran lisan dan saran tertulis. Berikut ini beberapa saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media.

a. Revisi Pertama

Tabel 26. **Revisi Pertama Media Pembelajaran**

Saran Dosen Ahli Materi	Saran Dosen Ahli Media
Loading awal terlalu lama maka dipercepat	Panduan penggunaan, bukan menggunakan kata “panjenengan”
Cermati kesalahan ketik	Lengkapi bentuk gambar tombol pada panduan penggunaan media
Gunakan bahasa Jawa bila memang ada	Suara lagu pada <i>tuladha</i> lagu <i>dolanan</i> sebaiknya bisa diulang-ulang
Tambahkan tombol lanjut dan balik	Perhatikan tata tulis
	Tambahkan gambar pada <i>tuladha</i> lagu <i>dolanan</i>
	Profil pada pengetikan nama dosen salah, yaitu “Mulyono” seharusnya “Mulyana”.

b. Revisi Kedua

Tabel 27. **Revisi Kedua Media Pembelajaran**

Saran Dosen Ahli Materi	Saran Dosen Ahli Media
Perhatikan konfiguransi performansi pada materi	Tambahkan tombol “back to forward” pada <i>tuladha</i> lagu <i>dolanan</i>
Kata “gatosna” pada panduan penggunaan media diganti “kagatosna”.	Tambahkan tombol “next” pada soal
Berikan tombol “pause” pada <i>tuladha</i> lagu <i>dolanan</i> .	Kata-kata pada <i>glosarium</i> sebelah kiri dibuat miring
Kata “panduan” diganti dengan “pandom”.	

c. Revisi Ketiga

Tabel 28. Revisi Ketiga Media Pembelajaran

Saran Dosen Ahli Materi	Saran Dosen Ahli Media
Dosen ahli materi tidak menambahkan saran pada validasi terakhir	Kata “Panjenengan” pada kalimat “Panjenengan Leres” diganti “Wangsulan Leres”
	Kata “Panjenengan” pada kalimat “Panjenengan Lepat” diganti “Wangsulan Lepat”
	Ganti foto pada profil

Sesuai dengan saran dosen ahli materi dan dosen ahli media maka dilakukan revisi sehingga diperoleh media pembelajaran yang baik. Proses revisi dilakukan secara bertahap hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan. Naskah media pembelajaran beserta tampilan media pembelajaran untuk revisi pertama, kedua dan terakhir (dapat dilihat di lampiran). Tampilan akhir media pembelajaran dapat dilihat pada *layout* media berikut.

TAMPILAN AKHIR *LAYOUT* MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN LAGU *DOLANAN*



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5



Layer 6

Kompetensi

Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta.

Standar Kompetensi:
3. Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.

Kompetensi Dasar:
3.5 Melakukan tembang dolanan.

Indikator
3.5.1 Siswa dapat melagukan lagu dolanan dengan gembira.
3.5.2 Siswa dapat menebak judul lagu dolanan.
3.5.3 Siswa dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang lagu dolanan.

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 7

Materi

Pangertosan lagu dolanan

Tuladha lagu dolanan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 8

Pangertosan lagu dolanan

Menapa tegesipun lagu?

Menapa tegesipun dolanan?

Menapa tegesipun lagu dolanan?

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 9

Pangertosan Lagu

Lagu menika cengkoking swanten utawi cengkoking gineman (Poerwadarminta, 1939: 255).
Lagu asring dipunsebut riptan utawi dhapukaning basa ingkang pamaosipun kedah dipunlagokaken ngangge swanten saha caranipun saged dipundamel jejogedan (Tedjohadisumarto, 1993:4).

Menapa tegesipun lagu?

Menapa tegesipun dolanan?

Menapa tegesipun lagu dolanan?

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 10

Pangertosan Dolanan

Asalipun tembung dolanan menika kadhapuk saking tembung dolan ingkang tegesipun ngenggar-enggar ati, lajeng pikantuk panambang -an.

Menapa tegesipun lagu?

Menapa tegesipun dolanan?

Menapa tegesipun lagu dolanan?

Dolan + -an = Dolanan

Dolanan inggih menika sarana (piranti) ingkang damel bungah tumrapipun lare. (Poerwadarminta, 1939: 73).

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 11

Pangertosan Lagu Dolanan

Lagu dolanan inggih menika riptan ingkang dipunlagokaken, basanipun ngginakaken basa Jawa enggal lan gampil dipunmangertosi lare. Caranipun wonten ingkang ngangge solah bawa (Jatirahayu, 2007:62).
Lagu dolanan inggih menika lelagon ingkang asalipun saking dolanan lare-lare (Soepardjo: 3).
Lagu dolanan menika lelagon ingkang biasanipun dipunlagokaken wonten ing dolanan lare (Kusnadi, 1999:10).

Menapa tegesipun lagu?

Menapa tegesipun dolanan?

Menapa tegesipun lagu dolanan?

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 12

Tuladha lagu dolanan



Gundhul Pacul

Jago Kate

Cublak Suweng

Gajah-gajah

Jaran Teji

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 13

Gajah-gajah



7 2 7 6 . . 7 2 7 2 3 2
Ga- jah Ga- jah ko we tak kan- dha- ni
7 7 6 7 2 6 6 6 2 7
Ma- ta ka- ya la- ron ku ping i- lir
6 5 6 5 3
ge- dhe ge- dhe
5 6 3 6 5 3
Ka- thik ngang- go tla- le
6 5 3 6
bun- tut ci- lik
3 5 6 7 2 7

STOP

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 14

Gundhul Pacul




3 5 3 5 6 7 7 .
Gun- dhul gun- dhul pa- cul cul
2 3 3 2 7
gem- be- le- ngan
3 5 3 5 6 7 7 .
Nyung- gi nyung- gi wa- kul kul
2 3 3 2 7
gem- be- le- ngan
3 5 . 7 . 6 6 7 6
Wa- kul ngglim- pang se- ga- ne

STOP

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 15

Cublak Suweng




6 6 5 3 2
Blakcu- blak su- weng
. 3 5 3 6 5 3 2
Su- weng- e ting- gu- len- ter
. 3 5 3 6 5 3 2
Mam- bu- ke- tun- dhung gu- del
. 2 6 1 2 1 3 2
Pak em- pong le- ra le- re
2 2 6 1 2 1 3 2
Sa- pa ngga- wa nde- lik- a- ke

STOP

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 16

Jago Kate



. 1 3 4 5 5 5 5
Ja- go ka- te te te te
. i 7 5 4 . 1
Ku- kuk klu- ruk kok
. 1 3 4 5 5 5 5
A- me- nge- ce ce ce ce
. i 7 5 4 .
Ku- kuk klu- ruk
5 5 4 . 5 . 7 . 4 . 3
Di- ba- lang wa- tu bo- cah
. 1 . 7 . 7 7
kun- cung, ke- yok

STOP

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 17

Jaran Teji



. 2 3 5 . 6 5 3 .
Ja- ra- nan ja- ra- nan
1 2 3 . 5 3 2 1
Ja- ra- ne ja- ran te- ji
. i 2 i 6 5 6 i .
Sing nung- gang nda- ra be- i
i 2 i 6 5 3 5
Sing ngi- ring pa- ra ab- di
. 6 6 5 . 6 6 5
Jrek- jrek nong jrek- jrek gung

STOP

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

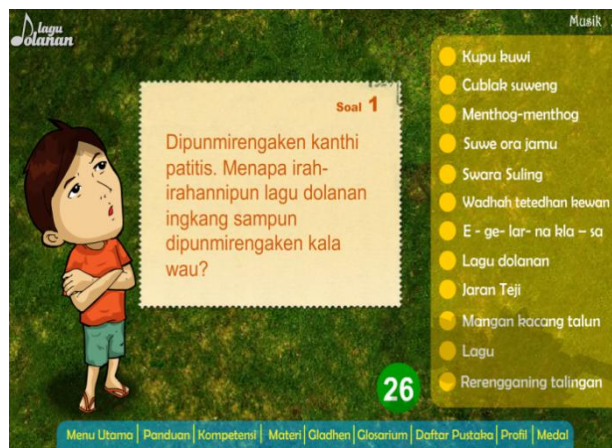
Layer 18



Layer 19



Layer 20



Layer 21



Layer 22



Layer 23



Layer 24

Soal 3

Menika sakperangan lagu dolanan Jago Kate.

0 7 1 4 5 7 7

Kena telihe jranthal
Menapa tegesipun tembung telih?

- ☐ Kupu kuwi
- ☐ Cublak suweng
- ☐ Menthog-menthog
- ☐ Suwe ora jamu
- ☐ Swara Suling
- ☐ Wadhah tetedhan hewan
- ☐ E - ge- lar- na kila - sa
- ☐ Lagu dolanan
- ☐ Jaran Teji
- ☐ Mangan kacang talun
- ☐ Lagu
- ☐ Rerengganing talingan

26

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 25

Wangsulan Leres

- ☐ Kupu kuwi
- ☐ Cublak suweng
- ☐ Menthog-menthog
- ☐ Suwe ora jamu
- ☐ Swara Suling
- ☒ Wadhah tetedhan hewan
- ☐ E - ge- lar- na kila - sa
- ☐ Lagu dolanan
- ☐ Jaran Teji
- ☐ Mangan kacang talun
- ☐ Lagu
- ☐ Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 26

Soal 4

Dipunmirengaken kanthi patitis. Menapa irah-irahannipun lagu dolanan ingkang sampun dipunmirengaken kala wau?

- ☐ Kupu kuwi
- ☐ Cublak suweng
- ☐ Menthog-menthog
- ☐ Suwe ora jamu
- ☐ Swara Suling
- ☐ Wadhah tetedhan hewan
- ☐ E - ge- lar- na kila - sa
- ☐ Lagu dolanan
- ☐ Jaran Teji
- ☐ Mangan kacang talun
- ☐ Lagu
- ☐ Rerengganing talingan

27

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 27

Wangsulan Leres

- ☒ Kupu kuwi
- ☐ Cublak suweng
- ☐ Menthog-menthog
- ☐ Suwe ora jamu
- ☐ Swara Suling
- ☐ Wadhah tetedhan hewan
- ☐ E - ge- lar- na kila - sa
- ☐ Lagu dolanan
- ☐ Jaran Teji
- ☐ Mangan kacang talun
- ☐ Lagu
- ☐ Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 28

Soal 5

Cobi kajangkepana lagu dolanan menika!

. 5. 2 3 5 6 i
E- dha- yoh- e te- ka
. 5. 2 3 5 6 i

- ☐ Kupu kuwi
- ☐ Cublak suweng
- ☐ Menthog-menthog
- ☐ Suwe ora jamu
- ☐ Swara Suling
- ☐ Wadhah tetedhan hewan
- ☐ E - ge- lar- na kila - sa
- ☐ Lagu dolanan
- ☐ Jaran Teji
- ☐ Mangan kacang talun
- ☐ Lagu
- ☐ Rerengganing talingan

27

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 29

Wangsulan Leres

- ☐ Kupu kuwi
- ☐ Cublak suweng
- ☐ Menthog-menthog
- ☐ Suwe ora jamu
- ☐ Swara Suling
- ☐ Wadhah tetedhan hewan
- ☒ E - ge- lar- na kila - sa
- ☐ Lagu dolanan
- ☐ Jaran Teji
- ☐ Mangan kacang talun
- ☐ Lagu
- ☐ Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 30

Soal 6

Cobi kjangkepna lagu dolanan ingkang wonten ing ngandhap menika!

. 1̣ 2̣ 6̣ . 3̣ 3̣
ki- dang ta-lun

. 1̣ 1̣ 2̣ 6̣ . 3̣ 3̣ .

27

- Kupu kuwi
- Cublak suweng
- Menthog-menthog
- Suwe ora jamu
- Swara Suling
- Wadhah tetedhan kewan
- E - ge- lar- na kila - sa
- Lagu dolanan
- Jaran Teji
- Mangan kacang talun
- Lagu
- Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 31

Wangsulan Leres

➔

- Kupu kuwi
- Cublak suweng
- Menthog-menthog
- Suwe ora jamu
- Swara Suling
- Wadhah tetedhan kewan
- E - ge- lar- na kila - sa
- Lagu dolanan
- Jaran Teji
- ☒ Mangan kacang talun
- ☒ Lagu
- ☒ Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 32

Soal 7

Menapa jinisipun reriptan utawi dhapukaning basa ingkang pamaosipun kedah dipunlagokaken ngangge swanten?

28

- Kupu kuwi
- Cublak suweng
- Menthog-menthog
- Suwe ora jamu
- Swara Suling
- Wadhah tetedhan kewan
- E - ge- lar- na kila - sa
- Lagu dolanan
- Jaran Teji
- Mangan kacang talun
- Lagu
- Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 33

Wangsulan Leres

➔

- Kupu kuwi
- Cublak suweng
- Menthog-menthog
- Suwe ora jamu
- Swara Suling
- Wadhah tetedhan kewan
- E - ge- lar- na kila - sa
- Lagu dolanan
- Jaran Teji
- Mangan kacang talun
- ☒ Lagu
- ☒ Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 34

Soal 8

Menika sakperangan cakepanipun lagu dolanan cublak suweng.

1̣ 1̣ 5̣ 4̣ . 4̣ 5̣ 4̣

Blak cublak suweng
Menapa tegesipun tembung suweng?

26

- Kupu kuwi
- Cublak suweng
- Menthog-menthog
- Suwe ora jamu
- Swara Suling
- Wadhah tetedhan kewan
- E - ge- lar- na kila - sa
- Lagu dolanan
- Jaran Teji
- Mangan kacang talun
- Lagu
- Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 35

Wangsulan Leres

➔

- Kupu kuwi
- Cublak suweng
- Menthog-menthog
- Suwe ora jamu
- Swara Suling
- Wadhah tetedhan kewan
- E - ge- lar- na kila - sa
- Lagu dolanan
- Jaran Teji
- Mangan kacang talun
- Lagu
- ☒ Rerengganing talingan

Menu Utama | Panduan | Kompetensi | Materi | Gladhen | Glosarium | Daftar Pustaka | Profil | Medai

Layer 36



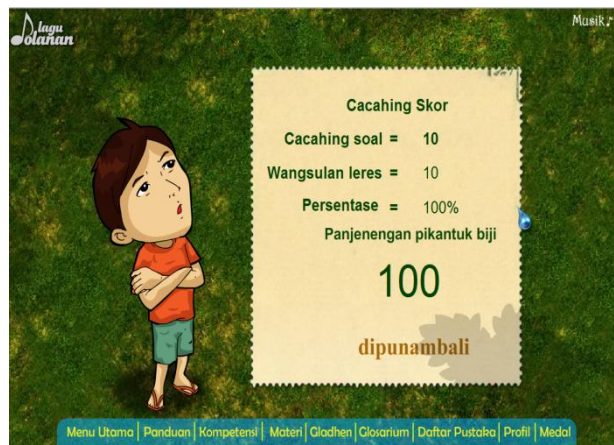
Layer 37



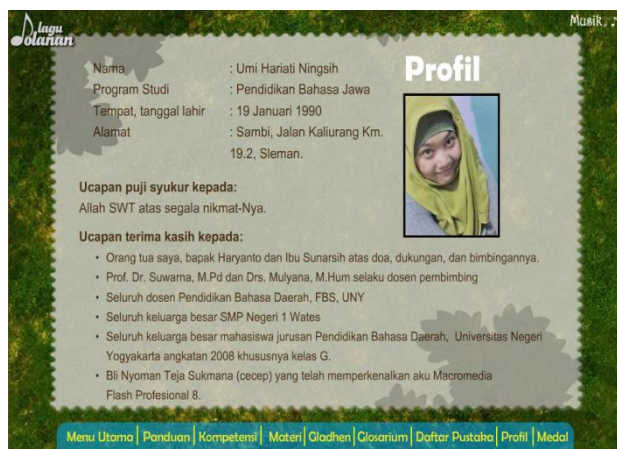
Layer 38



Layer 39



Layer 40



Layer 41



Layer 42

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil prosedur pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis pembuatan media merupakan langkah awal sebelum melakukan pembuatan produk. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh pengembang meliputi analisis kompetensi dan mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda. Hasil analisis kompetensi menunjukkan Standar Kompetensi (SK) membaca ‘memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa’ dengan Kompetensi Dasar (KD) ‘melagukan *tembang dolanan*’. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu: (1) melagukan *lagu dolanan* dengan gembira, (2) menebak judul *lagu dolanan*, (3) menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan *lagu dolanan*.

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

Bentuk evaluasi yang dibuat adalah soal uraian singkat yang terdiri dari 10 butir soal sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Pengembang media

pembelajaran mengumpulkan sumber pustaka yang dijadikan sumber materi lagu *dolanan*. Materi yang telah disusun kemudian dibuat *flowchart* yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemograman media. Naskah media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)* dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*. Tahapan validasi dan ujicoba dilakukan setelah melakukan tahapan pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *CD (Compact Disk)*.

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

Spesifikasi dalam perangkat lunak menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* merupakan *software* yang dilengkapi dengan fasilitas *flash*. *Flash* mempunyai kemampuan untuk menggabungkan beberapa media (multimedia) seperti gambar, suara, animasi, dan video. Spesifikasi program yang

baik maka dihasilkan suatu media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* untuk siswa SMP kelas VII. Strategi yang digunakan adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran.

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

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

Penilaian kualitas media pembelajaran meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa. Media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* telah dikembangkan dan diujicobakan kepada siswa kelas VIIA SMP N 1 Wates untuk ujicoba kelayakan produk. Tahapan penilaian media meliputi validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa,

dan tanggapan dari siswa kelas VII. Hasil validasi akhir oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan siswa kelas VII dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 29: Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran

No	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Prosentase Penilaian	Kategori
1	Dosen ahli materi	81.3%	Sangat Baik
2	Dosen ahli media	85.6%	Sangat Baik
3	Guru bahasa Jawa	79%	Baik
4	Tanggapan siswa kelas VII A	86%	Sangat Baik
Rata-rata Prosentase Penilaian		83%	Sangat Baik

Validasi oleh dosen ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dilakukan dari materi awal hingga materi layak untuk diujicobakan. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 2 aspek penilaian dengan masing-masing 9 indikator. Aspek pembelajaran yang terdiri dari 9 indikator dan aspek kebenaran isi yang terdiri dari 9 indikator.

Secara keseluruhan penilaian dosen ahli materi terhadap media pembelajaran mendapatkan rata-rata prosentase sebesar 81.3%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal itu berarti materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* sudah sesuai dengan kompetensi, adanya contoh yang dapat membantu siswa untuk memahami materi, penggunaan bahasa yang sederhana sehingga dimengerti oleh siswa, dan adanya petunjuk penggunaan media serta petunjuk pengerjaan soal evaluasi.

Validasi dosen ahli media dilakukan secara bertahap dari pembuatan tampilan awal media hingga menjadi tampilan media yang layak untuk diujicobakan. Validasi dosen ahli media terhadap kualitas media terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan terdiri dari 10 indikator dan aspek pemrograman terdiri dari 9 indikator. Indikator pada aspek tampilan meliputi kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, daya dukung musik pengiring, tampilan layar, kejelasan suara, dan ketepatan penggunaan bahasa. Indikator pada aspek pemrograman meliputi kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media, efisiensi penggunaan *layer*, efisiensi teks, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, dan kemenarikan media.

Penilaian terhadap kedua aspek tersebut mendapatkan nilai prosentase rata-rata 85.6%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti media yang dikembangkan memiliki kualitas media yang baik dilihat dari kemudahan dalam penggunaan media, baik dari segi penggunaan tombol navigasi, kecepatan program, kemenarikan media dalam meningkatkan minat siswa, maupun daya dukung pembelajaran di kelas.

Penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi yang terdiri atas 5 indikator, dan aspek kualitas tampilan yang terdiri dari 5 indikator. Rata-rata tampilan terhadap kedua aspek tersebut memperoleh prosentase sebesar 79%

termasuk ke dalam kategori baik. Hal tersebut berarti media yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria yang baik. Ketepatan konsep dan kompetensi yang sesuai dengan kurikulum, urutan materi yang sistematis, evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, serta kemenarikan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil tanggapan siswa secara keseluruhan terhadap penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penilaian memperoleh prosentase rata-rata 86% termasuk dalam kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* dengan *software Macromedia Flash Professional 8*.

Penilaian keseluruhan aspek dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa memperoleh prosentase nilai sebesar 86% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tanggapan siswa kelas VII A SMP N 1 Wates yang mendapat prosentase nilai 86% untuk kualitas media, maka media pembelajaran lagu *dolanan* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria kualitas media yang baik dalam pembelajaran lagu *dolanan*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Padmo (2004:423) bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang dituntut oleh kurikulum.

2. Revisi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan siswa kelas VII A SMP N 1 Wates terhadap produk media pembelajaran lagu *dolanan* diperoleh saran. Saran tersebut digunakan sebagai perbaikan untuk menghasilkan media lagu *dolanan* yang lebih baik. Saran yang digunakan sebagai perbaikan adalah sebagai berikut.

a. Dosen Ahli Materi

Dosen ahli materi memberikan saran-saran yang bertujuan untuk memperbaiki media sehingga media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang lebih baik. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

1. Tampilan menu utama

Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi adalah mengganti warna tampilan menu utama. Tampilan menu utama akan lebih menarik dan jelas untuk dilihat apabila warna kontras dengan warna *background*.

a) Tampilan awal sebelum direvisi

Pada tampilan awal sebelum direvisi, warna background untuk menu utama berwarna hijau. Layout tampilan menu utama media pembelajaran lagu *dolanan* identik dengan warna hijau. Background yang bergambar rumput berwarna hijau membuat tulisan menu utama tidak terlihat jelas. Sehingga harus mengganti warna agar menu utama terlihat dengan jelas.



Gambar 2: Gambartampilan awal sebelum direvisi
b) Tampilan revisi

Sesuai saran dari dosen ahli materi, warna tampilan menu utama yang hijau diganti dengan warna biru, sehingga menu utama terlihat dengan jelas.



Gambar 3: Gambartampilan awal setelah direvisi

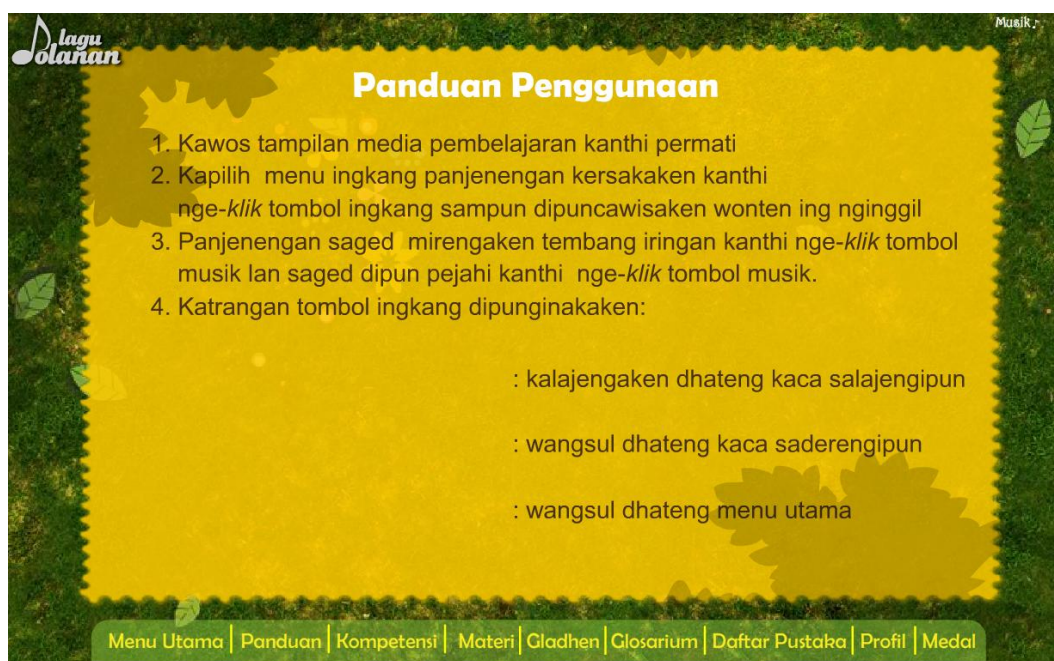
2. Pemberian keterangan tombol *next* dan *back* pada panduan penggunaan media

Pengembang belum memberikan tombol keterangan *next* dan tombol *back* pada panduan penggunaan media. Sehingga pengguna media tidak jelas dalam

menggunakan tombol.

a) Tampilan sebelum direvisi

Panduan penggunaan media pembelajaran tidak dilengkapi dengan tombol *home*, tombol *next*, dan tombol *back*. Sehingga pengguna media tidak jelas dalam menggunakan media.



Gambar 4: **Gambar panduan penggunaan sebelum direvisi**

b) Tampilan setelah direvisi

Panduan penggunaan media menjadi jelas karena sudah ditambah dengan gambar keterangan tombol. Tombol yang digunakan adalah tombol *next* dan tombol *back*.



Gambar 5: Gambar panduan penggunaan setelah direvisi

3. Kesalahan dalam pengetikan definisi

Definisi lagu yang terdapat pada media pembelajaran lagu *dolanan* salah. Dosen ahli materi memberikan saran untuk membenarkan definisi lagu pada media pembelajaran interaktif lagu *dolanan*. Tahapan untuk membenarkan definisi lagu dilakukan dua tahapan.

a) Tampilan awal

Tampilan awal definisi lagu salah. Kesalahannya adalah menggunakan kata bahasa Indonesia yang sangat tidak tepat. Maka diperlukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi untuk memperbaiki kesalahan definisi lagu.



Gambar 6: Gambar menu pangertosan lagu sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Definisi lagu *dolanan* dibenarkan dengan tidak menggunakan bahasa Indonesia. Tahap perbaikan pertama, definisi lagu masih salah. Dosen ahli materi memberikan saran untuk merubah definisi lagu menjadi definisi yang benar.



Gambar 7: Gambar menu pagertosan lagu setelah direvisi

c) Tampilan revisi kedua

Definisi lagu dirubah sesuai dengan saran dosen ahli materi. Pada tampilan sebelumnya, kesalahan definisi lagu adalah '*lagu inggih menika rriptan utawi dhapukaning basa mawi paugeran tartamtu ingkang pamaosipun dipunlagoake ngangge swanten*'. Sesuai dengan saran dosen ahli materi, pengembang memperbaiki kesalahan dalam membuat definisi lagu.



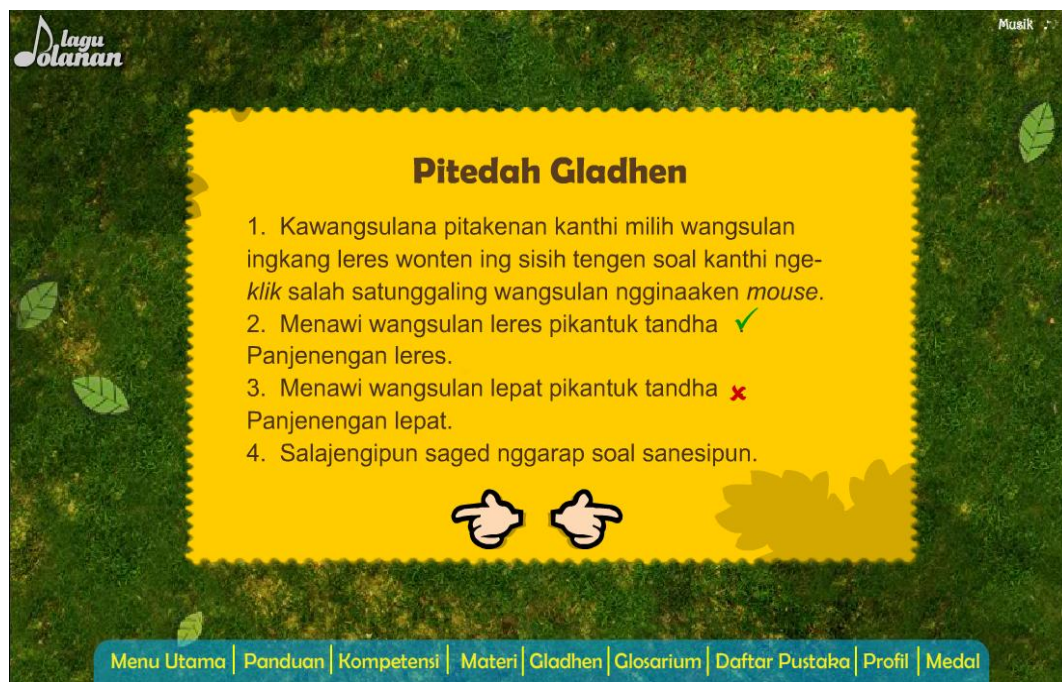
Gambar 8: Gambar menu pangertosan lagu setelah direvisi

4. Konfigurasi performansi pada panduan evaluasi

Konfigurasi performansi adalah tata letak penulisan yang teratur. Tata letak penulisan yang tidak teratur membuat tampilan tidak menarik sehingga dibutuhkan konfigurasi performansi yang baik. Hal ini adalah performansi pada panduan evaluasi.

a) Tampilan awal

Tata letak dalam penulisan panduan evaluasi pada tampilan awal dikatakan kurang baik. dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti tata letak penulisan, sehingga panduan evaluasi dapat dibaca dengan baik, selain itu dapat membuat tampilan lebih menarik.



Gambar 9: Gambar panduan pengerjaan soal sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Sesuai saran dosen ahli materi, pengembang memperbaiki kesalahan dalam pengetikan tata letak panduan evaluasi, sehingga panduan evaluasi dapat dimengerti dan pengguna media dapat mengerjakan evaluasi dengan baik.



Gambar 10: Gambar panduan pengerjaan soal setelah direvisi

b. Dosen Ahli Media

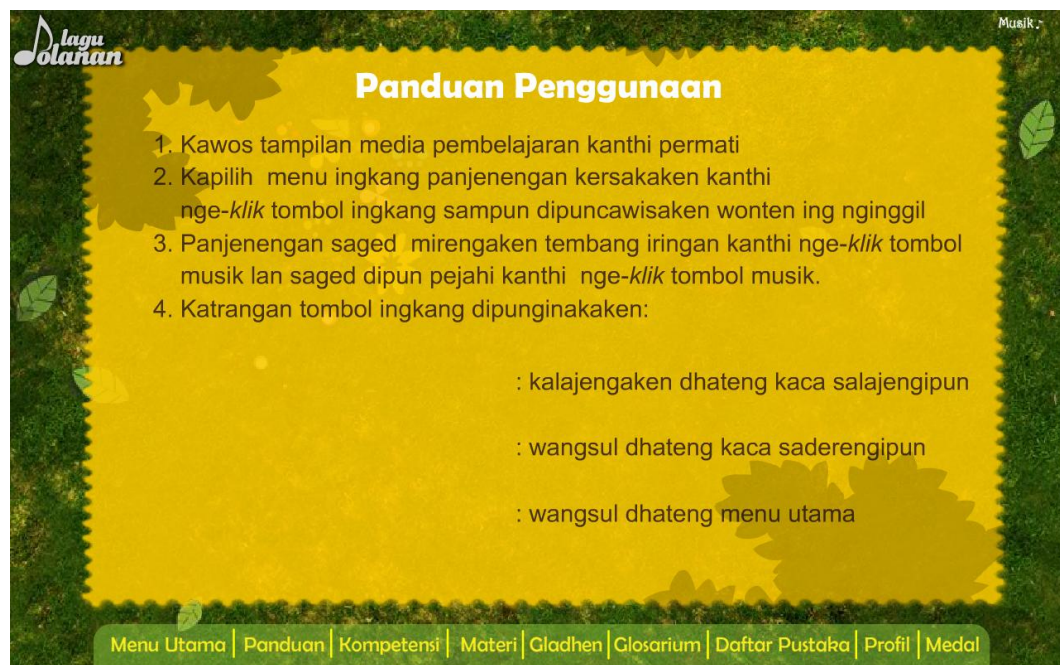
Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media diperoleh saran-saran yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menghapus kata “panjenengan” pada panduan penggunaan media

Pada tampilan awal, penduan penggunaan medai menggunakan kata “panjenengan” sebagai kata ganti bagi pengguna media. Hal terbut menyebabkan bahasa yang digunakan tidak komuniaktif.

a) Tampilan sebelum direvisi

Tampilan awal pada menu penggunann media menggunakan kata “panjenengan”. Bahasa yang digunakan tidak komunikatif.



Gambar 11: **Gambar panduan penggunaan media sebelum direvisi**

b) Tampilan sesudah direvisi

Setelah dilakukan perbaikan, panduan penggunaan media tidak terdapat kata “panjenengan”. Sehingga bahasa yang digunakan menjadi komunikatif dan bisa untk dipahami bagi pengguna media.



2. Melengkapi bentuk gambar pada panduan penggunaan

Pada tampilan awal, panduan penggunaan tidak dilengkapi gambar tombol. Sehingga pengguna media tidak bisa menggunakan media dengan baik. Selain itu, daya kemenarikan media menjadi sangat kurang.

a) Tampilan sebelum direvisi

Panduan penggunaan tidak terdapat gambar tombol. Hal ini menyebabkan pengguna media tidak bisa menggunakan media dengan baik.



b) Tampilan sesudah direvisi

Setelah direvisi, panduan penggunaan media sudah dilengkapi dengan gambar tombol. Sehingga pengguna media tidak kebingungan dalam menggunakan media. Daya kemenarikan media menjadi lebih baik.



Gambar 14: Gambar panduan penggunaan setelah direvisi terdapat tombol

3. Menambahkan gambar pada *tuladha lagu dolanan*

Penambahan gambar pada media pembelajaran akan menambahkan daya kemenarikan pada media pembelajaran tersebut. Sehingga unsur penambahan gambar pada media pembelajaran lagu *dolanan* sangat penting.

a) Tampilan sebelum direvisi

Pada tampilan awal pengembangan media, pada menu *tuladha lagu dolanan* tidak diberikan gambar. Hal ini membuat pengguna media tidak tertarik menggunakan media pembelajaran lagu *dolanan*.



Gambar 15: Gambar menu lagu *dolanan* sebelum direvisi

b) Tampilan sesudah direvisi

Sesudah direvisi, tampilan menu pada *tuladha* lagu *dolanan* sudah terdapat gambar. Gambar yang disajikan disesuaikan dengan judul lagu pada *tuladha* lagu *dolanan*. Penambahan gambar tersebut dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami materi lagu *dolanan*.



Gambar 16: Gambar menu lagu *dolanan* setelah direvisi

4. Menambahkan tombol *back to forward* pada menu materi

Penambahan tombol pada menu materi yang dimaksud adalah penambahan pada tombol *tuladha lagu dolanan* kembali ke menu awal materi.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Tidak adanya tombol *back to forward* pada menu *tuladha lagu dolanan* akan menyulitkan pengguna media apabila menginginkan untuk melihat materi *pangertosan lagu dolanan*. Sehingga perlu penambahan tombol.



Gambar 17: **Gambar menu *tuladha lagu dolanan* sebelum direvisi**

b) Tampilan sesudah direvisi

Kelengkapan tombol *back to forward* memudahkan pemakai media, selain itu membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.



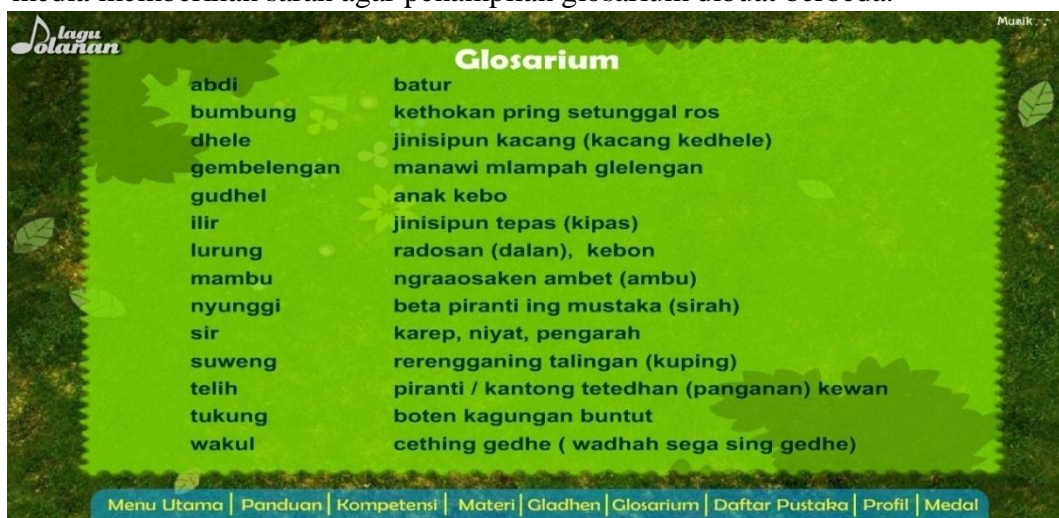
Gambar 18: Gambar menu *tuladha lagu dolanan* setelah direvisi

5. Tata tulis glosarium

Tata tulis glosarium dibuat menjadi lebih menarik agar pengguna media tidak bosan dalam mempelajari glosarium. Sehingga dibutuhkan perbaikan.

a) Tampilan sebelum direvisi

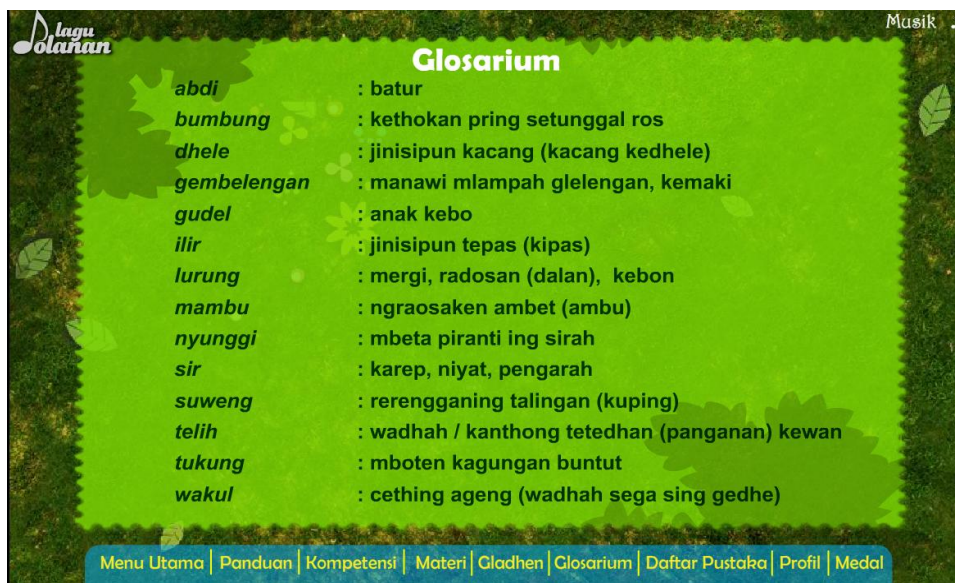
Tampilan pada awal revisi glosarium penampilannya monoton, dosen ahli media memberikan saran agar penampilan glosarium dibuat berbeda.



Gambar 19: Gambar tampilan menu glosarium sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Revisi tampilan glosarium yaitu dengan mengganti kata sebelah kiri menjadi miring. Sehingga tampilan glosarium tidak monoton.



Gambar 20: Gambar tampilan menu glosarium setelah direvisi

6. Mengubah pernyataan jawaban evaluasi

Pernyataan jawaban evaluasi pada awal media berisi “*panjenengan leres*” apabila jawaban benar. “*Panjenengan lepat*” merupakan pernyataan apabila jawaban salah. Hal demikian tidak membuat media menjadi komunikatif. Sehingga perlu dilakukan perbaikan.

a) Tampilan sebelum direvisi

Sebelum direvisi tampilan awal pernyataan jawaban adalah sebagai berikut.



Gambar 21: Gambar pernyataan jawaban salah sebelum direvisi



Gambar 22: Gambar pernyataan jawaban benar sebelum direvisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah direvisi, pernyataan “panjenengan leres” dan “panjenengan lepat” diganti menjadi “wangsulun leres” dan “wangsulun lepat”.



Gambar 23: Gambar pernyataan jawaban benar setelah direvisi



Gambar 24: Gambar pernyataan jawaban salah setelah direvisi

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Lagu *Dolanan*

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran lagu *dolanan* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran lagu *dolanan* memiliki tingkat kelayakan media yang baik sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa kelas VII. Keseluruhan penilaian prosentase rata-rata sebesar 86% termasuk ke dalam kategori sangat baik.
2. Bahasa yang digunakan dalam media interaktif pembelajaran lagu *dolanan* yaitu bahasa Jawa krama. Hal ini perlu agar siswa kelas VII dapat berlatih menggunakan bahasa Jawa Krama dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jawa.
3. Keterbatasan jumlah komputer yang ada di sekolah, media pembelajaran lagu *dolanan* dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan bantuan alat *Liquid Crystal Display (LCD)*.
4. Tampilan media dibuat menarik sehingga tidak membosankan. Dapat dibuktikan 81% siswa berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.
5. CD pembelajaran lagu *dolanan* dapat digunakan pada komputer yang tidak memiliki program *flash*.

Keterbatasan media lagu *dolanan* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

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

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi dosen ahli materi sebesar 81.3% termasuk ke dalam kategori sangat baik, validasi ahli media sebesar 85.6% termasuk ke dalam kategori sangat baik, guru bahasa Jawa sebesar 79% termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 86%, berarti sebagian besar siswa sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* dalam proses pembelajaran.

Rata-rata prosentase kualitas media berdasarkan validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa SMP kelas VII A memperoleh prosentase rata-rata sebesar 83% termasuk kategori sangat baik. Penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang

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

B. Implikasi

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

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap beberapa siswa kelas VII yaitu siswa kelas VII A memiliki kategori sangat baik. Keterbatasan komputer di sekolah tidak menjadi kendala dalam pemakaian media lagu *dolanan*. Media pembelajaran dapat digunakan secara individu di rumah, maupun secara klasikal dengan menayangkan didalam kelas menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*).

C. Saran

Dari simpulan diatas, diberikan saran sebagai berikut.

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

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

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

————— (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Brown, James. W., Lewis, Richard. B., and Fred F. Harclerod. (1983). *Av Instruction Technology, Media, and Methods*. United States of America: Mc Graw- Hill Book Company.

Danim, Sudarwan. (1995). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Darnawi, Soesatyo. (1982). *A Brief Survey of Javanese Poetics*. Jakarta: PN Balai Pustaka.

Dikse, I Wayan. (2010). *Animasi dengan Flash 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Muatan Loal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/ MTS)*. Yogyakarta: Dinpenpora.

Gerrald, Ralph, W. (1967). *Computers and Education*. United States of America: Mc Graw- Hill Book Company.

Herawati, Nanik. (2010). *Kesenian Tradisional Jawa*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.

Jatirahayu, Warih dan Suwarna Pringgawidagda. (2002). *Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.

Jatirahayu, Warih. (2007). *Manca Warna Kawruh Pepak Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Pelangi.

—————, dkk. (2010). *Kaloka Basa kangge Kelas VII*. Surakarta: Bios Offset.

Kusnadi. (1999). *Diklat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa*. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.

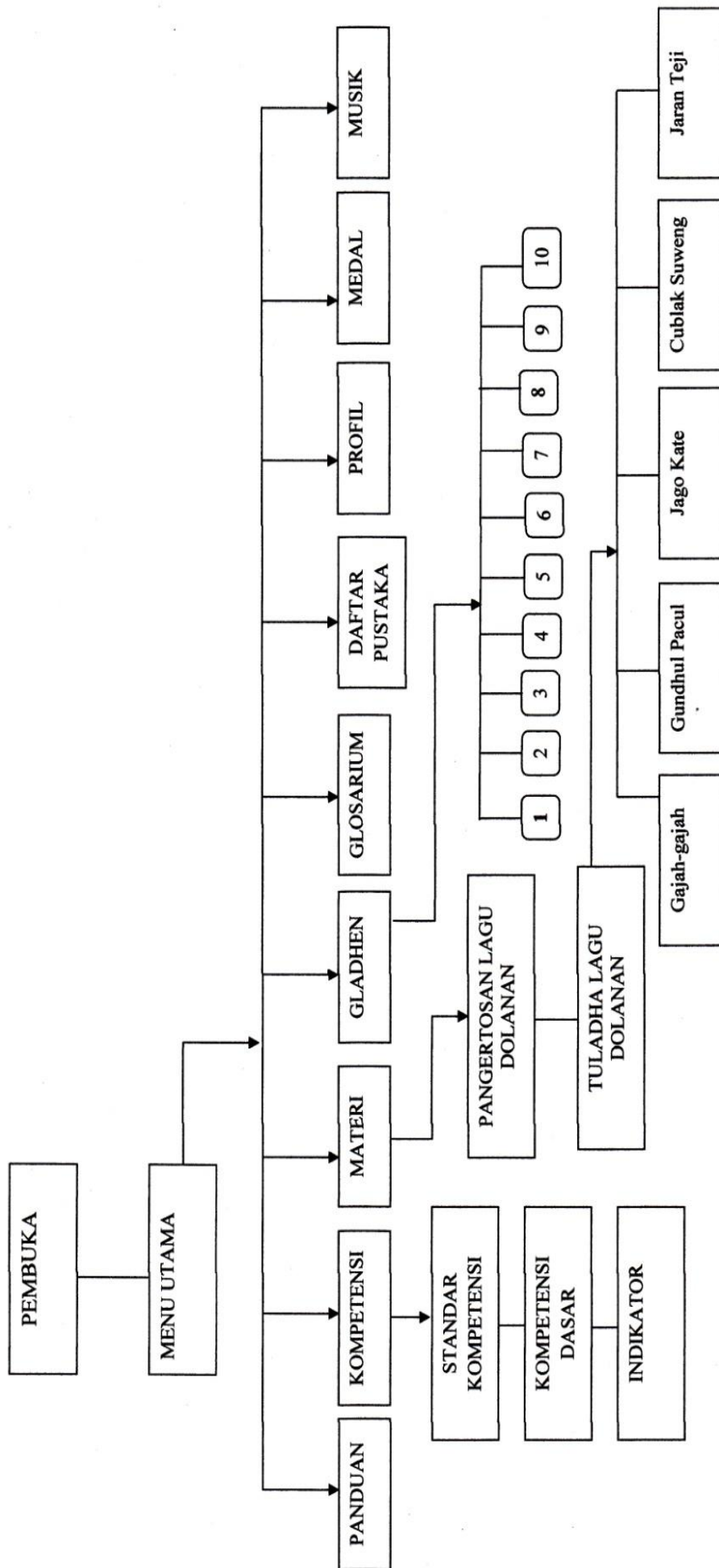
Litbang Wahana Komputer. (2006). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.

- Madcoms. (2006). *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mar'atun Khasanah. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Cangkriman Dengan Software Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. FBS. UNY.
- Padmo, Dewi. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwadarminta, WJS. (1939). *Baoesastra Djawa*. Djakarta/ Batavia: JB Woltres-Groningen.
- Pramono, Andi. (2006). *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Prawiradisastra, Sadjijo, dkk. (1993). *Lagu Dolanan*. Semarang.
- Romiszowski, A. J. (1974). *The Selection and Use of Instructional Media*. London: Kogan Page.
- Sadiman, Arief S. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saud, Syaefudin U. (2009). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punadji. (2008). *Penelitian dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang.
- Soetjipto, S. (1997). *Lagu Dolanan*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sudjana, Nana. (2007). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwardi, Endraswara. (2009). *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

- Uno B. Hamzah. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, Sri. (2001). *Gending-Gending Dolanan*. Surakarta: CV. Cendrawasih.
- Widyastuti, H. Sri dan Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Kementerian Pendidikan Nasional. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. UNY.
- Wiji, Susilowati. (2007). Pengembangan Program Macromedia Flash Professional 8 Fisika di SMA. *Tesis Pascasarjana*. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. UNY.
- Winda, Sukmaningtyas. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. FBS. UNY.
- Yudhiantoro, Dhani. (2006). *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8*. Yogyakarta: Andi Publisher.

LAMPIRAN

Flowchart Media Pembelajaran Lagu Dolanan



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

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Lagu Dolanan
Sasaran : Kelas VII SMP
Programer : Umi Hariati Ningsih
Ahli Materi : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Tanggal : 9 Mei 2012

Petunjuk :

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

A. Aspek Pembelajaran

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

B. Aspek kebenaran isi

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

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

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

D. Saran Umum

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

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

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

Yogyakarta, .. 1 Mei 2012

Ahli Materi



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

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

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Lagu Dolanan
 Sasaran : Kelas VII SMP
 Programmer : Umi Hariati Ningsih
 Ahli Media : Mulyana, M.Hum.
 Tanggal : 16 April 2012

Petunjuk :

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

A. Aspek Tampilan

NO.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program		✓			
2	Keterbacaan teks atau tulisan	✓				

Lanjutan Tabel Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan

3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	✓				
4	Konsistensi penempatan <i>button</i> (tombol)	✓				
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Sajian animasi	✓				
7	Daya dukung musik pengiring		✓			
8	Tampilan layar		✓			
9	Kejelasan suara		✓			
10	Ketepatan penggunaan bahasa		✓	✓		

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Pemrograman

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

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

media sangat menarik, cukup ringkas dan jelas
perlu dikembangkan lebih bkr lagi. LD Anah Kurnya

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

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

Yogyakarta, 16/4 '13

Ahli Media



Mulyana, M.Hum.

NIP. 19661003 199203 1 002

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Lagu Dolanan
 Sasaran : Kelas VII SMP
 Programmer : Umi Hariati Ningsih
 Guru Bahasa Jawa : Maratun L
 Tanggal : 1 Mei 2022

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru bahasa Jawa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek ketepatan konsep dan kompetensi, aspek kualitas tampilan media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
 1 = SK (Sangat Kurang)
 2 = K (Kurang)
 3 = C (Cukup)
 4 = B (Baik)
 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan		✓			

Lanjutan Tabel Penilaian Guru Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

	Pendidikan)					
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>		✓			
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran			✓		
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar		✓			
5	Penggunaan bahasa dan ejaan.		✓			

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>			✓		
2	Komposisi warna		✓			
3	Tampilan menu		✓			
4	Jenis dan ukuran teks		✓			
5	Kualitas gambar.		✓			

Komentar atau saran umum.

- *Loading* akhir penutupan media pembelajaran dibuat lebih lama lagi
- Sudah bagus, perhatikan bahasa yg digunakan
- Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk lagu bolanan yang lainnya.

C. Kesimpulan

- a. Media interaktif pembelajaran lagu dolanan tersebut layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
- b. Media interaktif pembelajaran lagu dolanan tersebut tidak layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Kulon Progo, 4 Mei 2012

Guru bahasa Jawa


Har'atun K.

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF LAGU *DOLANAN***

Nama Siswa : Adianto Cahyo Nugroho

No. Absen : 01

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari TS (Tidak Setuju) s/d SS (Sangat Setuju).
 1 = TS (Tidak Setuju)
 2 = KS (Kurang Setuju)
 3 = RR (Ragu-ragu)
 4 = S (Setuju)
 5 = SS (Sangat Setuju).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi lagu <i>dolan</i> untuk siswa.	✓				
2	Materi lagu <i>dolan</i> yang disajikan media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.	✓				
3	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat melagukan lagu <i>dolan</i>		✓			
4	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut dapat menuntun siswa untuk memahami materi		✓			
5	Latihan soal dalam media pembelajaran lagu <i>dolan</i> tersebut sebagian besar dapat dikerjakan dengan mudah		✓			
6	Glossarium membantu siswa untuk memahami kata-kata sukar.		✓			

B. Aspek Kemandirian Siswa

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2	Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini		✓			
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengulangi materi yang belum dipahami	✓				
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga siswa mudah memahami		✓			
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa	✓				
4	Warna <i>background</i> dan teks terlihat serasi		✓			
5	Gambar dan animasi terlihat jelas	✓				
6	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media


No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah	✓				
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media lagu <i>dolan</i>	✓				
3	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain		✓			
4	Media ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga siswa mudah untuk menggunakannya.	✓				

Komentar atau saran umum.

Media pembelajaran membuat siswa mudah memahami.
Dan nyaman untuk diikuti. Pembelajaran ini juga sangat
menarik.

Kulon Progo,

Siswa,


(Adianto Cahyo Nugroho)

PERSETUJUAN

Proposal skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8* ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilakukan penelitian.

Yogyakarta, Januari 2012

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

Pembimbing II



Mulyana, M.Hum.

NIP. 196610033 199203 1 002

Menyetujui,

Wakil Dekan



FBS UNY
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa Daerah



Dr. Suwardi, M.Hum.

NIP. 19640403 199001 1 004



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3097/VI/4/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY Nomor : 541C/UN34.12/PP/III/2012
Tanggal : 02 April 2012 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : UMI HARIATI NINGSIH. NIP/NIM : 08205244001
Alamat : KARANGMALANG YOG
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DOLANAN SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8
Lokasi : - Kota/Kab. KULON PROGO
Waktu : 03 April 2012 s/d 03 Juni 2012

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta

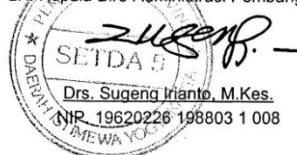
Pada tanggal 03 April 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

PLH. Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo, cq. KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
KANTOR PELAYANAN TERPADU
Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

SURAT KETERANGAN / IZIN
Nomor : 070.2 /00260/IV/2012

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/3097/V/4/2012 Tgl: 03 April 2012 Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **UMI HARIATI NINGSIH**
NIM / NIP : **08205244001**
PT/Instansi : **UNY**
Keperluan : **Izin Penelitian**
Judul/Tema : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DOLANAN SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MENGGUNAKAN APLIKASI MACRO MEDIA FLASH PROFESIONAL 8**

Lokasi : SMP I WATES, KULON PROGO

Waktu : 03 April 2012 s/d 03 Juli 2012

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : Wates

Pada Tanggal : 03 April 2012


KEPALA KANTOR PELAYANAN TERPADU
Drs. L. BOWO PRISTIYANTO
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP. 19651029 199203 1 004

Tembusan kepada Yth. : *

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbanglinmas Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Wates, Kulon Progo
6. Kepala SMP I Wates, Kulon Progo
7. Yang bersangkutan
8. Arsip

F/4.2.3/KTU/2/1

12 Januari 2011

SMP NEGERI 1 WATES



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMP NEGERI 1 WATES

RINTISAN SEKOLAH BERTARAF INTERNASIONAL

Jl. Terbah No. 6, Wates, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta, Kode Pos 55611
Telp./Fax. (0274) 773025, Web Site : www.smpn1wates.sch.id, e-mail: smpsawa@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

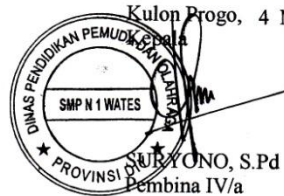
NOMOR: 070/149

Kepala SMP N 1 Wates Kulon Progo menerangkan bahwa mahasiswa :

Nama : UMI HARIATI NINGSIH
Tempat/ tanggal lahir : Rembang, 19 Januari 1990
Jenis kelamin : Perempuan
NIM : 08205244001
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Alamat : Desa Kalipang RT 03 RW 02 Kecamatan Sarang
Kabupaten Rembang

Telah melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Profesional 8” pada siswa kelas VII SMP N 1 Wates.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kulon Progo, 4 Mei 2012

NUYONO, S.Pd
Pembina IV/a

NIP. 19550831 197803 1 005