

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
MENGUNAKAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL* UNTUK
SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

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



oleh
Eti Winarningsih
NIM 08205241048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 Professional untuk Siswa SMP Kelas VII* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 27 November 2012

Pembimbing I

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

Yogyakarta, 28 November 2012

Pembimbing II

Nurhidayati, M.Hum
NIP. 19780610 200112 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 Professional untuk Siswa SMP Kelas VII* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Desember 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M.Hum.	Ketua Penguji		14-1-2013
Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.	Sekretaris Penguji		14-1-2013
Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd.	Penguji Utama		11-1-2013
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Penguji Pendamping		14-1-2013

Yogyakarta, 14 Januari2013

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 : **Eti Winarningsih**

NIM : 08205241048

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 November 2012

Penulis,



Eti Winarningsih

MOTTO

“Sesungguhnya Sesudah Kesulitan itu ada Kemudahan”.

(QS. Al Insyiroh: 6)

“Jer Basuki Mawa Bea”

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku, Bapak Hadi Saefrudin dan Ibu Kamilah. Sebagai wujud baktiku untuk mereka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kemudahan atas segala hal, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* untuk Siswa SMP Kelas VII”.

Tugas akhir skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, maka skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, ucapan terima kasih serta penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Dr. Suwardi, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Ibu Sri Harti Widyastuti, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas bimbingan, saran, motivasi selama penulis melaksanakan pendidikan di Prodi Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
5. Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. dan Ibu Nurhidayati, M. Hum, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan, dan semangat dengan penuh kesabaran, serta kebijaksanaan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik,
6. Ibu Siti Mulyani, M. Hum, selaku dosen ahli materi yang telah memberikan semangat, bimbingan, arahan, dengan penuh kesabaran sehingga tugas akhir skripsi dapat terselesaikan,

7. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuannya selama penulis mengikuti perkuliahan,
8. Bapak Kepala Bappeda, Bakesbang dan Linmas Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian di wilayah administrasinya,
9. Bapak Yohanes Sukanto, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP N 3 Sleman. Terima kasih atas diizinkannya melakukan penelitian,
10. Ibu Vatimah, S.Pd, selaku guru bahasa Jawa SMP N 3 Sleman yang bersedia memberikan penilaian terhadap media serta membantu melaksanakan penelitian,
11. Kepada Bapak dan Ibuku yang telah membesarkan, mendidikku, dan membimbingku dengan sabar, perhatian dan penuh kasih sayang yang tidak tergantikan,
12. Teman-teman satu angkatan Pendidikan Bahasa Jawa 2008 khususnya kelas B '08 yang telah memberi semangat agar cepat selesai dalam menyusun skripsi ini,
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, limpahan rasa terima kasih dari penulis untuk dukungan dan semangatnya.

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, 18 Desember 2012

Penulis



Eti Winarningsih

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Batasan Masalah	5
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	
1. Pembelajaran.....	7
2. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9

b. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Tata Krama Berjalan	14
4. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran	17
5. Program <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	19
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	28
B. Prosedur Pengembangan Media	28
C. Penilaian Produk	31
1. Desain Penilaian	31
2. Jenis Data	31
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media	
a) Instrumen Penilaian Ahli Materi	33
b) Instrumen Penilaian Ahli Media	34
c) Instrumen Penilaian Guru Mata Pelajaran	35
2. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa.....	36
E. Teknik Analisis Data	38

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Tahap Pengembangan	41
a. Tahap Analisis	41
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran	41
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	42
d. Tahap Validasi	42
1) Validasi Ahli Materi	42

2) Validasi Ahli Media	46
3) Validasi Guru Mata Pelajaran	50
4) Ujicoba Produk Kepada Siswa Kelas VII SMP	
N 3 Sleman.....	51
a) Angket Tanggapan Siswa	51
b) Data Hasil Perolehan Evaluasi Siswa	56
e. Tahap Akhir Pengembangan Media	57
2. Kualitas Media Pembelajaran	58
3. Tanggapan Siswa.....	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
1. Tahap Pengembangan	60
a. Tahap Analisis	60
b. Tahap Perancangan	61
c. Tahap Pengembangan	62
d. Tahap Validasi dan Ujicoba Produk	63
1) Validasi Ahli Materi	63
2) Validasi Ahli Media	73
3) Validasi Guru Mata Pelajaran	83
4) Ujicoba Produk Kepada Siswa Kelas VII SMP	
N 3 Sleman	87
a) Angket Tanggapan Siswa	87
b) Data Hasil Perolehan Evaluasi Siswa	89
e. Tahap Akhir Pengembangan Media	90
2. Kualitas Media Pembelajaran	110
3. Tanggapan Siswa.....	113
4. Hasil Tampilan Akhir.....	115
5. Kelebihan dan Keterbatasan Media.....	126

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	128
B. Implikasi	129
C. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA	131
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	133
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Aturan Tata Krama Berjalan	16
Tabel 2. Istilah Program Kerja <i>Adobe Flash CS3</i>	21
Tabel 3. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	39
Tabel 4. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa	40
Tabel 5. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran	43
Tabel 6. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran	44
Tabel 7. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi.....	44
Tabel 8. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi.....	45
Tabel 9. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Materi	46
Tabel 10. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan	47
Tabel 11. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan	47
Tabel 12. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman	48
Tabel 13. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman.....	48
Tabel 14. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Media	49
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Guru Mata Pelajaran (Guru Bahasa Jawa) Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi	50

Tabel 16. Hasil Uji Validasi Guru Mata Pelajaran (Guru Bahasa Jawa) Aspek Kualitas Tampilan	50
Tabel 17. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman	52
Tabel 18. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar	53
Tabel 19. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media	54
Tabel 20. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media.....	55
Tabel 21. Hasil Perolehan Nilai Evaluasi Siswa	56
Tabel 22. Hasil Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Evaluasi	57
Tabel 23. Saran dari Ahli Materi dan Ahli Media pada Revisi Pertama	57
Tabel 24. Saran dari Ahli Materi dan Ahli Media pada Revisi Kedua	58
Tabel 25. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

1. Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Silabus
4. Lampiran Buku *Kaloka Basa* kelas VII, halaman 57-58
5. Lampiran Buku Tata Krama Pergaulan, halaman 38-39

Lampiran 2

1. *Flowchart* Media Pembelajaran
2. Naskah Media Pembelajaran
3. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran
4. Tampilan Akhir Media Pembelajaran

Lampiran 3

1. Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi
2. Hasil Penilaian Dosen Ahli Media
3. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa
4. Hasil Penilaian Tanggapan Siswa
5. Tabel Hasil Angket Tanggapan Siswa dari Seluruh Aspek

Lampiran 4

1. Surat Rekomendasi Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Dokumentasi Penelitian

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
MENGUNAKAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL* UNTUK
SISWA SMP KELAS VII**

Oleh:
Eti Winarningsih
NIM. 08205241048

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*, mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu (1) analisis; (2) tahap perancangan media pembelajaran; (3) tahap pengembangan media pembelajaran; (4) tahap validasi; (5) tahap evaluasi. Produk media ini diuji kelayakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media melalui validasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, tahap pengembangan media pembelajaran terdiri dari lima tahapan yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan ujicoba; (5) tahap akhir/ evaluasi. Kedua, penilaian kualitas media pembelajaran *tata krama mlampah* didasarkan pada beberapa hasil penilaian validasi yaitu (1) hasil validasi oleh ahli materi termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan persentase 83,45%; (2) hasil validasi oleh ahli media termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan persentase 82,6%; (3) penilaian oleh guru bahasa Jawa termasuk dalam kategori “baik” dengan persentase 74%; (4) tahap ujicoba dari siswa kelas VII termasuk dalam kategori “sangat setuju” dengan persentase 83,15%. Ketiga, ujicoba dari siswa kelas VII termasuk dalam kategori “sangat setuju” dengan persentase 83,15%. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan *gladhen* pada media mencapai 87,6%. Sesuai dengan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan memperoleh tanggapan sangat baik dari siswa dalam membantu proses belajar *tata krama mlampah*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah diajarkan di sekolah-sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dalam kurikulum muatan lokal (bahasa Jawa) kelas VII semester genap terdapat materi tata krama yaitu tata krama berjalan, dengan standar kompetensi (SK) “menyimak wacana lisan non sastra dalam kerangka budaya Jawa” dan kompetensi dasar (KD) yang ditetapkan adalah “menanggapi wacana tata krama berjalan.” Dengan adanya hal tersebut, maka siswa dituntut untuk dapat bertata krama dengan baik.

Pentingnya pembelajaran tata krama di sekolah dimaksudkan agar siswa memiliki perilaku yang baik, dapat bersikap sopan dan bertegur sapa dengan ucapan yang benar. Tata krama dapat dimulai dengan hal yang kecil, yang sepele mungkin tak berarti, tetapi dapat membawa akibat yang tak diduga. Tata krama menyimpan segudang pematik yang dapat digunakan untuk menyampaikan perhatian kepada orang lain, seperti menyapa orang yang lebih tua, membantu ibu, nenek atau kakek yang takut menyeberang, tersenyum jika bertemu dengan teman atau orang lain, membantu arah jalan kepada orang yang bertanya.

Orang yang memiliki tata krama senantiasa akan menghormati dan dihormati orang lain. Tata krama perlu ditanamkan sejak dini agar anak dapat bersikap sopan. Seorang anak kecil yang terbiasa diajarkan mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu oleh orang lain, dengan sendirinya tanpa disadari saat tumbuh besar nanti akan terbiasa dengan hal tersebut. Perlakuan yang berulang-

ulang tersebut lama-kelamaan akan menjadi suatu kebiasaan tanpa adanya tekanan untuk menghafalkan harus mengucapkan terimakasih ketika diberi sesuatu. Begitu pula sikap ketika makan, dianjurkan untuk tidak ribut, makan tidak boleh berdecap dan mengambil sesuatu dengan tangan kanan. Hal tersebut jika ditanamkan sejak dini tentu bukanlah suatu beban yang harus dihafal oleh anak. Justru hal tersebut nantinya menjadi suatu kebiasaan yang baik karena terbiasa dilakukan secara terus-menerus.

Oleh karena itu, hal yang bersifat baik, seperti perilaku sopan santun harus ditanamkan kepada setiap anak agar kelak menjadi anak yang mengerti adat sopan dan memiliki sikap yang baik. Akan tetapi, pembelajaran yang dilakukan di kelas seringkali hanya berpusat pada ceramah guru saja tanpa diimbangi dengan media pembelajaran yang mendukung. Oleh karena itu, siswa kurang mengetahui pokok bahasan yang disampaikan guru, siswa hanya dapat menangkap penjelasan verbal guru. Permasalahan tersebut perlu mendapat suatu pemecahan.

Salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu diterapkan suatu media pembelajaran yang fungsinya dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap penguasaan kompetensi, pembelajaran materi, yang akhirnya diharapkan dapat mempengaruhi sikap positif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Apalagi jika kemauan siswa dalam belajar masih rendah dan fasilitas sekolah yang belum cukup menunjang dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran ini, dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak materi yang disampaikan melalui media

tersebut, sehingga siswa pun dapat lebih memahami dan mengingat dengan cara melihat dan mendengar langsung materi yang disampaikan oleh guru. Siswa dapat lebih aktif belajar maupun bertanya tentang materi yang kurang dipahami kepada guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat lebih baik.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi dalam dunia pendidikan, meskipun mata pelajaran bahasa Jawa adalah mata pelajaran muatan lokal yang sifatnya lokal dan dipakai di daerah DIY, Jawa Tengah dan Jawa Timur saja, namun hal tersebut tidak menjadi halangan agar mata pelajaran bahasa Jawa tidak terkucil dari dunia teknologi yang semakin canggih. Oleh karena pentingnya pembelajaran dan dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mendukung, maka digunakanlah suatu media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran “tata krama berjalan” dengan menggunakan program aplikasi *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi, game dan sebagainya sehingga materi yang disajikan dapat lebih menarik. Media dengan aplikasi *Adobe Flash* dimaksudkan agar pembelajaran bahasa Jawa semakin menyenangkan dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa sehingga mereka dapat belajar secara mandiri.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*. Materi tata krama berjalan dapat dibuat menjadi animasi yang menarik, sehingga dapat lebih merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran tata krama berjalan untuk siswa SMP kelas VII.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul antara lain:

1. pentingnya pembelajaran tata krama di sekolah dimaksudkan agar siswa memiliki perilaku yang baik, dapat bersikap sopan dan bertegur sapa dengan ucapan yang benar,
2. media pembelajaran untuk materi tata krama berjalan terbatas sehingga kurang bervariasi,
3. pentingnya media pembelajaran, agar menarik perhatian dan merangsang minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
4. pentingnya pengembangan media yang memadai sehingga mereka dapat belajar mandiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka diadakan pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. pengembangan media pembelajaran tata krama berjalan dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*,
2. kualitas media pembelajaran yang dikembangkan adalah media dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash* untuk materi tata krama berjalan,
3. tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tata krama berjalan dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*.

D. Rumusan Masalah

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

1. bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran tata krama berjalan dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*?
2. bagaimanakah kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*?
3. bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash*?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash*,
2. mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Adobe Flash*,
3. mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. menambah alternatif media pembelajaran untuk materi tata krama berjalan,
2. meningkatkan ketrampilan mandiri siswa dalam belajar tata krama khususnya tata krama berjalan,
3. meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

G. Batasan Istilah

Agar tidak menimbulkan salah tafsiran terhadap judul penelitian maka beberapa peristilahan yang digunakan dalam judul penelitian ini diberi pembatasan pengertian sebagai berikut.

- a. Pengembangan adalah proses menerjemahkan desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan yang dimaksud peneliti adalah pengembangan bahan pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang meliputi mendesain, memproduksi dan mengevaluasi media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (Latuheru, 1988: 14).
- c. Tata krama adalah kebiasaan yang lahir dalam hubungan antar manusia (Endah, 2008: 4).
- d. Program *Adobe Flash CS3 Professional* adalah perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi yang digunakan untuk membuat gambar vektor dan melengkapi situs dengan animasi, suara, interaktif, dan lain-lain.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar konvensional dimana guru dan peserta didik langsung berinteraksi (Salma, 2007: 19). Menurut Usman dalam Jihad (2008: 12), pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Gagne dalam Benny (2009: 9) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai *“a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning.”* Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Menurut Hujair (2009: 9) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Melalui proses komunikasi, pesan dapat diterima, diserap, dan dihayati penerima pesan. Oleh karena itu, agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi, maka perlu digunakan sarana yang dapat membantu proses komunikasi. Komponen yang terdapat dalam proses komunikasi antara lain.

- (a) Pesan
- (b) Sumber pesan
- (c) Saluran atau media
- (d) Penerima pesan

Komponen yang terdapat dalam pembelajaran sebagai komunikasi adalah: (a) pengajar dapat menjalankan fungsinya sebagai pemberi pesan (komunikator), (b) pembelajar sebagai penerima pesan (komunikan), (c) materi pelajaran sebagai pesan, (d) alat bantu pembelajaran sebagai saluran atau media pembelajaran, dan (e) adanya faktor lain dalam pembelajaran yaitu umpan balik yang berupa pertanyaan, jawaban, dan persilangan pendapat, baik dari pembelajar maupun dari pengajar.

Salah satu komponen dalam pembelajaran sebagai komunikasi adalah pengajar/ guru. Travers dan Rebores (1990:1) menyatakan bahwa *“superior intelligence, compassion, humour, respect for children, and patience are necessary ingredients for good teachers”*. Kecerdasan yang tinggi, belas kasih, selera humor, respek/ peka terhadap siswa, dan kesabaran adalah komponen yang diperlukan menjadi guru yang baik. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk tercipta suatu komunikasi yang baik, seorang guru harus menerapkan strategi pembelajaran salah satunya kepekaan terhadap siswa dan kesabaran yang digunakan sebagai pengantar pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang baik sehingga pesan dapat tersampaikan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu komunikasi atau kegiatan yang digunakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar yang diciptakan untuk tujuan yang spesifik. Wujud nyata dari tindak belajar adalah adanya interaksi. Dalam pembelajaran, interaksi yang dimaksud tidak hanya terbatas antara siswa dengan guru saja, tetapi interaksi siswa dengan lingkungan belajar (tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran,

metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran). Ada beberapa hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar suatu komunikasi dapat tercapai dengan baik, selain strategi guru, salah satunya adalah dibutuhkannya suatu media pembelajaran. Media pembelajaran difungsikan pengajar untuk mempermudah menyalurkan pesan kepada penerima pesan (siswa).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang memegang peranan penting dalam hal belajar mengajar. Menurut Sadiman (2003: 6), kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Soeparno (1980: 1), mendefinisikan media sebagai suatu alat yang merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*).

Menurut Latuheru (1988: 14) bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Hal tersebut senada dengan pendapat Gerlach (1971: 241) yang menyatakan bahwa “*a medium broadly conceived is a persons, material, or even that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes*”. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan/informasi

(pengetahuan, keahlian, dan sikap) dari informan (guru) ke penerima pesan (siswa) dalam proses belajar mengajar.

Menurut Hujair (2009: 21) media pembelajaran dapat dilihat dari sisi komponen dan jenis, yaitu:

1) Sisi Komponennya

Dilihat dari sisi komponennya, terdiri dari dua bagian yaitu: (a) *Hardware* (perangkat keras) berfungsi untuk menampilkan komponen perangkat lunak. Bentuk alatnya, seperti radio, *tape recorder*, OHP-OHT, video, *VCD*, komputer, dan sebagainya. (b) *Software* (perangkat lunak), bahan atau program yang ditampilkan dengan bantuan *hardware*.

2) Jenis

Dilihat dari sisi jenisnya, media dibagi menjadi tiga, yaitu: (a) Media audio, yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan pendengaran. (b) Media visual, yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan. (c) Media audio visual, yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan dan pendengaran. Bahan pelajaran yang diterima pembelajar melalui media yang “mengandalkan pengalaman penglihatan dan pendengaran.”

Brown (1977:17) menyatakan bahwa “*educational media of all types increasingly 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 pembelajaran 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.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa. Alat bantu digunakan untuk memudahkan pemberian materi dan pendukung keaktifan proses belajar mengajar sehingga dapat mengurangi penyampaian materi secara verbal dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk CD pembelajaran tata krama berjalan. Media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* termasuk dalam jenis media audiovisual, karena media tersebut mengandalkan penglihatan dan pendengaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (1997: 2) seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi:

- (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar,
- (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
- (c) seluk beluk proses belajar,
- (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan,
- (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran,
- (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan,
- (g) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
- (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran,
- (i) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat diartikan bahwa dalam pembuatan media harus disesuaikan dengan fungsi media tersebut dalam proses belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan Widyastuti dan Nurhidayati (2010: 12), bahwa fungsi media secara umum adalah sebagai berikut.

- (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas,
- (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra,
- (3) menimbulkan gairah belajar, siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar,
- (4) memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya,
- (5) memberikan rangsangan yang sama, sehingga pengalaman dan persepsinya diharapkan menjadi sama.

Pendapat tersebut senada dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2001: 2) yang mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai tujuan pembelajaran,
- (3) metode pembelajaran yang diterapkan guru akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru,

- (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik (dalam Arsyad, 1997: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Hal tersebut senada dengan Brown (1977: 1) yang menyatakan bahwa "*Creative uses of a variety of media will increase the probability that your students will learn more, and retain better what they learn*". Penggunaan bermacam-macam media secara kreatif akan meningkatkan kemungkinan bahwa siswa-siswi akan belajar lebih banyak dan tetap menguasai dengan lebih baik apa yang mereka pelajari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran untuk memperjelas dan memperkaya informasi, membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena penggunaan media dikemas semenarik mungkin sehingga menggugah ketertarikan siswa dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan. Dalam proses pembelajaran, dapat menambah variasi penyajian materi lebih interaktif dan mengurangi penyampaian materi secara verbal oleh guru sehingga

tidak membuat siswa merasa jenuh, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

3. Tatakrama Berjalan

Dalam hal komunikasi dengan orang lain dalam suatu pergaulan dituntut diterapkannya suatu tata krama. Tata krama atau adat sopan santun adalah adat kebiasaan yang lahir dalam hubungan antar manusia (Endah, 2008: 4). Adat sopan santun itu pada dasarnya ialah segala tindak-tanduk, perilaku, adat istiadat, tegur sapa, ucap dan cakap sesuai dengan kaidah atau norma tertentu (Rokhyatmo dalam Depdikbud, 1984: 6).

Penanaman nilai-nilai sopan santun oleh orang tua hendaknya dilakukan secara terus menerus sejak anak berusia dini atau bahkan sejak mereka berada dalam kandungan. Orang tua membiasakan mengucapkan terima kasih jika anak diberi sesuatu. Lama kelamaan sikap ajaran tersebut menjadi kebiasaan yang sadar dan tidak disadari oleh masyarakat tersebut. Ada beberapa aturan yang tercakup dalam tata krama diantaranya meliputi: tata cara bergaul yang mencakup cara berkomunikasi, berkenalan, bertamu, berbicara. Tata cara berpenampilan yang mencakup cara berbusana, berjalan, tata cara makan. Tata cara hidup bermasyarakat atau berkelompok seperti cara menggunakan fasilitas pribadi dan umum, ketepatan waktu; dan kebanggaan berbangsa seperti bangga terhadap bendera, bahasa, dan lagu kebangsaan. Namun, tata krama yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tata krama berjalan.

Ketika kita berjalan, seringkali terjadi kesalahan yang tidak disadari. Menurut Depdikbud (1984: 38) ada beberapa aturan yang harus diperhatikan ketika pria dan wanita berjalan bersama, antara lain:

- a. Jika ada seorang pria dan dua orang wanita, maka si pria harus berjalan pada sisi yang berdekatan dengan lalu lintas. Ia melindungi dua wanita disampingnya.
- b. Jika ada dua pria dan dua orang wanita, maka kedua pria itu berjalan pada bagian luar, yang satu disebelah kiri dan yang lain disebelah kanan, sedangkan kedua wanita berjalan di tengah. Namun, kalau arus orang berjalan cukup ramai dua orang hendaknya berjalan di depan dan dua yang lainnya berjalan di belakangnya.
- c. Jika ada dua pria dan tiga wanita, maka kedua pria berjalan di sisi luar, yang satu di sebelah kiri dan yang lain di sebelah kanan, sedangkan ketiga wanita itu berjalan di tengahnya.
- d. Jika ada tiga pria dan dua wanita, maka dua pria berjalan di sisi luar, yang satu di sebelah kiri dan yang lain di sebelah kanan, sedangkan pria yang ketiga boleh memilih berjalan di samping pria temannya di sebelah kiri atau kanan. Dua wanita itu berjalan di tengah. jika arus orang berjalan cukup ramai, maka dua orang hendaknya berjalan di depan sedangkan tiga lainnya berjalan di belakangnya.
- e. Jika hendak menyeberangi jalan, pria hendaknya mengambil posisi dari arah datangnya kendaraan/ lalu lintas. Ia melindungi wanita di sampingnya.

- f. Dalam berjalan, jika seorang pria dan seorang wanita naik atau turun tangga sebaiknya keduanya berjalan sejajar. Jika ada orang banyak sedangkan tangga tidak cukup lebar, maka jika menaiki tangga pria berjalan di depan sedangkan wanita di belakangnya. Sebaliknya, jika menuruni tangga wanita berjalan di depan dan pria di belakangnya.

Dalam hal berjalan, seseorang harus menaati tata krama, sopan santun agar senantiasa selamat di jalan. Menurut Marsono (2011: 57-58) terdapat beberapa aturan atau tata krama dalam berjalan yang harus diperhatikan, antara lain:

Tabel 1. Aturan Tata Krama Berjalan

No.	Aturan Tata Krama Berjalan	Terjemahan
1.	<i>Ora kena sinambi mangan utawa ngombe.</i>	Tidak boleh sambil makan atau minum
2.	<i>Ora kena sinambi gojegan, apa maneh nganti lali yen lagi ana ing dalan gedhe lan rame, bisa cilaka.</i>	Tidak boleh sambil bergurau, apalagi sampai lupa ketika sedang berjalan di jalan raya yang ramai, bisa menyebabkan kecelakaan
3.	<i>Kudu tansah ngati-ati, ngawasake ngarep, ngerti kahanan kiwa tengen lan burine.</i>	Harus selalu berhati-hati, melihat depan, mengerti kondisi kanan kiri dan belakang
4.	<i>Yen bareng wong tuwa, becike ing burine.</i>	Ketika bersama orang yang lebih tua, sebaiknya di belakangnya
5.	<i>Yen ndhisiki tindake wong tuwa, becike uluk-uluk, upamane, nuwun sewu ngrumiyini.</i>	Jika mendahului jalannya orang yang lebih tua, sebaiknya menyapa, seperti "maaf, saya duluan"
6.	<i>Yen liwat sangarepe wong tuwa lagi lenggah, uluk-uluk upamane, nuwun sewu, ndherek langkung.</i>	Memberi salam ketika lewat di depan orang tua yang sedang duduk, seperti, "maaf...permisi"
7.	<i>Aja nyeret sandhal/ sepatu utawa ngantebake sikil.</i>	Tidak boleh menyeret sandal atau sepatu atau menghentakan kaki
8.	<i>Mlaku ing sisih kiwa.</i>	Berjalan di tepi sebelah kiri
9.	<i>Ing dalan umum aja jejer-jejer, yen jejer loro wae.</i>	Di jalan umum, jangan jalan berjejer-jejer, jika berjejer dua saja
10.	<i>Sing putri ing kiwane kakung.</i>	Yang perempuan di sebelah kiri laki-laki
11.	<i>Yen nyabrang ing zebra cross, sing putri dialing-alingi saka araha mobil teka, mula yen mobil saka arah kiwa, sing putri mlaku ing sisih tengene kakung.</i>	Jika menyebrang di <i>zebra cross</i> , yang perempuan dihalangi dari arah datangnya mobil, maka jika mobil datang dari arah kiri, yang perempuan berjalan di sebelah kanan yang laki-laki
12.	<i>Ora kena bengak-bengok.</i>	Tidak boleh berteriak

Dari beberapa aturan tata krama dalam berjalan, tanpa disadari kita sering melakukan kesalahan dalam berjalan. Jika tata krama tersebut diperhatikan, maka kita akan lebih aman dalam berjalan dan tidak perlu merasa khawatir akan kesan negatif orang lain. Berjalan dengan tenang dan penuh percaya diri. Dengan demikian, tatakrama merupakan kebiasaan. Kebiasaan yang lahir dalam hubungan antarmanusia yang muncul karena adanya aksi dan reaksi dalam pergaulan. Sehingga orang yang bersikap sesuai norma, aturan yang benar diartikan sebagai orang yang mempunyai tatakrama.

4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Pembelajaran mulai dilakukan dengan suatu media yang berbasis komputer. Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD player*, *video tape*, dan *audio tape*. Selain itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa (Arsyad, 1997: 52).

Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan komputer sebagai hasil teknologi modern sangat memiliki kemungkinan yang besar untuk menjadi media dalam pendidikan. Khususnya dalam pembelajaran, komputer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi/ ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran

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

Sehubungan dengan pembelajaran, ada dua macam komputer (dilihat dari fungsinya), yaitu: pembelajaran yang dibantu oleh komputer (*Computer Assisted Instruction*) dan (*Computer Managed Instruction*). Dalam proses pembelajaran yang dibantu komputer (CAI), para siswa/ anak didik dapat berinteraksi secara langsung dengan komputer yang menyimpan materi pembelajaran dibandingkan dengan masalah pembelajaran yang ditata/ dikelola oleh komputer (CMI) , maka komputer membantu guru dalam masalah pengurusan/ penataan dan bimbingan dalam proses pembelajaran (Latuheru, 1988: 118).

Menurut Arsyad (1997: 53) pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dibantu oleh komputer CAI dikembangkan dalam beberapa format, antara lain: *drills and practice, tutorial*, simulasi, permainan dan *discovery*. Dari beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa komputer sebagai media pembelajaran

dengan teknologi yang canggih memiliki beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut menurut Sudjana dan Rivai (1989:137) antara lain:

- a. Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- b. Warna, musik dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, simulasi, dsb.
- c. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- d. Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa suatu media yang berbasis komputer memiliki beberapa keuntungan, media yang dibuat akan lebih menarik, dengan menerapkan animasi, musik dan warna-warna yang indah dan dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar secara mandiri di rumah.

5. Program *Adobe Flash CS3 Professional*

Adobe Flash CS3 Professional menyediakan berbagai hal baru yang bukan saja makin menyempurnakan fitur-fitur yang ada pada versi sebelumnya yaitu *Macromedia Flash* dan *MX 2004*. *Flash* dilengkapi dengan *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang akan dibuat animasinya. Animasi kemudian disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi *movie*, terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki. *Flash* menghasilkan file dengan ekstensi *FLA* setelah file tersebut siap dimuat ke

halaman *web*, file disimpan dalam format SWF supaya dapat dibuka tanpa menginstall, cukup menggunakan *Flash Player* yang dipasang pada browser berbasis windows (Pramono, 2006: 25).

Menurut Pramono (2006:2) alasan memilih *Flash* antara lain:

- (1) Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish)
- (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 (*.exe*). *Flash* dapat dijalankan pada *PC/ 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 *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali
- (7) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*
- (8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

Menurut Madcoms (2008: 1-2) menyatakan bahwa ada beberapa keunggulan dan kecanggihan flash dalam membuat dan mengolah animasi 2D. Keunggulan dan kecanggihan tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- (2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- (3) 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 di antaranya adalah: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
- (6) Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap.
- (7) Flash program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.
- (8) Terintegrasi dengan *Adobe Photoshop* dan *Illustrator*.

Ada beberapa istilah yang nantinya sering kita jumpai dalam program kerja *Adobe Flash CS3*, antara lain:

Tabel 2. Istilah Program Kerja *Adobe Flash CS3*

No.	Istilah	Keterangan
1.	<i>Properties</i>	suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain
2.	Animasi	sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup
3.	<i>action script</i>	suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif
4.	<i>movie clip</i>	suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain
5.	<i>Frame</i>	suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
6.	<i>Scene</i>	layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar
7.	<i>time line</i>	bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung layer dan membentuk alur animasi
8.	<i>Masking</i>	suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan
9.	<i>Layer</i>	sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer tersendiri
10.	<i>Keyframe</i>	suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

Dari beberapa keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash CS3 Professional* merupakan program animasi yang memiliki beberapa keunggulan dan kecanggihan tersendiri dalam mengolah data animasi. *Adobe Flash CS3 Professional* dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif *game*, *company profile*, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai dengan kebutuhan (Madcoms, 2009:1). Membuat file dengan program flash akan lebih menarik dan diatur sesuai dengan kebutuhan. Program flash juga dapat didesain untuk keperluan presentasi pada sebuah animasi halaman Web.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan program aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* sudah pernah ada sebelumnya. Beberapa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas, Mar'atun Khasanah, dan Didik Setiyo Prayugo.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas (2011) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.*" Subjek penelitian berjumlah 30 responden yaitu siswa SMP kelas VIII di SMP N 1 Tirtomoyo. Evaluasi terhadap program ditinjau dari aspek kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, dan pengopeasian media.

Hasil penelitian Winda, menyatakan bahwa dari hasil analisis data diketahui dari segi kualitas tampilan aspek pemrograman memperoleh rata-rata

penilaian sebesar 86,5 % yang masuk dalam kategori sangat baik. Dari aspek ketepatan konsep kompetensi dan kualitas tampilan media diperoleh rata-rata penilaian sebesar 90% termasuk dalam kategori baik.

Hasil tanggapan siswa keseluruhan terhadap penggunaan media pembelajaran tembang macapat dalam proses pembelajaran dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media dan pengoperasian memperoleh 81,6%, termasuk kedalam kategori sangat setuju dengan media pembelajaran dalam bentuk *Adobe Flash CS3* untuk materi tembang macapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atun Khasanah (2012) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Cangkringan dengan Software Adobe Flash CS3 untuk siswa SMP Kelas VII.*" Subjek penelitian berjumlah 32 responden yaitu siswa SMP kelas VII di SMP N 1 Sentolo. Evaluasi terhadap program ditinjau dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.

Hasil penelitian Mar'atun, menyatakan bahwa dari hasil analisis data diketahui dari segi aspek kemudahan pemahaman memperoleh rata-rata presentase skor 94%, termasuk dalam kategori sangat setuju. Dari aspek kemandirian belajar memperoleh presentase rata-rata 93% penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat setuju. Dari segi aspek penyajian media, memperoleh rata-rata presentase 86% dalam kategori sangat setuju. Dari aspek pengoperasian media, memperoleh rata-rata presentase sebanyak 87% dengan kategori sangat setuju.

Berdasarkan hasil evaluasi keempat aspek tersebut memperoleh penilaian presentase rata-rata 90% , termasuk dalam kategori sangat baik dengan media pembelajaran dalam bentuk *Adobe Flash CS3* untuk materi cangkriman.

Penelitian yang dilakukan oleh Didik Setiyo (2012) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pranatacara untuk siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas dengan Adobe Flash CS3 Professional.*” Subjek penelitian berjumlah 30 responden yaitu siswa SMA kelas XI di SMA N 8 Yogyakarta. Evaluasi terhadap program ditinjau dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.

Hasil penelitian Didik, menyatakan bahwa dari hasil analisis data validasi ahli materi meliputi dua aspek penilaian memperoleh presentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Penilaian validasi ahli media meliputi dua aspek penilaian diperoleh presentase sebesar 79% dengan kategori baik. Penilaian tanggapan guru mata pelajaran bahasa Jawa yang meliputi dua aspek penilaian memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik, dan penilaian angket tanggapan siswa meliputi empat aspek diperoleh presentase sebesar 83,67%.

Berdasarkan hasil evaluasi dosen ahli media, ahli materi, guru bahasa Jawa, dan angket tanggapan siswa tersebut diperoleh penilaian presentase rata-rata 84,9% , termasuk dalam kategori sangat baik dengan media pembelajaran dalam bentuk *Adobe Flash CS3* untuk materi pranatacara.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda, Mar'atun, dan Didik tersebut dipandang relevan dengan penelitian ini. Ketiga penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Meskipun penelitian yang dilakukan oleh Winda, Mar'atun, dan Didik dipandang relevan dengan penelitian ini, akan tetapi ada perbedaan, dimana penelitian ini meneliti media pembelajaran tata krama berjalan untuk siswa SMP kelas VII. Adapun penelitian yang dilakukan Winda adalah media pembelajaran *tembang macapat* untuk siswa SMP kelas VIII dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*, penelitian Mar'atun tentang media pembelajaran cangkriman untuk siswa SMP kelas VII dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*, dan penelitian Didik tentang media pembelajaran *pranatacara* untuk siswa SMA kelas XI dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

C. Kerangka Berpikir

Materi tata krama berjalan merupakan materi yang sangat berpengaruh terhadap pembelajaran bahasa Jawa. Tata krama dapat menciptakan keharmonisan dalam bergaul, karena didalamnya mencakup aturan-aturan yang mengatur bagaimana seseorang dapat bergaul dengan baik. Berjalan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan kita. Oleh karena itu, ada beberapa aturan atau tata kramanya ketika berjalan. Hal tersebut berfungsi menjaga keselamatan di jalan, sehingga kita harus memperhatikan tata krama atau aturan bagaimana tata cara berjalan yang baik.

Seringkali tidak disadari bahwa ketika kita berjalan sering melakukan kesalahan dan tidak menggunakan tata krama. Kesalahan tersebut antara lain:

- 1) Seringkali berjalan sambil bercanda, makan dan minum.
- 2) Seringkali berjalan dengan menyeret sandal atau sepatu, bahkan berjejer lebih dari dua.
- 3) Menyeberang jalan tidak di *zebra cross*, dan berjalan sesuka hati tidak di trotoar. Menyeberang tanpa melihat kanan dan kiri.
- 4) Berjalan tidak di tepi sebelah kiri, dan tidak memperhatikan arus arah kendaraan berlalu lintas sehingga dapat menimbulkan hal yang membahayakan.
- 5) Seringkali tidak mengucapkan permisi (*nuwun sewu, ndherek langkung*) saat melewati orang yang lebih tua sedang duduk.
- 6) Seringkali tidak mengucapkan permisi (*nuwun sewu, badhe ngrumiyini*) saat mendahului orang lain.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perhatian agar tidak terjadi kesalahan dalam berjalan. Oleh karena itu, dibuatlah suatu media yang dapat mendorong proses pembelajaran, agar seorang siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran verbal saja dari guru. Justru diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi tata krama berjalan, sehingga siswa dapat mempraktikkannya dan membiasakan diri di dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang digunakan berupa CD pembelajaran tata krama berjalan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Alasan dipilihnya media

pembelajaran berupa CD pembelajaran materi tata krama berjalan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* adalah bahwa media ini menarik dan dapat memperjelas siswa dalam mengetahui wujud tata krama berjalan, dapat melihat contoh tata krama berjalan dalam wujud animasi sehingga diharapkan nantinya seorang siswa dapat mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam media pembelajaran tersebut terdapat beberapa soal evaluasi yang dapat digunakan untuk latihan siswa menjawab pertanyaan yang berupa pilihan ganda. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui dan melihat contoh tata krama berjalan yang berupa animasi yang terdapat dalam media tersebut.

Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan kompetensi belajar dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta penilaian oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari pengguna untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan yang digunakan adalah penelitian dengan model prosedural, model yang bersifat deskriptif eksploratif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Penelitian yang dimaksudkan adalah dengan mengumpulkan data/informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*. Media yang dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa.

B. Prosedur Pengembangan Media

Menurut Padmo (2004: 418-423), prosedur pengembangan media dalam penelitian pengembangan itu melalui beberapa tahap. Tahap-tahap pengembangan media penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu analisis kurikulum. Analisis kurikulum/ analisis kompetensi yaitu mencoba memahami dan mengukur tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum.

Berdasarkan analisis kurikulum, dapat diketahui penjabaran Standar Kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi pembelajaran.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan terhadap perancangan. Pada tahap perancangan, pengembang menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media.

3. Tahap Pengembangan

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

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

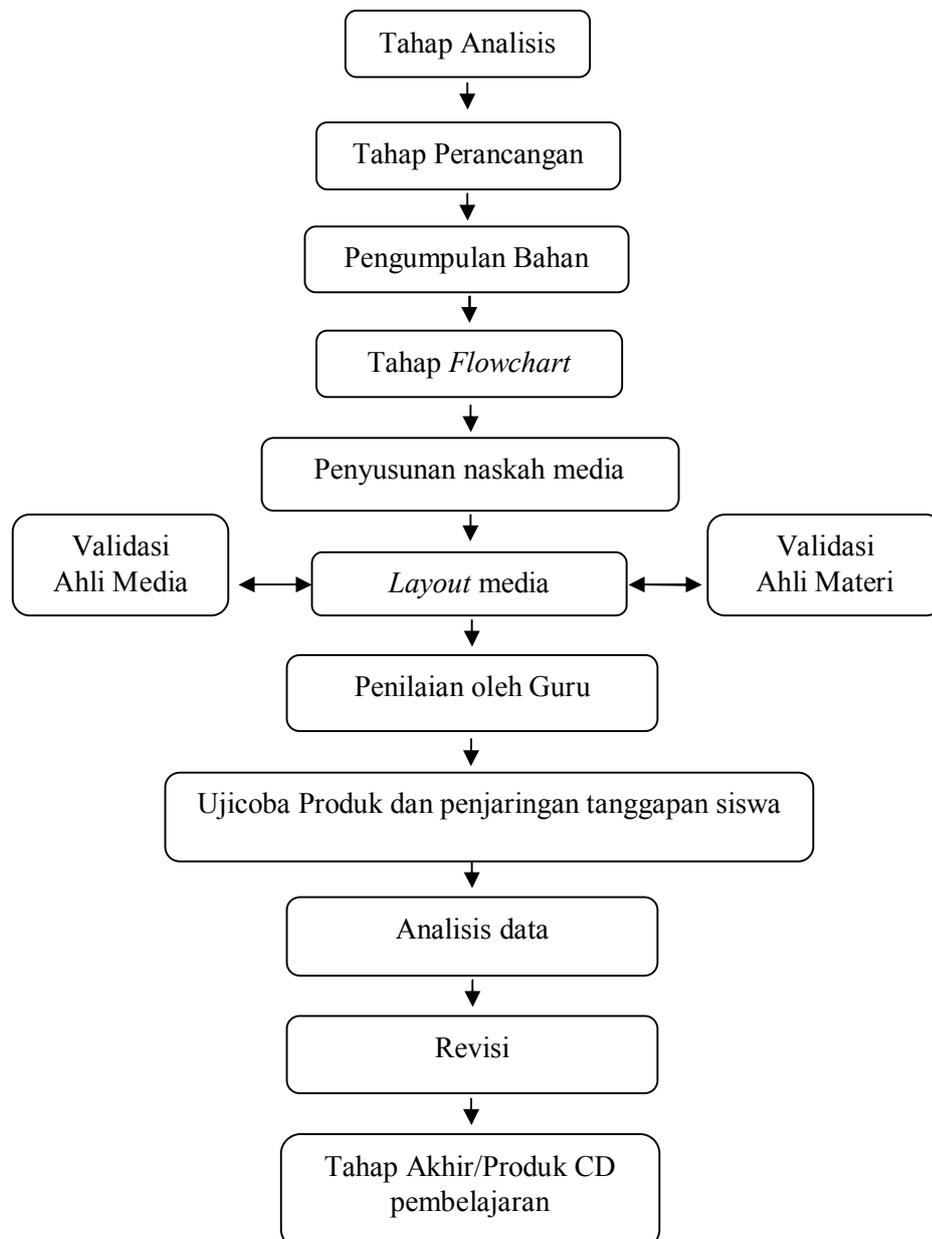
Setelah pengembang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk CD menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi dan dosen ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru wali kelas dan dilakukan uji coba terbuka kepada beberapa siswa SMP.

5. Tahap Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah direvisi maka media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* siap untuk digunakan.

Adapun tahapan-tahapan pengembangan media dapat dilihat pada bagan alur pengembangan sebagai berikut.

Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran



C. Penilaian Produk

Penilaian terhadap produk berdasarkan desain penelitian dan jenis data yang digunakan.

1. Desain Penilaian

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan penialain desain deskriptif. Desain deskriptif adalah dengan mengungkap hasil penelitian media yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa dan tanggapan siswa untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap produk. Tahap penilaian dilakukan dalam 2 tahap, yaitu:

- a) Tahap I → penilaian oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media
- b) Tahap II → penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

2. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2011: 93).

a) Data Kualitatif

- 1) Data kualitatif, yang terdiri dari penilaian media oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa dan tanggapan siswa yang berupa angket terhadap produk yang dihasilkan. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang (K), sangat kurang (SK). Pengukurannya adalah sebagai berikut: sangat baik (SB) apabila muncul 5

indikator, baik (B) apabila muncul 4 indikator, cukup baik (CB) apabila muncul 3 indikator, kurang (K) apabila muncul 2 indikator, sangat kurang (SK) apabila muncul 1 indikator.

2) Hasil angket dari tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu), KS (kurang setuju), dan TS (tidak setuju).

b) Data kuantitatif

Data kuantitatif yang berupa nilai kategori, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang (K), dan sangat kurang (SK), serta nilai kategori, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS) kemudian diubah menjadi data kuantitatif yang didukung dengan deskripsi hasil karya media pembelajaran. Data kuantitatif adalah sebagai berikut.

1) Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa berupa skor penilaian, yaitu sangat baik (SB) nilai skor 5, baik (B) nilai skor 4, cukup baik (CB) nilai skor 3, kurang (K) nilai skor 2, dan sangat kurang (SK) nilai skor 1.

2) Data kuantitatif dari angket tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu sangat setuju (SS) nilai skor 5, setuju (S) nilai skor 4, ragu-ragu (RR) nilai skor 3, kurang setuju (KS) nilai skor 2, dan tidak setuju (TS) nilai skor 1.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrumen pengumpulan data, terdiri atas bagaimana instrumen penilaian kualitas media dan bagaimana tanggapan siswa terhadap media yang

digunakan. Penilaian kualitas media meliputi penilaian dari dosen ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Jawa.

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a) Dosen Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi adalah bentuk angket yang terdiri dari dua aspek penilaian yaitu dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi. Kedua aspek tersebut dibagi menjadi 17 indikator dengan rincian sebagai berikut.

1) Aspek Pembelajaran, terdiri dari 9 indikator. penjabaran aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi
2. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP
3. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
4. Kebenaran dan kejelasan materi
5. Kejelasan uraian materi
6. Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa
7. Ketepatan soal dengan indikator
8. Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan
9. Kejelasan penggunaan istilah

2) Aspek Kebenaran Isi, terdiri dari 8 indikator. Penjabaran aspek kebenaran isi adalah sebagai berikut.

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

b) Dosen Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas dua aspek penilaian, yaitu dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Kedua aspek tersebut dibagi menjadi 19 indikator dengan rincian sebagai berikut.

- 1) Aspek Tampilan, terdiri dari 10 indikator. Penjabaran aspek tampilan adalah sebagai berikut.
 1. Kejelasan petunjuk penggunaan program media
 2. Keterbacaan teks atau tulisan
 3. Ketepatan pemilihan dan komposisi warna
 4. Konsistensi tampilan tombol (button)
 5. Kualitas tampilan gambar
 6. Sajian animasi/ gambar
 7. Daya dukung musik pengiring dalam media
 8. Tata letak elemen teks dan gambar
 9. Kualitas tampilan layar
 10. Kejelasan suara

2) Aspek Pemrograman, terdiri dari 9 indikator. Penjabaran aspek pemrograman adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas pengoperasian media pembelajaran
2. Konsistensi penggunaan tombol
3. Kejelasan petunjuk
4. Kemudahan penggunaan media
5. Tanggapan peserta didik
6. Kemenarikan media
7. Efisiensi teks
8. Kecepatan program
9. Efisiensi penggunaan layer

c) Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian kualitas media yang digunakan adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas dua aspek penilaian. Kedua aspek tersebut dibagi menjadi 10 indikator dengan rincian sebagai berikut.

1) Aspek ketepatan konsep dengan kompetensi, terdiri atas 5 indikator.

Penjabaran aspek ketepatan konsep dengan kompetensi adalah sebagai berikut.

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP
2. Kejelasan penggunaan materi dalam contoh
3. Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media
4. Kesesuaian media dengan kompetensi dasar

5. Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media
- 2) Aspek kualitas tampilan, terdiri atas 5 indikator. Penjabaran aspek kualitas tampilan adalah sebagai berikut.
1. Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer
 2. Tampilan menu dan penggunaan tombol pada media pembelajaran
 3. Penggunaan latar belakang (*background*) dan pemilihan gambar
 4. Penggunaan dan pemilihan jenis dan ukuran teks
 5. Komposisi warna
2. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa dalam bentuk angket dengan kategori penilaian terdiri atas empat aspek dengan 18 indikator. Angket tanggapan siswa dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Aspek kemudahan pemahaman, terdiri atas 5 indikator. Penjabaran aspek kemudahan pemahaman adalah sebagai berikut.
 - a) Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan
 - b) Materi dapat dipahami dengan mudah
 - c) Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekan tata krama berjalan
 - d) Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami
 - e) Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata

- 2) Aspek kemandirian belajar, terdiri atas 3 indikator. Penjabaran aspek kemandirian belajar adalah sebagai berikut.
 - a) Memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki
 - b) Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami
 - c) Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar di rumah
- 3) Aspek penyajian media, terdiri atas 6 indikator. Penjabaran aspek penyajian media adalah sebagai berikut.
 - a) Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca
 - b) Materi mudah dipahami
 - c) Tampilan media yang menarik
 - d) Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi
 - e) Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi
 - f) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
- 4) Aspek pengoperasian media, terdiri atas 4 indikator. Penjabaran aspek pengoperasian media adalah sebagai berikut.
 - a) Petunjuk penggunaan mudah dipahami
 - b) Tombol mudah dipahami
 - c) Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain
 - d) Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian. Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2011: 93-94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut.

a) Penilaian kualitas media

Sangat kurang (SK) diberi skor 1

Kurang (K) diberi skor 2

Cukup baik (CB) diberi skor 3

Baik (B) diberi skor 4

Sangat baik (SB) diberi skor 5

Kategori nilai sangat kurang diperoleh apabila media pembelajaran tidak sesuai dengan indikator penilaian kualitas media pembelajaran. Kategori nilai kurang diperoleh apabila kurang sesuai dengan indikator penilaian kualitas media pembelajaran. Kategori nilai cukup baik diperoleh apabila media pembelajaran cukup sesuai dengan indikator penilaian kualitas media pembelajaran. Kategori nilai baik diperoleh apabila media pembelajaran sesuai dengan indikator penilaian kualitas media pembelajaran. Kategori nilai sangat baik diperoleh apabila media pembelajaran sangat sesuai dengan indikator penilaian kualitas media pembelajaran.

b) Tanggapan siswa

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

Kategori nilai tidak setuju diperoleh apabila media pembelajaran tidak sesuai dengan indikator penilaian angket tanggapan siswa. Kategori nilai kurang setuju diperoleh apabila media pembelajaran kurang sesuai dengan indikator penilaian angket tanggapan siswa. Kategori nilai ragu-ragu diperoleh apabila media pembelajaran cukup sesuai dengan indikator penilaian angket tanggapan siswa. Kategori nilai setuju diperoleh apabila media pembelajaran sesuai dengan indikator penilaian angket tanggapan siswa. Kategori nilai sangat setuju diperoleh apabila media pembelajaran sangat sesuai dengan indikator penilaian angket tanggapan siswa.

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

Tabel 3. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	SK
20,1% - 40%	K
40,1% - 60%	CB
60,1% - 80%	B
80,1% - 100%	SB

Tabel 4. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	TS
20,1% - 40%	KS
40,1% - 60%	RR
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Presentase tingkat penilaian: } \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh dari peneliti} \times 100\%}{\sum \text{ skor ideal seluruh item}}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Tahap analisis pembuatan media merupakan langkah awal dalam pembuatan produk. Dalam tahap ini pengembang melakukan analisis dalam hal kompetensi. Analisis dilakukan dengan membaca, memahami, dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi yang dituntut dalam kurikulum. Pengembang mencermati standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum untuk kompetensi menyimak materi *tata krama mlampah*. Setelah mencermati SK dan KD kemudian menetapkan indikator yang akan digunakan.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah tahap perancangan setelah dilakukan analisis. Dalam hal ini pengembang merancang kerangka atau desain dari media pembelajaran. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah dicermati kemudian dirumuskan kedalam beberapa indikator yang kemudian digunakan untuk menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut. Langkah selanjutnya setelah menyusun materi adalah menetapkan soal evaluasi yang akan dibuat dalam media pembelajaran. Soal evaluasi disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan, soal evaluasi digunakan untuk menilai ketuntasan belajar siswa.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran. Tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan setelah pengembang mengumpulkan sumber pustaka (referensi) selanjutnya dibuat *flowchart*, yang kemudian *flowchart* tersebut dituangkan dalam naskah media pembelajaran. Tahap selanjutnya setelah dibuat naskah adalah mengembangkan naskah tersebut kedalam media pembelajaran dalam wujud CD pembelajaran menggunakan aplikasi *flash*.

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran

Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi dan ujicoba media pembelajaran. Pada tahap validasi melibatkan ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, ahli materi dan ahli media berperan sebagai penilai dan pemberi saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ditujukan agar media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan dapat dinilai dan memperoleh saran atau masukan baik secara tertulis maupun lisan. Hal tersebut digunakan untuk perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan agar dihasilkan media yang berkualitas. Validasi tersebut dilakukan secara bertahap, dengan cara pengembang menyajikan materi dalam media tersebut kepada ahli materi agar diberikan penilaian dan masukan atau saran sebagai revisi.

Validator yang berperan sebagai ahli materi adalah Dra. Siti Mulyani, M. Hum. Beliau adalah Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, salah satu mata kuliah yang diampu oleh beliau adalah mata kuliah Kajian Kurikulum. Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali. Setelah media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan diberi saran oleh guru bahasa Jawa dan diujicobakan di sekolah serta diperoleh tanggapan dari siswa sebagai pengguna media maka dilakukan revisi agar menjadi media pembelajaran yang efektif dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk digunakan selanjutnya proses produksi. Validasi ahli materi terhadap kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

Tabel 5. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Validasi Tahap I	
		Skor	Kategori
1	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	C	3
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum KTSP	B	4
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	B	4
4	Kebenaran dan kejelasan materi	B	4
5	Kejelasan uraian materi	B	4
6	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa	C	3
7	Ketepatan soal dengan indikator	B	4
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan	C	3
9	Kejelasan penggunaan istilah	B	4
Presentase hasil rata-rata validasi tahap I		73% (Baik)	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui presentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi tahap I pada aspek pembelajaran mendapatkan hasil 73% yang masuk pada kategori baik.

Tabel 6. Hasil validasi II Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Validasi Tahap II	
		Skor	Kategori
1	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	SB	5
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum KTSP	SB	5
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	SB	5
4	Kebenaran dan kejelasan materi	SB	5
5	Kejelasan uraian materi	SB	5
6	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa	SB	5
7	Ketepatan soal dengan indikator	SB	5
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan	B	4
9	Kejelasan penggunaan istilah	B	4
Presentase hasil rata-rata validasi tahap II		95,5% (Sangat Baik)	

Berdasarkan validasi pada tahap kedua di atas, dapat diketahui presentase dari penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan peningkatan pada tahap II sebesar 95,5% yang masuk pada kategori penilaian sangat baik.

b) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

Tabel 7. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No	Indikator	Validasi I	
		Kategori	Skor
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	B	4
2	Kejelasan penyajian materi	B	4
3	Sistematika penyajian materi	B	4
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	C	3
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	C	3
6	Gambar yang disajikan mendukung materi	B	4
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	B	4
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator	B	4
Rata-rata presentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek kebenaran isi oleh ahli materi		75 % (Baik)	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui presentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi tahap I pada aspek kebenaran isi mendapatkan hasil 75% yang masuk pada kategori baik.

Tabel 8. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

No	Indikator	Validasi II	
		Kategori	Skor
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	SB	5
2	Kejelasan penyajian materi	SB	5
3	Sistematika penyajian materi	SB	5
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	SB	5
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	B	4
6	Gambar yang disajikan mendukung materi	SB	5
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	SB	5
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator	SB	5
Rata-rata presentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek kebenaran isi oleh ahli materi		97,5 % (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui presentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi tahap II pada aspek kebenaran isi mendapatkan hasil 97,5% yang masuk pada kategori sangat baik.

Berdasarkan kedua validasi di atas, pada tahap pertama yang dilihat dari penilaian segi pembelajaran maupun kebenaran isi secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 70,5%. Presentase tersebut masuk dalam kategori baik. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* layak untuk ujicoba dengan melakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi.

Pada tahap validasi yang kedua secara keseluruhan memperoleh peningkatan presentase keseluruhan sebesar 96,4%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran tersebut diartikan layak uji coba dengan revisi sesuai saran. Peningkatan validasi tahap pertama dan kedua dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Materi

No	Aspek	Tahap I	Tahap II
1	Penilaian Segi Pembelajaran		
	a. Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	3	5
	b. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum KTSP	4	5
	c. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5
	d. Kebenaran dan kejelasan materi	4	5
	e. Kejelasan uraian materi	4	5
	f. Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa	3	5
	g. Ketepatan soal dengan indikator	4	5
	h. Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan	3	4
	i. Kejelasan penggunaan istilah	4	4
2	Penilaian Segi Kebenaran Isi		
	a. Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	4	5
	b. Kejelasan penyajian materi	4	5
	c. Sistematika penyajian materi	4	5
	d. Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	3	5
	e. Penggunaan bahasa mudah dipahami	3	4
	f. Gambar yang disajikan mendukung materi	4	5
	g. Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	5
	h. Rumusan soal sesuai dengan indikator	4	5
Jumlah Keseluruhan		60	82
Peningkatan Presentase		70,5% (Baik)	96,4% (Sangat Baik)

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk melakukan penilaian terhadap kualitas media serta untuk memperoleh saran atau masukan baik secara lisan maupun tertulis. Saran atau masukan dari ahli media digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan agar dihasilkan media yang berkualitas. Validasi tersebut dilakukan secara bertahap, dengan cara menyajikan media tersebut kepada ahli media agar diberikan penilaian dan masukan atau saran sebagai revisi.

Validator yang berperan sebagai ahli media adalah Nurhidayati, M. Hum. Beliau adalah Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, salah satu mata kuliah

yang diampu oleh beliau adalah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa. Validasi ahli media terhadap media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ahli media terhadap kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan

Tabel 10. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Validasi I	
		Kategori	Skor
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program media	B	4
2	Keterbacaan teks/ tulisan	C	3
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	B	4
4	Konsistensi tampilan tombol (<i>button</i>)	C	3
5	Kualitas tampilan gambar	C	3
6	Sajian animasi/ gambar	C	3
7	Daya dukung musik pengiring dalam media	B	4
8	Tata letak elemen teks dan gambar	B	4
9	Kulaitas tampilan layar	B	4
10	Kejelasan suara	B	4
Rata-rata presentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh ahli media		72 % (Baik)	

Berdasarkan pada tabel tersebut dapat diketahui hasil uji validasi ahli media aspek tampilan pada validasi I memperoleh rata-rata penilaian sebesar 72% dengan kategori baik.

Tabel 11. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Validasi II	
		Kategori	Skor
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program media	B	4
2	Keterbacaan teks/ tulisan	B	4
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	SB	5
4	Konsistensi tampilan tombol (<i>button</i>)	SB	5
5	Kualitas tampilan gambar	B	4
6	Sajian animasi/ gambar	B	4
7	Daya dukung musik pengiring dalam media	SB	5
8	Tata letak elemen teks dan gambar	B	4
9	Kulaitas tampilan layar	B	4
10	Kejelasan suara	SB	5
Rata-rata presentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh ahli media		88% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui setelah media pembelajaran *tata krama mlampah* dilakukan perbaikan maka presentase penilaian pada aspek tampilan memperoleh peningkatan sebesar 88% yang masuk dalam kategori sangat baik.

b) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Tabel 12. Hasil Validasi I Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Validasi I	
		Kategori	Skor
1	Efektivitas pengoperasian media pembelajaran	B	4
2	Konsistensi penggunaan tombol	B	4
3	Kejelasan petunjuk	B	4
4	Kemudahan penggunaan media	B	4
5	Tanggapan peserta didik	B	4
6	Kemenarikan media	B	4
7	Efisiensi teks	C	3
8	Kecepatan program	B	4
9	Efisiensi penggunaan layer	B	4
Rata-rata presentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh ahli media		78% (Baik)	

Berdasarkan pada tabel tersebut dapat diketahui hasil uji validasi ahli media aspek pemrograman pada validasi I memperoleh rata-rata penilaian sebesar 78% dengan kategori baik.

Tabel 13. Hasil Validasi II Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Validasi II	
		Kategori	Skor
1	Efektivitas pengoperasian media pembelajaran	SB	5
2	Konsistensi penggunaan tombol	SB	5
3	Kejelasan petunjuk	B	4
4	Kemudahan penggunaan media	SB	5
5	Tanggapan peserta didik	SB	5
6	Kemenarikan media	SB	5
7	Efisiensi teks	B	4
8	Kecepatan program	SB	5
9	Efisiensi penggunaan layer	B	4
Rata-rata presentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh ahli media		93% (Baik)	

Berdasarkan pada tabel tersebut dapat diketahui hasil uji validasi ahli media aspek pemrograman pada validasi II memperoleh peningkatan rata-rata penilaian sebesar 93% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan kedua validasi di atas, pada tahap pertama yang dilihat dari penilaian segi tampilan maupun pemrograman secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 74,7%. Presentase tersebut masuk dalam kategori baik. Pada tahap validasi yang kedua secara keseluruhan memperoleh peningkatan presentase keseluruhan sebesar 90,5%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik.. Peningkatan validasi tahap pertama dan kedua dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Media

No	Aspek	Tahap I	Tahap II
1	Penilaian Segi Tampilan		
	a. Kejelasan petunjuk penggunaan program media	4	4
	b. Keterbacaan teks/ tulisan	3	4
	c. Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	5
	d. Konsistensi tampilan tombol (<i>button</i>)	3	5
	e. Kualitas tampilan gambar	3	4
	f. Sajian animasi/ gambar	3	4
	g. Daya dukung musik pengiring dalam media	4	5
	h. Tata letak elemen teks dan gambar	4	4
	i. Kulaitas tampilan layar	4	4
	j. Kejelasan suara	4	5
2	Penilaian Segi Pemrograman		
	a. Efektivitas pengoperasian media pembelajaran	4	5
	b. Konsistensi penggunaan tombol	4	5
	c. Kejelasan petunjuk	4	4
	d. Kemudahan penggunaan media	4	5
	e. Tanggapan peserta didik	4	5
	f. Kemenarikan media	4	5
	g. Efisiensi teks	3	4
	h. Kecepatan program	4	5
	i. Efisiensi penggunaan layer	4	4
	Jumlah Keseluruhan	71	86
	Peningkatan Presentase	74,7% (Baik)	90,5% (Sangat Baik)

3. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa

Validasi guru mata pelajaran bahasa Jawa dilakukan pada hari Selasa, 25 September 2012. Pada validasi guru mata pelajaran dilakukan oleh Guru Bahasa Jawa dengan latar belakang pendidikan Bahasa Jawa dengan jenjang pendidikan minimal S1. Pada tahap ini sebagai validator guru mata pelajaran yaitu Vatimah, S. Pd. Beliau merupakan guru Bahasa Jawa SMP N 3 Sleman. Berikut adalah hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Jawa.

**Tabel 15. Hasil Uji Validasi Guru Mata Pelajaran (Guru Bahasa Jawa)
Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi**

No	Indikator Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)	4	Baik
2	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh	4	Baik
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media	3	Cukup
4	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	4	Baik
5	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.	3	Cukup
Rata-rata Persentase		72%	Baik

Berdasarkan tabel hasil uji validasi guru mata pelajaran bahasa Jawa pada aspek ketepatan konsep dengan kompetensi memperoleh rata-rata penilaian sebesar 72% dengan kategori baik.

Tabel 16. Hasil Uji Validasi Guru Mata Pelajaran (Guru Bahasa Jawa)

Aspek Kualitas Tampilan

No	Indikator Penilaian	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer	5	Sangat Baik
2	Tampilan menu dan penggunaan tombol pada media pembelajaran	4	Baik
3	Penggunaan latar belakang (<i>background</i>) dan pemilihan gambar	3	Cukup
4	Penggunaan dan pemilihan jenis dan ukuran teks	4	Baik
5	Komposisi warna	3	Cukup
Rata-rata Persentase		76%	Baik

Berdasarkan tabel, hasil uji validasi guru mata pelajaran Bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan memperoleh rata-rata penilaian sebesar 76% dengan kategori baik.

4. Uji coba Kepada Siswa Kelas VII SMP N 3 SLEMAN

a) Angket Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran.

Ujicoba media pembelajaran dilakukan setelah dosen validasi ahli materi, dan ahli media menyatakan media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan layak diujicobakan dengan beberapa revisi. Sebelum diujicobakan media pembelajaran *tata krama mlampah* dinilai oleh guru bahasa Jawa.

Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas VII E yang berjumlah 31 siswa. Pengembang melakukan uji coba dengan berperan sebagai guru dan didampingi oleh Ibu Vatimah selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa SMP N 3 SLEMAN.

Setelah ujicoba selesai, siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap media pembelajaran *tata krama mlampah*. Angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *tata krama mlampah* terdiri dari 4 aspek. Aspek tersebut yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penjabaran tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *tata krama mlampah* adalah sebagai berikut.

(1) Hasil Aspek Kemudahan Pemahaman

Hasil aspek kemudahan pemahaman oleh siswa memperoleh presentase sebanyak 88%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 17. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Nama Siswa	Skor untuk indikator ke:				
		1	2	3	4	5
1	Ahmad Fajar	3	4	4	4	4
2	Alvia Ananda P.	4	4	4	4	4
3	Amhar W. M.	5	5	2	4	5
4	Annisa Mufti A.	4	4	4	4	4
5	Arni Fatmawati	5	4	5	5	5
6	Devi Fitriana	4	4	5	4	4
7	Devi Nur Aisah	4	4	4	5	4
8	Dian Oktavia S.	4	4	5	4	4
9	Fikky Novrianto	5	5	4	4	5
10	Hasna Mukmina Rahim	5	5	5	5	5
11	Husnun Lathifah	4	4	5	4	4
12	Intan Kusuma Putri	5	4	4	5	4
13	Kansha Datik J.	5	5	4	5	5
14	Liana Latief Aulia	5	4	4	5	4
15	Luthfian Hanif N.	4	4	4	4	4
16	M. Syahrizal	5	5	4	5	5
17	Muhammad Daffa Harza	5	5	4	5	5
18	Mohammad Deva M.	5	4	4	4	4
19	Nadiin Nissa Afiffah	4	4	4	4	4
20	Nova Lintang Nugroho	5	4	4	5	5
21	Nur Budianto	3	5	5	5	5
22	Pradika Pandu Wibisono	5	5	4	5	5
23	Rachma Nurul'aini Ma'rifah	5	5	5	5	4
24	Rahmad Aji Sabarno	5	5	5	4	3
25	Ratih Cahya Kartika	4	4	4	4	4
26	Riyan Ichwanudin	5	5	5	5	4
27	Sari Setya Ningrum	5	4	5	5	4
28	Setyo Nur Fitrianto	5	4	4	4	5
29	Syaifuddin Farkhan Alfarizi	5	4	4	5	4
30	Ulul Khoiriyah	5	4	5	5	3
31	Wisna Juliyanti	5	3	4	5	3
Jumlah		142	134	133	141	132
Rata-rata persentase skor Aspek Kemudahan Pemahaman adalah 88% dengan kategori sangat baik						

(2) Hasil Aspek Kemandirian Belajar

Hasil aspek kemandirian belajar memperoleh presentase sebanyak 84,3%.

Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 18. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar

No.	Nama Siswa	Skor untuk indikator ke:		
		1	2	3
1	Ahmad Fajar	4	4	3
2	Alvia Ananda P.	4	4	4
3	Amhar W. M.	5	4	5
4	Annisa Mufti A.	4	4	4
5	Arni Fatmawati	5	5	4
6	Devi Fitriana	4	4	4
7	Devi Nur Aisah	4	4	4
8	Dian Oktavia S.	4	4	4
9	Fikky Novrianto	5	4	5
10	Hasna Mukmina Rahim	5	5	4
11	Husnun Lathifah	4	4	4
12	Intan Kusuma Putri	4	4	4
13	Kansha Datik J.	5	5	4
14	Liana Latief Aulia	4	4	4
15	Luthfian Hanif N.	4	4	4
16	M. Syahrizal	4	4	3
17	Muhammad Daffa Harza A.	4	4	4
18	Mohammad Deva M.	5	4	5
19	Nadiin Nissa Afiffah	4	4	4
20	Nova Lintang Nugroho	4	4	3
21	Nur Budianto	5	4	4
22	Pradika Pandu Wibisono	4	4	5
23	Rachma Nurul'aini Ma'rifah	4	5	4
24	Rahmad Aji Sabarno	4	4	4
25	Ratih Cahya Kartika	4	4	4
26	Riyan Ichwanudin	3	5	4
27	Sari Setya Ningrum	4	4	4
28	Setyo Nur Fitrianto	4	4	5
29	Syaifuddin Farkhan Alfarizi	5	4	5
30	Ulul Khoiriyah	5	5	5
31	Wisna Juliyanti	5	4	5
Jumlah		133	130	129
Rata-rata persentase skor Aspek Kemandirian Belajar adalah 84,3 % dengan kategori sangat baik				

(3) Hasil Aspek Penyajian Media

Aspek penyajian media pembelajaran oleh siswa memperoleh presentase sebesar 81,3%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 19. Hasil Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

No	Nama Siswa	Skor untuk indikator ke :					
		1	2	3	4	5	6
1	Ahmad Fajar	4	4	3	4	4	3
2	Alvia Ananda P.	4	4	4	4	5	3
3	Amhar W. M.	4	4	4	3	4	4
4	Annisa Mufti A.	4	4	4	4	4	4
5	Arni Fatmawati	4	4	4	4	4	4
6	Devi Fitriana	4	4	4	4	1	3
7	Devi Nur Aisah	5	4	5	4	4	4
8	Dian Oktavia S.	4	4	4	4	1	3
9	Fikky Novrianto	5	4	4	4	4	5
10	Hasna Mukmina Rahim	5	5	5	5	1	5
11	Husnun Lathifah	4	4	4	4	4	3
12	Intan Kusuma Putri	4	4	5	5	1	4
13	Kansha Datik J.	5	5	5	5	5	5
14	Liana Latief Aulia	5	5	4	4	4	4
15	Luthfian Hanif N.	4	4	4	4	4	4
16	M. Syahrizal	5	5	5	4	4	5
17	Muhammad Daffa Harza	4	4	4	4	2	2
18	Mohammad Deva M.	5	5	4	5	4	4
19	Nadiin Nissa Afiffah	4	4	5	5	4	5
20	Nova Lintang Nugroho	5	5	5	4	4	5
21	Nur Budianto	4	4	4	4	4	4
22	Pradika Pandu Wibisono	5	5	5	4	4	5
23	Rachma Nurul'aini Ma'rifah	3	4	4	5	1	4
24	Rahmad Aji Sabarno	4	4	4	4	4	3
25	Ratih Cahya Kartika	4	4	4	4	4	4
26	Riyan Ichwanudin	5	4	5	5	1	3
27	Sari Setya Ningrum	5	4	5	4	4	4
28	Setyo Nur Fitrianto	4	4	4	4	4	5
29	Syaifuddin Farkhan Alfarizi	5	4	5	5	4	5
30	Ulul Khoiriyah	5	4	5	4	5	4
31	Wisna Juliyanti	3	3	5	2	1	3
Jumlah		135	130	136	129	104	123
Rata-rata persentase skor Aspek Penyajian Media adalah 81,3% dengan kategori sangat baik							

(4) Hasil Aspek Pengoperasian Media

Aspek pengoperasian media memperoleh presentase sebesar 79%.

Presentase tersebut termasuk dalam kategori baik.

Tabel 20. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media

No	Nama Siswa	Skor untuk indikator ke:			
		1	2	3	4
1	Ahmad Fajar	4	4	4	4
2	Alvia Ananda P.	4	4	3	4
3	Amhar W. M.	4	5	4	4
4	Annisa Mufti A.	4	4	4	4
5	Arni Fatmawati	4	4	4	4
6	Devi Fitriana	4	4	4	4
7	Devi Nur Aisah	4	4	4	3
8	Dian Oktavia S.	4	4	4	4
9	Fikky Novrianto	4	4	3	4
10	Hasna Mukmina Rahim	5	5	5	5
11	Husnun Lathifah	4	4	4	4
12	Intan Kusuma Putri	4	4	4	3
13	Kansha Datik J.	4	5	5	5
14	Liana Latief Aulia	4	4	4	3
15	Luthfian Hanif N.	4	4	4	4
16	M. Syahrizal	5	3	5	5
17	Muhammad Daffa Harza	5	4	1	4
18	Mohammad Deva M.	4	4	4	4
19	Nadiin Nissa Afiffah	4	4	4	2
20	Nova Lintang Nugroho	4	5	5	5
21	Nur Budianto	4	3	3	3
22	Pradika Pandu Wibisono	5	3	5	5
23	Rachma Nurul'aini Ma'rifah	4	3	2	3
24	Rahmad Aji Sabarno	4	5	5	5
25	Ratih Cahya Kartika	4	4	4	4
26	Riyan Ichwanudin	5	5	5	2
27	Sari Setya Ningrum	4	4	4	3
28	Setyo Nur Fitrianto	4	4	4	4
29	Syaiyuddin Farkhan Alfarizi	5	4	4	4
30	Ulul Khoiriyah	4	4	4	4
31	Wisna Juliyanti	5	3	3	4
Jumlah		126	125	119	120
Rata-rata persentase skor Aspek Pengoperasian Media adalah 79% dengan kategori baik.					

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa secara keseluruhan, media pembelajaran mendapatkan presentase sebanyak 83,15%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

b) Data Hasil Perolehan Evaluasi Siswa

Evaluasi yang dilakukan pada media pembelajaran digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas pada media pembelajaran. *Gladhen* yang tersedia pada media pembelajaran terdiri dari 15 butir soal berupa pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan soal dalam *gladhen* tersebut, secara otomatis siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh. Hasil perolehan nilai evaluasi siswa sebagai berikut.

Tabel 21. Hasil Perolehan Nilai Evaluasi Siswa

No	Nama Siswa	Nilai
1	Ahmad Fajar	80
2	Alvia Ananda P.	53
3	Amhar W. M.	73
4	Annisa Mufti A.	86
5	Arni Fatmawati	93
6	Devi Fitriana	100
7	Devi Nur Aisah	93
8	Dian Oktavia S.	93
9	Fikky Novrianto	80
10	Hasna Mukmina Rahim	80
11	Husnun Lathifah	93
12	Intan Kusuma Putri	93
13	Kansha Datik J.	93
14	Liana Latief Aulia	86
15	Luthfian Hanif N.	80
16	M. Syahrizal	100
17	Muhammad Daffa Harza	100
18	Mohammad Deva M.	86
19	Nadiin Nissa Afiffah	80
20	Nova Lintang Nugroho	53
21	Nur Budianto	73
22	Pradika Pandu Wibisono	73
23	Rachma Nurul'aini Ma'rifah	80
24	Rahmad Aji Sabarno	80
25	Ratih Cahya Kartika	80
26	Riyan Ichwanudin	73
27	Sari Setya Ningrum	93
28	Setyo Nur Fitrianto	80
29	Syaiyuddin Farkhan Alfarizi	66
30	Ulul Khoiriyah	53
31	Wisna Juliyanti	60
Jumlah		2506

Tabel 22. Hasil Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Evaluasi

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
$\geq 75\%$	22	87,6%
$\leq 75\%$	9	12,4%

e. Tahap Akhir Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan tersebut dalam perkembangannya telah mematuhi tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran dari tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan media pembelajaran. Tahap akhir media dilakukan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan/ revisi pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta penilaian guru Bahasa Jawa, maka diperoleh hasil akhir tampilan media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi, ahli media, dan penilaian dari guru mata pelajaran Bahasa Jawa SMP N 3 Sleman.

1) Revisi Pertama

Tabel 23. Saran dari ahli materi dan ahli media pada revisi pertama

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Perlu pembenahan bagian-bagian tertentu agar lebih sesuai dengan SK, KD, dan karakteristik sasaran	Teks pada layer materi <i>tata krama mlampah</i> lebih disistematiskan
2	Pada dasarnya karya ini sangat menarik untuk proses pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa SMP dewasa ini	Variasi komposisi warna perlu ditambah
3	-	Animasi pelaku siswa dirubah dengan seragam dan bersepatu
4	-	Tambahkan tombol pengatur <i>volume</i> dan atau ◀ ▶

2) Revisi Kedua

Tabel 24. Saran dari ahli materi dan ahli media pada revisi kedua

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Gambar penjelas perlu bervariasi sehingga tidak menimbulkan kesan monoton	Teks <i>pangertosan tata krama</i> disesuaikan dengan suara
2	-	<i>Gladhen</i> nomer 12 <i>option</i> A dan B dibedakan
3	-	Tiyang <i>enem wonten wingkingipun tiyang sepuh</i> direvisi
4	-	Sudah representatif, silahkan diuji cobakan di lapangan

Revisi dilakukan dan disesuaikan dengan hasil evaluasi. Setelah dilakukan revisi maka media pembelajaran tata krama berjalan dapat diproduksi dalam bentuk CD pembelajaran dan siap untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

2. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran tata krama mlampah didasarkan pada hasil penilaian validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru mata pelajaran bahasa Jawa, dan angket tanggapan siswa. Penilaian validasi dosen ahli materi terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi. Validasi tersebut dilakukan dalam dua kali tahap. Berdasarkan validasi dosen ahli materi diperoleh hasil penilaian akhir kualitas media pembelajaran sebanyak 83,45% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian validasi dosen ahli media juga dilakukan dalam dua kali tahap. Penilaian dilakukan pada dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Berdasarkan validasi dosen ahli media diperoleh hasil penilaian akhir kualitas media pembelajaran sebanyak 82,6% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa terdiri dari dua aspek yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi dan aspek kualitas tampilan. Penilaian rata-rata terhadap kedua aspek tersebut memperoleh presentase sebesar 74% termasuk dalam kategori baik.

Penilaian kualitas media pembelajaran oleh siswa terdiri dari empat aspek yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penilaian tersebut memperoleh rata-rata 83,15% termasuk dalam kategori sangat setuju.

Tabel 25. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian Media Pembelajaran	Presentase	Kategori
1	Dosen Ahli Materi	83,45%	Sangat Baik
2	Dosen Ahli Media	82,6%	Sangat Baik
3	Guru Bahasa Jawa	74%	Baik
4	Tanggapan Siswa	83,15%	Sangat Baik
	Hasil rata-rata presentase penilaian	80,8%	Sangat Baik

3. Tanggapan Siswa

Penilaian tanggapan siswa dapat dilihat berdasarkan hasil ujicoba produk yang berupa media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dilengkapi angket tanggapan siswa dan data hasil perolehan evaluasi siswa. Angket tanggapan siswa terdiri dari empat aspek penilaian yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media.

Pada aspek kemudahan pemahaman diperoleh hasil penilaian sebesar 88%, aspek kemandirian belajar memperoleh penilaian sebesar 84,3%, aspek penyajian

media memperoleh penilaian sebesar 81,3%, dan aspek pengoperasian media memperoleh presentase sebesar 79%. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa secara keseluruhan, memperoleh presentase sebanyak 83,15%. Presentase tersebut tersebut dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan data hasil perolehan nilai evaluasi siswa, siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 22 siswa dengan presentase sebanyak 87,6% dan siswa yang tidak mencapai KKM yang ditetapkan sebanyak 9 siswa dengan presentase 12,4%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Hasil analisis kompetensi menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Jawa berbasis KTSP untuk siswa SMP kelas VII Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), dengan Standar Kompetensi (SK) “menyimak wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa” dan Kompetensi Dasar (KD) “menanggapi wacana tata krama berjalan.” Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan sebagai berikut.

1) Kognitif:

- Siswa dapat menjelaskan pengertian tata krama
- Siswa dapat mengidentifikasi tata krama berjalan

2) Psikomotor:

- Siswa dapat mempraktikkan/ simulasi tata krama berjalan di dalam kelas

3) Afektif:

- Siswa dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari

Setelah dilakukan analisis kompetensi kemudian hal yang harus dilakukan pengembang yaitu mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam mengikuti pembelajaran *tata krama mlampah*. Siswa SMP Negeri 3 Sleman ketika mengikuti pembelajaran *tata krama mlampah* kurang antusias sehingga siswa kurang memahami materi *tata krama mlampah*. Beberapa siswa masih merasa kesulitan memahami materi tersebut. Oleh sebab itu, guru sangat mendukung adanya pengembangan media *tata krama mlampah* dalam bentuk *CD (Compact Disk)* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* sebagai alternatif media pembelajaran *tata krama mlampah*. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari *tata krama mlampah* dan diharapkan dapat menjadi alat bantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya setelah tahap analisis yaitu perancangan. Pada langkah perancangan hal yang dilakukan setelah merancang kerangka/ desain adalah menetapkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran tutorial melibatkan guru dalam kegiatan belajar siswa di kelas mendukung penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran *tata krama mlampah* masih membutuhkan peran guru sebagai pengontrol kegiatan belajar di dalam kelas. Selain itu, guru berfungsi sebagai pemberi informasi apabila siswa merasa kesulitan dalam

pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dibuat dilengkapi dengan panduan pengoperasian media pembelajaran sehingga media pembelajaran *tata krama mlampah* yang diterapkan oleh pengembang dapat digunakan siswa secara mandiri.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah merancang evaluasi dalam media pembelajaran. Setelah SK dan KD dirumuskan dalam beberapa indikator kemudian disesuaikan dengan materi, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan evaluasi dengan materi yang telah ditetapkan dalam media pembelajaran. Evaluasi yang dibuat oleh pengembang terdiri dari 15 soal berupa pilihan ganda. Soal yang dibuat berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar yang telah ditentukan dalam tahap analisis. Pada bagian evaluasi, siswa dapat mengerjakan soal tersebut dengan cara berurutan, setelah menyelesaikan soal-soal tersebut siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh. Evaluasi dapat kembali diulangi apabila nilai yang diperoleh belum sesuai dengan standar nilai ketuntasan.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran. Tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan setelah pengembang mengumpulkan sumber pustaka yang dijadikan sebagai acuan materi *tata krama mlampah*. Materi bersumber dari buku *Kaloka Basa* kelas VII dan buku *Tata Krama Pergaulan (sumber materi dapat dilihat pada lampiran)*

Langkah selanjutnya adalah pembuatan *flowchart*, yaitu diagram alur pemrograman yang berisi tentang gambaran penyajian menu yang terdapat pada media pembelajaran (***flowchart* dapat dilihat pada lampiran**). *Flowchart*

digunakan untuk memudahkan perancangan media pembelajaran sebelum dituangkan kedalam naskah pengembangan media pembelajaran. Naskah berisi penjabaran materi *tata krama mlampah* secara rinci (**naskah media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran**). Setelah *flowchart* dituangkan dalam naskah media pembelajaran, kemudian naskah tersebut diterjemahkan dalam media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran

Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi dan ujicoba media pembelajaran. Pada tahap validasi melibatkan ahli materi dan ahli media.

1) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan pada tabel 5 hasil penelitian (**halaman 43**), dapat diketahui presentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi tahap I pada aspek pembelajaran mendapatkan hasil 73% yang masuk pada kategori baik. Validasi pertama dikatakan baik karena materi pada media pembelajaran sudah sesuai untuk kebutuhan pembelajaran *tata krama mlampah*, namun masih perlu dilakukan pembenahan bagian-bagian tertentu agar lebih sesuai dengan SK, KD, dan karakteristik sasaran sesuai saran dosen ahli materi.

Berdasarkan validasi pada tahap kedua pada tabel 6 hasil penelitian (**halaman 44**), dapat diketahui presentase dari penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan peningkatan pada tahap II sebesar 95,5% yang masuk pada kategori penilaian sangat baik. Media pembelajaran dinyatakan sangat baik karena setelah

dilakukan revisi materi yang terdapat pada media pembelajaran menjadi menarik dan akan lebih variatif dengan adanya pembenahan pada gambar penjelas.

Penilaian oleh dosen ahli materi dari aspek pembelajaran terdiri dari 9 indikator. Penjabaran setiap indikator akan dibahas sebagai berikut.

a) Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi

Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi pada validasi tahap I memperoleh nilai kategori cukup. Menurut ahli materi tampilan menarik, namun materi perlu disesuaikan dengan ketrampilan berbahasanya. Pada validasi I hanya terdapat materi dan gambar penjelas sehingga kurang sesuai bila diterapkan pada kompetensi menyimak. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembenahan. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi II.

Pada validasi kedua memperoleh peningkatan menjadi nilai kategori sangat baik. Menurut ahli materi, materi sudah sesuai dengan KD yang diajarkan pada siswa. Tampilan materi melibatkan lebih dari satu indra siswa sehingga lebih memudahkan contoh pada *paugeran tata krama mlampah* tidak hanya berupa tulisan yang dapat dibaca beserta gambar penjelas yang dapat dilihat, akan tetapi juga diikuti dengan suara dubing sehingga dapat didengar. Jadi siswa selain dapat membaca, melihat, juga dapat mendengar materi *tata krama mlampah* yang nantinya akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

b) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP

Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP pada validasi tahap I memperoleh skor nilai empat dengan kategori baik dan pada

validasi II memperoleh kategori nilai sangat baik. Menurut ahli materi pada validasi I sudah sesuai namun perlu ditambahkan indikator terkait dengan aplikasi.

Pada validasi yang kedua ahli materi memberi masukan bahwa indikator sudah sesuai dengan KD yang tercantum dalam kurikulum. Pada validasi II sudah ditambahkan indikator terkait dengan aplikasi yaitu ditambahkan indikator afektif “*siswa dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari*” dan indikator psikomotor “*siswa dapat mempraktikkan/simulasi tata krama berjalan di dalam kelas*”.

c) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

Pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar pada validasi I diperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Saran dari ahli materi pada validasi I adalah kesesuaian materi dengan kompetensi dasar cukup memadai. Pada contoh *tata krama mlampah* hanya terdapat satu rangkaian contoh. Pada contoh tersebut sudah memadai meskipun tidak masuk dalam materi pokok dan merupakan contoh yang umum yang terdapat dalam masyarakat sehingga dapat dipahami siswa. Namun, dosen ahli materi menyarankan alangkah baiknya jika contoh pada materi tersebut ditambah terkait materi pokok dan kompetensi dasar menyimak tata krama berjalan.

Setelah dilakukan perbaikan dilanjutkan validasi kedua memperoleh nilai kategori sangat baik dan menurut dosen ahli materi, materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Pada validasi kedua sudah dilakukan penambahan contoh *tata krama mlampah* terkait materi pokok, yaitu berupa animasi beberapa contoh yang terdapat pada *paugeran tata krama mlampah*.

d) Kebenaran dan kejelasan materi

Pada tahap validasi I indikator kebenaran dan kejelasan materi diperoleh nilai kategori baik yaitu dengan skor empat. Penilaian yang diperoleh dari ahli materi pada validasi I adalah memadai untuk Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) tersebut meskipun dirasa bahasa yang digunakan pada materi akan membingungkan siswa dan bahasa pada contoh sangat komunikatif, biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada validasi kedua memperoleh nilai kategori sangat baik, masukan dari dosen ahli materi yaitu materi sudah didasarkan rujukan, namun pemakaian bahasanya dimungkinkan siswa agak sulit memahami sehingga perlu adanya tambahan *tembung-tembung* pada *kawruh basa*.

e) Kejelasan uraian materi

Tahap validasi I pada indikator kejelasan uraian materi memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Saran yang diperoleh pada validasi tahap I adalah perlu ada simpulan agar siswa benar-benar paham. Setelah dilakukan perbaikan, dilanjutkan validasi tahap II dan diperoleh nilai kategori sangat baik. Pada validasi kedua sudah ditambahkan kesimpulan terkait *pangertosan tata krama mlampah* dan *paugeran tata krama mlampah*, sehingga tidak menimbulkan kebingungan siswa, pada indikator kejelasan uraian menurut dosen ahli materi, uraian materi jelas, namun bahasa tergolong agak sulit.

f) Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa

Pada indikator ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa pada tahap validasi I diperoleh nilai kategori cukup. Pada validasi I, ahli

materi menyarankan agar pemberian contoh perlu disesuaikan dengan materi. Pada contoh memberikan dengan jelas bagaimana *tata krama mlampah*, meskipun tidak terkait dengan materi pokok. Menurut dosen ahli materi pada validasi yang kedua diperoleh kategori sangat baik, pada materi sudah ditambahkan contoh terkait dengan materi pokok. Penambahan beberapa contoh pada *tuladha mlampah* terkait materi pokok dirasa sudah cukup, siswa bisa mengetahui contoh *tata krama mlampah* yang dapat dijadikan contoh dan tidak.

g) Ketepatan soal dengan indikator

Ketepatan soal dengan indikator pada validasi I memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Pada validasi I, menurut ahli materi ketepatan soal dengan indikator sudah tepat. Pada validasi yang kedua memperoleh nilai kategori sangat baik, untuk indikator ketepatan soal dengan indikator menurut dosen ahli materi sudah tepat. Menurut dosen ahli materi soal yang dibuat sudah sesuai dengan indikator sehingga dapat digunakan untuk belajar siswa.

h) Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan

Pada tahap validasi I indikator ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan memperoleh nilai kategori cukup. Menurut ahli materi pada ejaan perlu adanya pembenahan sedikit karena bahasa yang digunakan terlalu tinggi jika digunakan untuk siswa SMP kelas VII. Pada validasi yang kedua dosen ahli materi memberikan nilai kategori baik. Masukan dari dosen ahli materi yaitu pada pemilihan diksi sedikit menyulitkan siswa sehingga solusi yang dilakukan adalah memperbanyak *tembung-tembung* pada *kawruh basa*.

i) Kejelasan penggunaan istilah

Kejelasan penggunaan istilah pada tahap validasi I dan validasi yang kedua memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Menurut ahli materi penggunaan istilah sudah jelas. Setelah dilakukan perbaikan, dilanjutkan validasi yang kedua. Pada validasi yang kedua, menurut dosen ahli materi pada indikator kejelasan penggunaan istilah sudah jelas karena ada penjelasan khusus.

Berdasarkan pada tabel 7 hasil penelitian (**halaman 44**), dapat diketahui presentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi tahap I pada aspek kebenaran isi mendapatkan hasil 75% yang masuk pada kategori baik. Validasi pertama dikatakan baik karena materi pada media pembelajaran sudah sesuai untuk kebutuhan pembelajaran *tata krama mlampah*. Kebenaran dan kejelasan materi sudah memadai untuk SK dan KD tersebut.

Berdasarkan pada tabel 8 hasil penelitian (**halaman 45**), dapat diketahui presentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi tahap II pada aspek kebenaran isi mendapatkan hasil 97,5% yang masuk pada kategori sangat baik. Validasi kedua dikatakan sangat baik karena materi sudah dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penilaian oleh dosen ahli materi dari aspek kebenaran isi terdiri dari 8 indikator. Penjabaran setiap indikator akan dibahas sebagai berikut.

a) Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran

Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran pada tahap validasi I memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Masukan dari

ahli materi pada validasi I yaitu sudah sesuai dengan perkembangan kondisi siswa. Pada validasi kedua diperoleh skor nilai kategori sangat baik, dosen ahli materi memberi masukan bahwa materi sudah dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk siswa SMP kelas VII karena materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut adalah materi umum yang biasa dilihat oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, serta soal yang dibuat tidak terlalu sulit karena sudah disesuaikan dengan materi yang terdapat pada media tersebut.

b) Kejelasan penyajian materi

Pada tahap validasi I pada indikator kejelasan penyajian materi memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Saran dari ahli materi yaitu ada sedikit hal yang redaksi perlu dibenahi, yaitu tentang pembenahan tata kata/kalimat. Salah satu contohnya pada *paugeran tata krama mlampah* yaitu “*menawi wonten kalih tiyang priya kaliyan setunggal tiyang estri, anggenipun mlampah ingkang estri wonten tengah dipunapit wonten sisih kiwa tengen kaliyan kalih tiyang kakung menika*”.

Setelah dilakukan perbaikan pada indikator kejelasan penyajian materi maka dilanjutkan untuk dilakukan validasi yang kedua. Pada validasi kedua sudah dilakukan pembenahan menjadi “*menawi wonten kalih tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri, anggenipun mlampah ingkang estri wonten tengah dipunapit dening kalih tiyang kakung menika*” dan diperoleh kategori nilai sangat baik dengan skor lima. Menurut dosen ahli materi pada validasi kedua penyajian materi sudah jelas. Hal tersebut diartikan bahwa materi tersebut sudah sesuai kebutuhan pembelajaran *tata krama mlampah*.

c) Sistematika penyajian materi

Sistematika penyajian materi pada tahap validasi I memperoleh nilai baik dengan skor empat. Menurut ahli materi sistematika penyajian materi menarik dan sesuai. Pada validasi kedua diperoleh nilai kategori sangat baik. Menurut dosen ahli materi, indikator sistematika penyajian materi sudah jelas sehingga tidak akan menyulitkan siswa, dengan penyajian materi yang runtut membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan jelas. Penyajian materi dimulai dari *pangertosan tata krama*, untuk materi selanjutnya adalah *paugeran tata krama mlampah* yang dilengkapi dengan gambar penjelas, dan materi ketiga yaitu *tuladha mlampah* yang berisi beberapa contoh animasi terkait *paugeran tata krama mlampah*.

d) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi

Pada tahap validasi I pada indikator kesesuaian pemberian contoh dengan materi diperoleh nilai kategori cukup dengan skor tiga. Masukan dari ahli materi perlu pembenahan agar sesuai. Perlu adanya tambahan contoh sebagai penunjang materi *tata krama mlampah* yang belum diuraikan pada materi, sehingga siswa dapat lebih banyak memahami materi *tata krama mlampah* dan media lebih variatif.

Setelah dilakukan perbaikan, dilanjutkan pada validasi II dan memperoleh nilai kategori sangat baik. Pada *tuladha* sudah ditambahkan beberapa contoh animasi terkait materi pokok, contohnya *menawi mlampah boten kenging nyeret sandhal*, *boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk*, *wonten margi ageng boten jejer-jejer* dan beberapa contoh yang lain sehingga dapat digunakan sebagai penunjang materi *tata krama mlampah*.

e) Penggunaan bahasa mudah dipahami

Pada tahap validasi I indikator penggunaan bahasa mudah dipahami memperoleh nilai kategori cukup. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu bahasa dicontoh komunikatif bagi siswa karena bahasa yang digunakan merupakan percakapan yang umum dalam kehidupan sehari-hari, namun bahasa pada materi perlu disempitkan. Pada validasi kedua mengalami peningkatan memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Pada pilihan diksi agak sedikit sulit, sehingga perlu adanya tambahan pada menu *kawruh basa* guna memudahkan siswa untuk belajar memahami kata-kata yang terdapat pada materi pembelajaran *tata krama mlampah*.

f) Gambar yang disajikan mendukung materi

Gambar yang disajikan mendukung materi pada tahap validasi I memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat dan pada validasi kedua memperoleh kategori nilai sangat baik. Menurut ahli materi pada validasi I gambar yang disajikan menarik untuk siswa dan pada validasi kedua gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *tata krama mlampah* mendukung materi.

Pada validasi I ada gambar penjelas yang harus dibenahi agar lebih variatif, yaitu untuk indikator “*menawi nyabrang zebra cross, ingkang putri dipunaling-alingi saking arahipun mobil*” dan indikator “*menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas*” perlu dibedakan untuk gambar penjelas. Pada validasi kedua sudah dilakukan pembenahan untuk gambar penjelas.

g) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Pada tahap validasi I indikator rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar memperoleh nilai baik dengan skor empat. Pada validasi kedua, memperoleh nilai kategori sangat baik. Masukan dari ahli materi rumusan soal yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dapat diartikan bahwa hal tersebut sudah sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, ada beberapa perbaikan terkait EYD, pada *gladhen* nomer 11 *option* C dan D untuk kata sapaan menggunakan huruf kapital yaitu “*Sugeng pinanggih bu?*” menjadi “*Sugeng pinanggih Bu?*”

h) Rumusan soal sesuai dengan indikator

Pada tahap validasi I untuk indikator rumusan soal sesuai dengan indikator memperoleh nilai baik dengan skor empat. Pada validasi kedua diperoleh nilai kategori sangat baik. Menurut ahli materi rumusan soal yang dibuat sudah sesuai dengan indikator sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Penilaian dosen ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk selanjutnya proses produksi. Berdasarkan kedua validasi di atas, pada tahap pertama yang dilihat dari penilaian segi pembelajaran maupun kebenaran isi secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 70,5%. Presentase tersebut masuk dalam kategori baik. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* layak untuk ujicoba dengan melakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi.

Pada tahap validasi yang kedua secara keseluruhan memperoleh peningkatan presentase keseluruhan sebesar 96,4%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran tersebut diartikan layak uji coba dengan revisi sesuai saran. Hasil peningkatan validasi tahap I dan tahap II oleh dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel 9 hasil penelitian (**halaman 46**)

2) Validasi Ahli Media

Validator yang berperan sebagai ahli media adalah Nurhidayati, M. Hum. Beliau adalah Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, salah satu mata kuliah yang diampu oleh beliau adalah mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa. Validasi ahli media terhadap media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali.

Berdasarkan pada tabel 10 hasil penelitian (**halaman 47**) tersebut dapat diketahui hasil uji validasi ahli media aspek tampilan pada validasi I memperoleh rata-rata penilaian sebesar 72% dengan kategori baik. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* secara keseluruhan tampilan pada media pembelajaran tersebut sudah menarik, namun masih perlu ada sedikit pembenahan dalam indikator-indikator tertentu.

Berdasarkan pada tabel 11 hasil penelitian (**halaman 47**), dapat diketahui setelah media pembelajaran *tata krama mlampah* dilakukan perbaikan maka presentase penilaian pada aspek tampilan memperoleh peningkatan sebesar 88% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa keseluruhan tampilan media pembelajaran *tata krama mlampah* sangat menarik. Penilaian oleh

dosen ahli media dari aspek tampilan terdiri dari 10 indikator. Penjabaran setiap indikator akan dibahas sebagai berikut.

a) Kejelasan petunjuk penggunaan program media

Kejelasan petunjuk penggunaan program media pada tahap validasi I dan validasi yang kedua diperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Menurut dosen ahli media kejelasan petunjuk penggunaan program media sudah sesuai. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan cara melihat panduan yang terdapat dalam media tersebut. Pada panduan tersebut memuat beberapa petunjuk untuk menggunakan media pembelajaran dan memuat keterangan tombol-tombol yang terdapat pada media tersebut.

b) Keterbacaan teks/ tulisan

Pada tahap validasi I indikator keterbacaan teks/ tulisan memperoleh nilai kategori cukup. Saran dari ahli media yaitu perlu adanya pembenahan pada tulisan *tata krama mlampah* sehingga tidak cenderung boros tulisan, sehingga siswa tidak kebingungan dalam mengklik tombol untuk pemahaman materi.

Setelah dilakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi kedua. Pada validasi kedua diperoleh nilai kategori baik. Saran dari ahli media yaitu pada teks *pangertosan tata krama*, materi yang dituliskan pada pangertosan harus disesuaikan dengan suara, dan pada *gladhen* nomer 12 *option* A dan B perlu dibedakan. Pada *option* A dilakukan pembenahan dari “*kanthi bengak-bengok*” menjadi “*kanthi mlajar*”.

c) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada tahap validasi I diperoleh nilai baik. Saran dari ahli media adalah ketepatan pemilihan dan komposisi warna perlu divariasikan. Pada validasi I hanya terdapat warna hitam saja tanpa adanya variasi warna. Setelah dilakukan perbaikan, dilanjutkan pada validasi kedua. Pada validasi kedua diperoleh nilai kategori sangat baik dengan skor lima. Pada validasi yang kedua sudah dilakukan penambahan warna agar tampilan lebih menarik. Menurut ahli media pada validasi kedua ketepatan dalam pemilihan dan komposisi warna sudah sesuai.

d) Konsistensi tampilan tombol (*button*)

Konsistensi tampilan tombol (*button*) pada tahap validasi I diperoleh nilai kategori cukup dengan skor tiga. Ahli media menyarankan perlu ditambahkan tombol ◀||▶ pada video dan pada tombol musik perlu ditambahkan pengatur *volume*. Setelah dilakukan perbaikan, pada tahap validasi yang kedua, memperoleh nilai kategori sangat baik dengan skor lima yang artinya sudah sesuai dengan konsistensi tampilan tombol (*button*). Pada validasi kedua sudah dilakukan penambahan tombol *play* pada *tuladha mlampah* dan penambahan tombol pengatur *volume* sehingga siswa dapat mengatur *volume* musik sesuai selera.

e) Kualitas tampilan gambar

Pada tahap validasi I, indikator kualitas tampilan gambar diperoleh nilai kategori cukup. Masukan dari ahli media yaitu video gambar pelaku siswa pada pakaian bebas dan sandal diganti berseragam dan bersepatu. Setelah dilakukan

perbaikan, pada validasi kedua memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Saran dari ahli media masih ada tampilan gambar yang kurang sesuai dan perlu pembenahan. Pada *paugeran tata krama mlampah* gambar pada materi “*menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun*” pada tampilan tersebut, gambar *tiyang enem* di belakang *tiyang sepuh* kurang sesuai sehingga pada gambar tersebut perlu dilakukan perbaikan guna membedakan gambar *tiyang sepuh* dan *tiyang enem*. Setelah dilakukan revisi, maka gambar *tiyang enem* di belakang *tiyang sepuh* sudah dilakukan pembenahan agar lebih sesuai.

f) Sajian animasi/ gambar

Sajian animasi/gambar pada tahap validasi I diperoleh nilai kategori cukup. Saran dari ahli media yaitu pada animasi gambar diperbaiki agar animasi mobil dan Esti yang sedang menyebrang tidak “**tabrakan**”. Setelah dilakukan perbaikan pada validasi kedua animasi Esti saat menyeberang tidak “**tabrakan**” dengan animasi mobil. Pada validasi kedua memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Saran dari ahli media perlu adanya kesesuaian gambar, cek gambar sehingga setelah dilakukan perbaikan gambar lebih variatif dan menarik.

g) Daya dukung musik pengiring dalam media

Daya dukung musik pengiring dalam media pada tahap validasi I memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Masukan dari ahli media sudah sesuai, apabila hanya menggunakan satu musik pengiring saja sudah cukup interaktif. Pada validasi yang kedua memperoleh nilai kategori sangat baik dengan skor lima, yang artinya daya dukung musik pengiring secara keseluruhan sangat

sesuai. Setelah dilakukan revisi, ditambahkan beberapa pilihan musik, agar siswa tidak melulu menggunakan satu musik saja, siswa dapat memilih sendiri musik yang dikehendaki dengan mengklik tombol yang digunakan untuk memilih musik.

h) Tata letak elemen teks dan gambar

Pada tahap validasi I dan validasi kedua, pada indikator tata letak elemen teks dan gambar diperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Menurut ahli media tata letak elemen teks dan gambar sudah sesuai namun, perlu pembenahan pada letak tulisan *tata krama mlampah* (materi). Setelah dilakukan perbaikan tata letak elemen teks dan gambar menurut ahli media sudah ada kesesuaian sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada siswa. Pada validasi I tulisan "*tata krama mlampah*" tidak sistematis dan terlalu boros sehingga perlu dilakukan pembenahan agar lebih sistematis. Setelah dilakukan perbaikan, tulisan *tata krama mlampah* sudah disistematiskan sehingga tidak membingungkan siswa dalam mengklik *icon tata krama mlampah*.

i) Kualitas tampilan layar

Kualitas tampilan layar pada tahap validasi I dan validasi II memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Dosen ahli media menyarankan perlu adanya variasi warna agar tidak terlihat monoton sehingga siswapun dapat termotivasi untuk belajar karena tampilan teks yang berwarna-warni. Pada validasi kedua sudah dilakukan pembenahan pada beberapa menu, contoh pada menu *pandom* yang sebelumnya menggunakan tulisan warna hitam saja sudah dilakukan pembenahan dengan menambah beberapa warna, sehingga tampilan tidak monoton dan lebih variatif.

j) Kejelasan suara

Kejelasan suara pada tahap validasi I memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Dosen ahli media menyarankan agar suara *volume* mobil pada video diperkecil sehingga tidak mengganggu suara pada contoh materi *tata krama mlampah*. Setelah dilakukan perbaikan pada validasi kedua mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai kategori sangat baik dengan skor lima, yang artinya kejelasan suara pada media tersebut secara keseluruhan sangat sesuai, sudah sesuai pada porsinya.

Validasi oleh dosen ahli media pada aspek tampilan dibagi menjadi dua tahapan, yaitu tahap pertama dan tahap kedua. Pada validasi yang pertama secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 72%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori baik. Kategori tersebut berarti bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria untuk layak uji coba di lapangan sesuai saran dosen ahli media. Pada tahap yang kedua memperoleh peningkatan sebesar 88%. Kategori tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dikatakan sangat baik karena secara keseluruhan dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran menarik sehingga siswa dapat termotivasi dan lebih senang belajar karena media yang disajikan dapat menggugah semangat siswa untuk belajar dan media pembelajaran *tata krama mlampah* layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan pada tabel 12 hasil penelitian (**halaman 48**) tersebut dapat diketahui hasil uji validasi ahli media aspek pemrograman pada validasi I memperoleh rata-rata penilaian sebesar 78% dengan kategori baik. Hal tersebut

berarti bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* secara keseluruhan tampilan pada media pembelajaran tersebut sudah menarik, program media pembelajaran dapat membantu proses penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi, masih perlu sedikit pembenahan pada indikator-indikator tertentu sesuai saran dosen ahli media sehingga perlu dilakukan pembenahan guna menuju kelayakan media pembelajaran.

Berdasarkan pada tabel 13 hasil penelitian (**halaman 48**) dapat diketahui hasil uji validasi ahli media aspek pemrograman pada validasi II memperoleh peningkatan rata-rata penilaian sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* secara keseluruhan tampilan pada media pembelajaran tersebut sangat menarik, program media pembelajaran sangat membantu proses penggunaan media pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Penilaian oleh dosen ahli media dari aspek pemrograman terdiri dari 9 indikator. Penjabaran setiap indikator akan dibahas sebagai berikut.

a) Efektivitas pengoperasian media pembelajaran

Pada tahap validasi I, pada indikator efektivitas pengoperasian media pembelajaran memperoleh nilai kategori baik. Masukan dari ahli media perlu adanya pembenahan pada *gladhen* no. 11 untuk menghilangkan tanda centang karena tanda centang muncul sebelum *option* pada *gladhen* no.11 dipilih.

Setelah dilakukan perbaikan dilanjutkan validasi yang kedua. Pada validasi yang kedua mengalami peningkatan, diperoleh nilai kategori sangat baik dengan

skor lima. Menurut ahli media efektivitas pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai karena sudah dilakukan pembenahan pada *gladhen* no.11.

b) Konsistensi penggunaan tombol

Konsistensi penggunaan tombol pada validasi I memperoleh nilai kategori baik. Dosen ahli media menyarankan agar cek *gladhen* no. 11. Setelah dilakukan perbaikan pada validasi yang kedua memperoleh nilai kategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik karena konsistensi penggunaan tombol menurut ahli media sudah sesuai. Tombol yang tersedia dapat memudahkan siswa dalam pengoperasian media pembelajaran *tata krama mlampah*. Pada validasi kedua sudah dilakukan penghilangan centang pada *gladhen* nomer 11 dan perbaikan pada *icon materi tata krama mlampah* agar tidak membingungkan siswa dalam memilih tulisan yang dapat diklik dan tidak.

c) Kejelasan petunjuk

Kejelasan petunjuk pada tahap validasi I dan validasi II diperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Menurut ahli media kejelasan petunjuk sudah sesuai. Petunjuk yang terdapat pada media pembelajaran baik petunjuk pada pengerjaan *gladhen* dan panduan penggunaan media sudah cukup jelas, dan dapat memudahkan siswa dalam pengoperasian media.

d) Kemudahan penggunaan media

Kemudahan penggunaan media pada validasi I diperoleh nilai kategori baik. Menurut ahli media, sudah dilengkapi petunjuk-petunjuk pengoperasian namun perlu adanya penambahan tombol *home* untuk memudahkan siswa kembali ke menu utama. Setelah dilakukan perbaikan dilanjutkan validasi tahap yang

kedua. Pada validasi yang kedua memperoleh peningkatan nilai kategori sangat baik yang artinya secara keseluruhan penggunaan media tersebut dapat dilakukan siswa secara mandiri karena sudah dilengkapi petunjuk-petunjuk penggunaan yang memudahkan siswa.

e) Tanggapan peserta didik

Pada validasi I, indikator tanggapan peserta didik memperoleh nilai kategori baik dengan skor empat. Menurut ahli media sudah sesuai dengan tanggapan peserta didik. Materi maupun *gladhen* yang terdapat pada media pembelajaran sudah baik. Akan tetapi, agar siswa lebih termotivasi untuk belajar maka ditambahkan gambar-gambar penjelas pada materi sehingga dapat lebih variatif. Setelah dilakukan perbaikan dilanjutkan pada tahap validasi yang kedua yaitu memperoleh nilai kategori sangat baik. Pada validasi yang kedua sudah dilakukan perbaikan seperti apa yang disarankan oleh dosen ahli media, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan.

f) Kemenarikan media

Pada tahap validasi I, indikator kemenarikan media memperoleh nilai kategori baik. Menurut ahli media secara keseluruhan sudah menarik. Akan tetapi perlu ditambahkan gambar dan warna yang berbeda sehingga tidak monoton. Pada validasi yang kedua diperoleh nilai kategori sangat baik dengan skor lima. Dinyatakan sangat baik berarti menandakan bahwa media pembelajaran dari awal sampai akhir dapat terlaksana dengan maksimal dan diminati siswa.

g) Efisiensi teks

Efisiensi teks pada validasi I diperoleh nilai kategori cukup. Menurut ahli media perlu revisi pada tulisan *tata krama mlampah* terlalu boros sehingga perlu disistematiskan. Setelah dilakukan perbaikan dilanjutkan pada validasi yang kedua memperoleh nilai kategori baik. Dosen ahli media menyarankan agar antara teks yang terdapat pada *pangertosan tata krama* disesuaikan dengan suara dubing sehingga tidak membingungkan siswa dalam menyimak materi.

h) Kecepatan program

Kecepatan program pada penilaian validasi I memperoleh nilai kategori baik. Menurut ahli media secara keseluruhan sudah baik, namun perlu pembenahan pada akhir penilaian *gladhen*. Penghitungan penilaian pada akhir soal terkadang *error*. Setelah dilakukan perbaikan atas saran dosen ahli media dilanjutkan validasi yang kedua. Pada validasi yang kedua diperoleh nilai kategori sangat baik dengan skor lima. Hal itu berarti bahwa kecepatan program dalam media pembelajaran *tata krama mlampah* sangat sesuai.

i) Efisiensi penggunaan layer

Pada tahap validasi I dan validasi II, pada indikator efisiensi penggunaan layer memperoleh nilai kategori baik. Menurut ahli media untuk menu materi tulisan *tata krama mlampah* terlalu boros dan perlu disederhanakan agar tidak membingungkan siswa antara yang bisa diklik dan tidak. Pada validasi yang kedua sudah dilakukan pembenahan dan dosen ahli media menyatakan sudah efisien (sesuai) yaitu penghilangan tulisan *icon tata krama mlampah* pada sisi atas.

Berdasarkan kedua validasi di atas, pada tahap pertama yang dilihat dari penilaian segi tampilan maupun pemrograman secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 74,7%. Presentase tersebut masuk dalam kategori baik. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *tata krama mlampah* layak untuk ujicoba dengan melakukan revisi sesuai saran dosen ahli media.

Pada tahap validasi yang kedua secara keseluruhan memperoleh peningkatan presentase keseluruhan sebesar 90,5%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan validasi tahap pertama dan kedua oleh dosen ahli media dapat dilihat pada tabel 14 hasil penelitian (**halaman 49**).

3) Penilaian Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa

Hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Jawa berupa data kuantitatif dan kualitatif (hasil angket penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dapat dilihat dalam lampiran). Berdasarkan tabel 15 hasil penelitian (**halaman 50**) hasil uji validasi guru mata pelajaran bahasa Jawa pada aspek ketepatan konsep dengan kompetensi memperoleh rata-rata penilaian sebesar 72% dengan kategori baik. Penjabaran hasil penilaian data kualitatif berupa komentar, saran dan perbaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi adalah sebagai berikut.

a) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) mendapat penilaian 4. Penilaian 4 masuk dalam kategori baik. Materi *tata krama mlampah* merupakan

materi yang terdapat dalam kurikulum bahasa Jawa Berbasis KTSP untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII.

b) Kesesuaian penggunaan materi dalam contoh

Indikator Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* mendapat penilaian 4. Penilaian 4 masuk dalam kategori baik. Penilaian kategori baik artinya urutan materi yang disajikan sesuai dengan sistematika dalam penyampaian materi, yang dimulai dari *pangertosan tata krama*, *paugeran tata krama mlampah* dan *tuladha mlampah*. Pemberian contoh digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa.

c) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media

Indikator kejelasan *gladhen* atau latihan yang diberikan dalam pelajaran masuk dalam kategori cukup baik. Penilaian cukup baik, artinya pemberian *gladhen* dapat membantu siswa dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi *tata krama mlampah*. Akan tetapi, siswa sedikit merasa kesulitan untuk memahami bahasa yang terdapat pada *gladhen*, sehingga perlu adanya tambahan *tembung-tembung* dalam *kawruh basa* kaitannya dengan materi. Dalam media pembelajaran *tata krama mlampah* dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan *gladhen* dan pengoperasian media sehingga siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

d) Kesesuaian media dengan kompetensi dasar

Penilaian kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar masuk dalam kategori baik. Penilaian baik, artinya media pembelajaran *tata krama mlampah* dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar. Adanya menu

kompetensi membuktikan adanya materi *tata krama mlampah* pada kompetensi dasar.

e) Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media

Indikator penggunaan bahasa dan ejaan masuk dalam kategori cukup baik. Saran yang diberikan oleh guru bahasa Jawa adalah penggunaan bahasa krama agak menyulitkan siswa karena siswa tidak terbiasa dengan bahasa krama sehingga perlu adanya pembiasaan belajar menggunakan bahasa ragam krama.

Berdasarkan tabel 16 hasil penelitian (**halaman 50**) hasil uji validasi guru mata pelajaran Bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan memperoleh rata-rata penilaian sebesar 76% dengan kategori baik. Penjabaran hasil penilaian data kualitatif berupa komentar, saran dan perbaikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan adalah sebagai berikut.

a) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer

Indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* memperoleh kategori sangat baik. Penilaian sangat baik artinya petunjuk dalam penggunaan media dan petunjuk pengerjaan *gladhen* jelas dan memudahkan pengguna media dalam menggunakan media.

b) Tampilan menu dan penggunaan tombol pada media pembelajaran

Indikator tampilan menu dan penggunaan tombol pada media pembelajaran mendapat kategori baik dengan skor 4. Penilaian baik, artinya penggunaan tombol pada media pembelajaran *tata krama mlampah* sudah tepat.

Urutan tampilan menu sudah runtut sehingga memudahkan dalam menyimak penjabaran materi *tata krama mlampah*.

c) Penggunaan latar belakang (*background*) dan pemilihan gambar

Indikator penggunaan latar belakang dan pemilihan gambar mendapat penilaian 3. Masuk dalam kategori cukup baik. Penilaian cukup baik, artinya penggunaan latar belakang dan pemilihan gambar masih perlu dilakukan perbaikan agar pembelajaran lebih variatif.

d) Penggunaan dan pemilihan jenis dan ukuran teks

Indikator pemilihan jenis dan ukuran teks termasuk dalam kategori baik. Penilaian baik, artinya pemilihan jenis dan ukuran teks sudah baik. Jenis dan ukuran teks dapat dibaca secara jelas oleh pengguna media, baik digunakan secara individu maupun melalui *LCD*.

e) Komposisi warna

Indikator komposisi warna memperoleh kategori nilai cukup baik dengan skor tiga. Penilaian cukup baik, artinya komposisi warna yang ditampilkan sudah cukup bervariasi sehingga dapat mendukung pembelajaran.

Hasil penilaian media pembelajaran *tata krama mlampah* oleh guru bahasa Jawa mendapat persentase 74%. Penilaian tersebut masuk dalam kategori baik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *tata krama mlampah* menambah alternatif guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Komentar dan saran yang diberikan oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

1. Ada gambar penjelas yang perlu dibedakan agar variatif

2. Perlu adanya tambahan pada menu *kawruh basa* terkait tembung-tembung yang ditanyakan siswa.

4) Uji coba Kepada Siswa Kelas VII SMP N 3 SLEMAN

a) Angket Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran.

Tahap uji coba dilakukan dengan pengkondisian siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran *tata krama mlampah*. Pengembang menjelaskan materi *tata krama mlampah* dengan menggunakan *LCD*.

Ujicoba media pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer, siswa didampingi pengembang memulai menggunakan media pembelajaran *tata krama mlampah*. Pada awal proses pembelajaran, pengembang mencontohkan cara pengoperasian media *tata krama mlampah* sesuai yang tercantum pada menu *pandom*. Dimulai dari menu utama, *pandom* yaitu menu yang berisi tentang panduan penggunaan media pembelajaran *tata krama mlampah* didalamnya terdiri penjelasan mengenai beberapa fungsi tombol-tombol seperti tombol pengatur *volume* yang digunakan untuk mengatur besar kecilnya suara yang dikehendaki, tombol *medal* jika siswa menginginkan keluar dari media pembelajaran tersebut. Menu selanjutnya adalah kompetensi, pada menu kompetensi berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Selanjutnya adalah menu materi sampai pada *gladhen*.

Uraian materi yang terdapat pada media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan dimulai dari *pangertosan tata krama*, *paugeranipun tata krama mlampah*, dan *tuladha mlampah*. Apabila siswa mengalami kesulitan saat memahami materi dan mengerjakan *gladhen* yang

terdapat pada media pembelajaran, maka siswa dapat membuka menu *kawruh basa* dan jika kata yang dimaksud oleh siswa belum tercantum pada menu *kawruh basa* dapat menanyakannya pada pengembang.

Menu *gladhen* terdiri dari 15 butir soal berupa pilihan ganda. Menu *gladhen* dilengkapi dengan panduan pengerjaan soal. Setelah siswa mengerjakan semua soal maka secara otomatis, siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh. Siswa dapat mencoba kembali mengerjakan soal dengan mengklik tombol *dipunambali*, jika tidak ingin kembali mengerjakan soal maka siswa mengklik tombol *purna*. Soal pada *gladhen* dibahas secara bersama-sama agar mengetahui jawaban yang benar. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami pada media pembelajaran *tata krama mlampah*.

Setelah ujicoba selesai, siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap media pembelajaran *tata krama mlampah*. Angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *tata krama mlampah* terdiri dari 4 aspek. Aspek tersebut yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media.

Hasil aspek kemudahan pemahaman (**lihat tabel 17, halaman 52**) oleh siswa memperoleh presentase sebanyak 88%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan panduan penggunaan, siswa dapat lebih memahami isi materi media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan mudah.

Hasil aspek kemandirian belajar (**lihat tabel 18, halaman 53**) memperoleh presentase sebanyak 84,3%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat

baik. Hal tersebut berarti menandakan bahwa siswa dapat menerima media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan baik, dan siswa lebih mandiri dalam belajar. Siswa dapat mengulang materi *tata krama mlampah* secara mandiri di rumah.

Aspek penyajian media pembelajaran (**lihat tabel 19, halaman 54**) oleh siswa memperoleh presentase sebesar 81,3%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. dapat dikatakan bahwa siswa merespon materi *tata krama mlampah* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Aspek pengoperasian media (**lihat tabel 20, halaman 55**) memperoleh presentase sebesar 79%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori baik. Media pembelajaran dilengkapi dengan panduan pengerjaan soal pada *gladhen* dan pengoperasian penggunaan media serta dilengkapi dengan tombol-tombol yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran *tata krama mlampah*.

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa secara keseluruhan, media pembelajaran mendapatkan presentase sebanyak 83,15%. Presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik karena media pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa untuk mempelajari *tata krama mlampah* menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan monoton dalam belajar.

b) Data Hasil Perolehan Evaluasi Siswa

Evaluasi yang dilakukan pada media pembelajaran digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas pada media

pembelajaran. *Gladhen* yang tersedia pada media pembelajaran terdiri dari 15 butir soal berupa pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan soal dalam *gladhen* tersebut, secara otomatis siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh. Berdasarkan hasil perolehan nilai evaluasi siswa dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tersebut. Dari nilai evaluasi siswa dapat diketahui siswa yang dapat mencapai KKM yang ditetapkan sekolah tersebut.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Jawa di SMP N 3 Sleman yaitu 75. Dari hasil *gladhen* tersebut diketahui bahwa 87,6 % siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75%. Siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 12,4 %. Berdasarkan perolehan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi *tata krama mlampah* dengan menggunakan media pembelajaran *tata krama mlampah* dalam kategori sangat baik, artinya media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan efektif untuk menambah motivasi siswa dan kemandirian siswa dalam belajar.

5) Tahap Akhir Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan tersebut dalam perkembangannya telah mematuhi tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran dari tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan media pembelajaran. Tahap akhir media dilakukan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru bahasa Jawa, tanggapan dari siswa, dan saran dosen pembimbing I dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan/ revisi pada media pembelajaran.

Revisi dilakukan dan disesuaikan dengan hasil evaluasi. Setelah dilakukan revisi maka media pembelajaran tata krama berjalan dapat diproduksi dalam bentuk CD pembelajaran dan siap untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Berdasarkan revisi yang diberikan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media (**lihat tabel 23 dan 24, halaman 57-58**) dan tambahan saran dosen pembimbing I maka dilakukan revisi media pembelajaran *tata krama mlampah* sebagai berikut.

a. Evaluasi oleh Dosen Ahli Materi

1) Penambahan *tembung-tembung* pada menu *Kawruh Basa*

Pada menu *kawruh basa* menurut dosen ahli materi perlu ditambah terkait siswa kurang mengetahui kosakata dalam materi *tata krama mlampah* karena dosen ahli materi menilai bahwa materi yang dibuat menggunakan kata-kata yang lumayan membingungkan untuk ukuran siswa SMP kelas VII. Penambahan *tembung-tembung* pada *kawruh basa* akan membantu siswa dalam memahami materi *tata krama mlampah*.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan menu *kawruh basa* sebelum dilakukan revisi hanya terdapat beberapa *tembung* terkait materi *tata krama mlampah* untuk membantu siswa dalam belajar materi *tata krama mlampah*.



(b) Tampilan sesudah revisi

Setelah memperoleh saran dari dosen ahli materi maka dilakukan revisi penambahan kosakata pada menu *kawruh basa* yang fungsinya untuk membantu siswa dalam belajar memahami *materi tata krama mlampah*.





2) Pembinaan Gambar Penjelas

Menurut dosen ahli materi perlu dilakukan pembinaan pada gambar penjelas agar lebih bervariasi. Gambar penjelas yang digunakan pada indikator “*menawi nyabrang wonten zebra cross, ingkang putri dipunaling-alingi saking arahipun mobil, mila menawi mobilipun saking arah kiwa, ingkang putri mlampah wonten ing sisih tengenipun kakung*” dan “*menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas*” menggunakan gambar yang sama sehingga pada salah satu indikator perlu adanya perbaikan sehingga tidak monoton dan lebih menarik.

(a) Tampilan sebelum revisi

Tampilan materi bagian *paugeran tata krama mlampah* sebelum dilakukan revisi pada indikator “*menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking*

dhatengipun arah lalu lintas” perlu dilakukan revisi sehingga gambar penjelas lebih bervariasi.



(b) Tampilan sesudah revisi

Setelah mendapat saran dosen ahli materi dilakukan revisi pada indikator *“menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas”* menggunakan gambar penjelas yang berbeda agar lebih bervariasi.



3) Penambahan *Tuladha Tata Krama Mlampah*

Menurut dosen ahli materi pada menu materi bagian *tuladha mlampah* perlu adanya penambahan contoh terkait materi yang diuraikan. Penambahan contoh dilakukan agar lebih variatif terkait materi yang diuraikan sehingga siswa akan lebih memahami *tata krama mlampah*.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada menu materi bagian *tuladha* sebelum dilakukan penambahan contoh, hanya terdapat satu contoh rangkaian *tuladha mlampah* yang hanya memuat beberapa *paugeran tata krama mlampah* terkait dengan materi sehingga perlu adanya penambahan beberapa contoh terkait materi.



(b) Tampilan sesudah revisi

Tampilan menu materi pada bagian *tuladha mlampah* sesudah dilakukan pembenahan yaitu penambahan beberapa *tuladha mlampah* terkait materi *tata krama mlampah*.



b. Evaluasi oleh Dosen Ahli Media

1) Sistematika tampilan

Pada tampilan menu materi *tata krama mlampah* kurang sistematis, penggunaan tulisan *tata krama mlampah* terlalu boros sehingga akan membingungkan siswa dalam mengklik tombol pada menu materi tersebut. Dosen ahli materi menyarankan agar tulisan lebih disederhanakan sehingga dapat dibedakan antara yang bisa diklik dan tidak.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan menu materi terlalu boros tulisan *tata krama mlampah* sehingga perlu adanya penyederhanaan agar lebih sistematis.



(b) Tampilan sesudah revisi

Penyederhanaan tampilan materi *tata krama mlampah* agar lebih sistematis dan tidak terlalu boros tulisan *tata krama mlampah*.



2) Konsistensi Tombol

Pada tampilan awal menu kurang adanya kelengkapan keterangan tombol untuk itu dosen ahli media menyarankan agar ditambahkan tombol menu (*home*), tombol pengatur *volume* untuk memperkeras dan memperkecil suara.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan menu *pandom* belum tersedia keterangan tombol untuk kembali ke menu awal dan pengatur suara. Pada awal media dibuka akan langsung keluar menu *pandom* dan untuk itu dilakukan revisi ditambahkannya menu utama.



(b) Tampilan sesudah revisi

Pada tampilan menu utama setelah dilakukan revisi ditambahkan tombol *home* dan tombol pengatur *volume* untuk memperbesar dan mengecilkan suara sesuai yang diinginkan.



Perlu ditambahkan tombol *play* pada *tuladha tata krama mlampah* agar pada saat mengklik tombol *tuladha mlampah* tidak langsung masuk pada animasi.

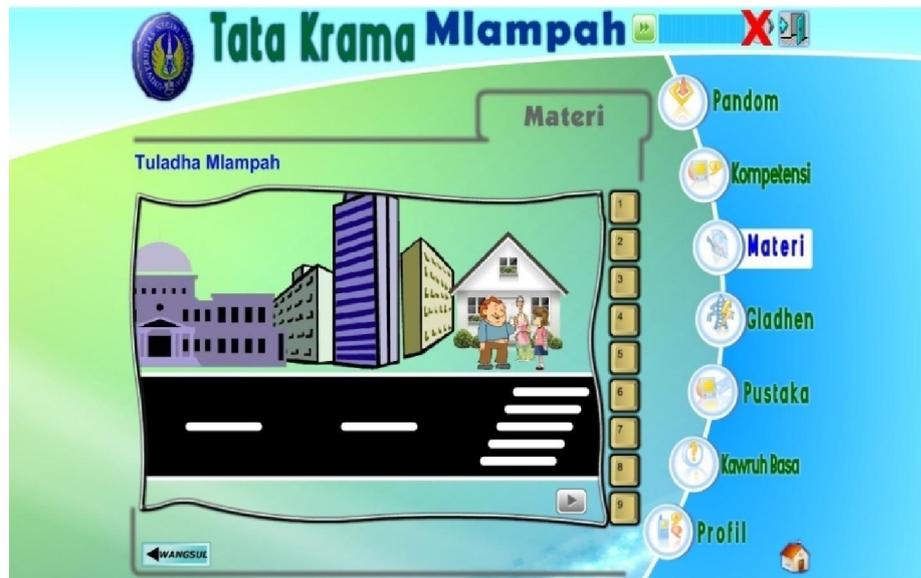
(a) Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan menu materi untuk *tuladha tata krama mlampah* perlu ditambahkan tombol *play* pada contoh animasinya agar tidak langsung masuk pada animasinya.



(b) Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran dosen ahli media maka ditambahkan tombol *play* pada sebelum masuk animasinya.



Pada *tuladha tata krama mlampah* perlu diperbaiki pada animasi mobil dan Esti yang sedang menyebrang sehingga tidak tabrakan.

(a) Tampilan sebelum revisi

Tampilan sebelum direvisi pada *tuladha tata krama mlampah* sajian animasi Esti menyebrang dan mobil yang melintas kurang sesuai sehingga perlu adanya perbaikan agar pada gambar tersebut tidak terjadi “**tabrakan**” antara animasi Esti menyebrang dan mobil yang melintas.



(b) Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan penilaian dosen ahli media menyarankan agar melakukan perbaikan pada tampilan menu materi *tuladha tata krama mlampah* sajian animasi Esti menyebrang. Animasi mobil yang melintas perlu disesuaikan sehingga tidak terjadi “**tabrakan.**”



3) Variasi Komposisi Warna

Warna tulisan pada menu *pandom* penggunaan media masih menggunakan warna yang sama yaitu hitam. Saran dari dosen ahli media perlu diperhatikan dalam penggunaan warna agar lebih berwarna sehingga pembelajaran akan lebih menarik.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada tampilan menu *pandom* penggunaan media menggunakan warna hitam saja sehingga perlu diadakan pembaharuan warna agar terlihat menarik.



(b) Tampilan sesudah revisi

Pada tampilan menu *pandom* sudah dilakukan pembaharuan warna dan tulisan yang bervariasi. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran dapat lebih menarik dengan adanya variasi komposisi warna sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.



4) Pembinaan sajian animasi/ gambar

Pada tampilan gambar menu materi *paugeranipun tata krama mlampah* perlu adanya pembinaan.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada *paugeran tata krama mlampah* indikator “*menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun*” kurang tepat dalam pemilihan gambar sehingga perlu dilakukan revisi.



(b) Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan evaluasi dilakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli media yaitu mengganti gambar pada *paugeran tata krama mlampah* untuk indikator “*menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun*” agar gambar pada tampilan untuk indikator tersebut dapat lebih tepat dan dapat dibedakan antara *tiyang enem* dan *tiyang sepuh*.



Pada menu materi tata krama mlampah untuk icon *tuladha tata krama mlampah* perlu adanya pembenahan.

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada menu materi *tuladha tata krama mlampah* untuk peraga tokoh “Didi” sebagai anak sekolah perlu dilakukan revisi pada penggunaan pakaian bebas dan sandal menjadi berseragam dan bersepatu.



(b) Tampilan sesudah revisi

Pada menu materi bagian *tuladha tata krama mlampah* kurang sesuai pada peraga tokoh anak sekolah “Didi” menurut dosen ahli media perlu adanya pembenahan pakaian bebas dan sandal menjadi berseragam dan bersepatu.



5. Keterbacaan teks/ tulisan

Pada menu *gladhen* soal nomer 12 menurut dosen ahli media perlu adanya pembenahan. Soal yang terdapat pada nomer 12 untuk *option* A dan B agak sama sehingga kurang mengecoh sehingga perlu dilakukan revisi.

a. Tampilan sebelum revisi

Pada menu *gladhen* soal nomer 12 *option* A dan B sebelum dilakukan pembenahan.



b. Tampilan sesudah revisi

Tampilan menu *gladhen* soal nomer 12 *option* A sudah dilakukan pembenahan menjadi "*kanthi mlajar*".



c. Evaluasi oleh Dosen Pembimbing 1

1) Penggunaan *font size*

Pada awal tampilan media pembelajaran terdapat tulisan “*Multimedia Interaktif Tata Krama Mlampah Kangge Siswa SMP Kelas VII*” dan pada tombol menu “*pandom, kompetensi, materi, gladhen, pustaka kawruh basa, dan profil.*” Tulisan tersebut setelah dievaluasi oleh dosen ahli media dan ahli materi dilanjutkan evaluasi dosen pembimbing 1. Menurut dosen pembimbing 1 penggunaan *font size* terlalu kecil sehingga perlu dilakukan revisi perbesaran tulisan.

(a) Tampilan sebelum revisi

Tulisan pada awal tampilan media sebelum direvisi menggunakan *font size* yang kecil sehingga kurang proporsional dengan layar.



(b) Tampilan sesudah revisi

Setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran, tulisan yang terdapat pada awal tampilan media diperbaiki dengan menggunakan *font size* yang lebih besar sehingga lebih proporsional dengan layar.



2) Konsistensi Tombol dan Pembenahan Tulisan

Pada menu tampilan awal menurut dosen pembimbing 1 perlu ditambahkan tombol *wangsul* untuk kembali ke menu sebelumnya. Menurut

dosen pembimbing 1 pada setiap layar perlu adanya tombol *wangsul*. Hal tersebut difungsikan agar jika siswa ingin kembali mengulangi masuk dalam media tersebut tidak mengulang membuka *file* dan mudah untuk kembali ke menu sebelumnya. Pada tulisan “*sumangga milih menu wonten ing sisih tengen halaman*” menjadi “*sumangga milih menu wonten ing sisih tengen layar*”

(a) Tampilan sebelum revisi

Pada menu tampilan awal sebelum ada tombol *wangsul*, siswa harus kembali membuka *file* untuk dapat masuk media tersebut. pada menu awal terdapat tulisan “*sumangga milih menu wonten ing sisih tengen halaman*” perlu dilakukan revisi pada kata **halaman** menjadi **layar**.



(b) Tampilan sesudah revisi

Pada menu tampilan awal sesudah dilakukan revisi ditambahkan tombol *wangsul* untuk dapat masuk ke dalam media tersebut dan adanya

pembenahan untuk tulisan “*sumangga milih menu wonten ing sisih tengen layar*”



2. Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran terdiri dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa, dan angket tanggapan siswa. Media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dikembangkan secara bertahap dan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media hingga media pembelajaran layak diujicobakan. Keseluruhan hasil akhir penilaian kualitas media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut (**lihat tabel 25, halaman 59**).

Lembar validasi oleh dosen ahli materi terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi. Pada aspek pembelajaran terdapat 9 indikator, sedangkan pada aspek kebenaran isi terdapat 8 indikator. Validasi oleh

dosen ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dilakukan dari materi awal hingga materi layak untuk diujicobakan.

Secara keseluruhan penilaian dosen ahli materi terhadap media pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase sebesar 83,45%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal itu berarti materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif *tata krama mlampah* sudah sesuai dengan kompetensi, adanya contoh yang dapat membantu siswa untuk memahami materi, penggunaan bahasa yang komunikatif pada materi sehingga dimengerti oleh siswa, dan petunjuk penggunaan media serta petunjuk pada pengerjaan soal *gladhen*.

Validasi dosen ahli media terhadap kualitas media terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Keseluruhan terdiri dari 19 indikator yang terbagi menjadi 10 indikator untuk aspek tampilan dan 9 indikator untuk aspek pemrograman.

Penilaian terhadap kedua aspek tersebut mendapatkan nilai presentase rata-rata 82,6%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas media yang sangat 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 dan pengoperasian media.

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 presentase sebesar 74% termasuk ke dalam kategori baik. Hal tersebut berarti media yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria yang baik. Ketepatan konsep dan kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum, urutan materi yang sistematis, evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, serta kemenarikan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil tanggapan siswa secara keseluruhan terhadap penggunaan media pembelajaran *tata krama mlampah* dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penilaian memperoleh presentase rata-rata 83,15% termasuk dalam kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

Penilaian keseluruhan aspek dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa memperoleh presentase nilai sebesar 80,8% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tanggapan siswa kelas VII E SMP N 3 Sleman yang mendapat presentase nilai 83,15% untuk kualitas media, maka media pembelajaran *tata krama mlampah* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria kualitas media yang baik dalam pembelajaran *tata krama mlampah*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif *tata krama mlampah* dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

3. Tanggapan Siswa

Penilaian tanggapan siswa dapat dilihat berdasarkan hasil ujicoba produk berupa media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dilengkapi angket tanggapan siswa dan data hasil perolehan evaluasi siswa.

Ujicoba media pembelajaran dilakukan setelah dosen validasi ahli materi, dan ahli media menyatakan media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan layak diujicobakan dengan beberapa revisi. Sebelum diujicobakan media pembelajaran *tata krama mlampah* dinilai oleh guru bahasa Jawa.

Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas VII E yang berjumlah 31 siswa. Pengembang melakukan uji coba dengan berperan sebagai guru dan didampingi oleh Ibu Vatimah selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa SMP N 3 SLEMAN.

Angket tanggapan siswa terdiri dari empat aspek penilaian yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media.

Pada aspek kemudahan pemahaman diperoleh hasil penilaian sebesar 88% dengan kategori sangat baik (**lihat tabel 17, halaman 52**), aspek kemandirian belajar memperoleh penilaian sebesar 84,3% dengan kategori sangat baik (**lihat tabel 18, halaman 53**), aspek penyajian media memperoleh penilaian sebesar 81,3% dengan kategori sangat baik (**lihat tabel 19, halaman 54**), dan aspek pengoperasian media memperoleh presentase sebesar 79% termasuk dalam kategori baik (**lihat tabel 20, halaman 55**). Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa secara keseluruhan, memperoleh presentase sebanyak 83,15% (**dapat**

dilihat pada lampiran). Presentase tersebut tersebut dalam kategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik karena media pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa untuk mempelajari *tata krama mlampah* menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan monoton dalam belajar.

Selain memberikan penilaian angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran, siswa juga memberikan komentar tentang media pembelajaran yang diujicobakan. Komentar yang diberikan oleh siswa antara lain sebagai berikut.

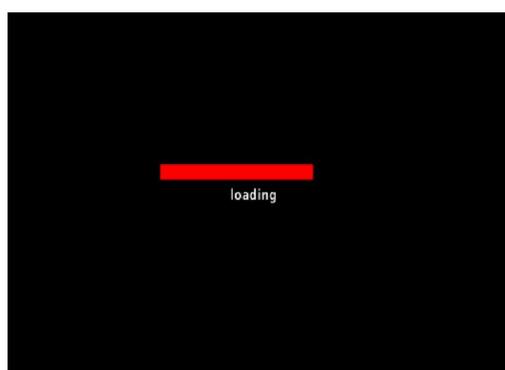
- a. *Kawruh basanipun ingkang ditambah*
- b. Mbak, jika belajarnya terus memakai media komputer siswa akan senang dan mudah memahaminya
- c. Sangat setuju dengan cara belajar dengan komputer
- d. Mudah dipahami dengan jelas
- e. Sebaiknya cara ini diterapkan pada media pembelajaran yang lain. Sebaiknya gambar/ tampilan menu tentang pembelajaran dibuat lebih menarik dan bervariasi
- f. Sebaiknya lebih banyak materi lagi, agar siswa dapat mengetahui materi-materi bahasa Jawa.

Berdasarkan data hasil perolehan evaluasi siswa yang dilakukan pada media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan responden siswa SMP kelas VII SMP N 3 Sleman dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Jawa sekolah tersebut yaitu 75. Dapat diketahui bahwa 87,6% siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan, sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM

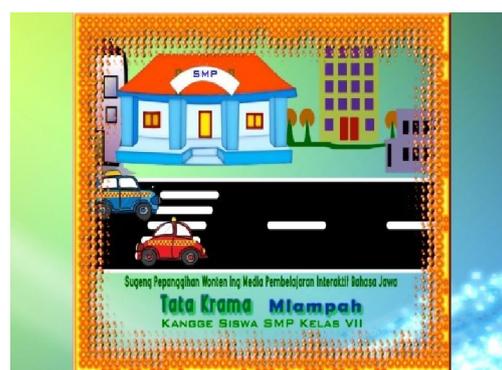
sebesar 12,4%. Berdasarkan perolehan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi *tata krama mlampah* dengan menggunakan media pembelajaran *tata krama mlampah* dalam kategori sangat baik, artinya media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan efektif untuk menambah motivasi siswa dan kemandirian siswa dalam belajar.

4. Hasil Tampilan Akhir Media Pembelajaran *Tata Krama Mlampah*

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media dapat diperoleh hasil akhir tampilan media pembelajaran yang menyebabkan adanya revisi sehingga produksi dan hasil media pembelajaran dapat maksimal. Tampilan akhir media dapat dilihat pada *layout* media pembelajaran sebagai berikut.



LAYER 1



LAYER 2

Pada layer 1 dan 2, merupakan tampilan menu awal. Diawali dengan tampilan *loading* dan dubing “*Sugeng Pepanggihan Wonten Ing Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Tata Krama Mlampah Kangge Siswa SMP Kelas VII*” sebagai tanda telah masuk pada media pembelajaran *tata krama mlampah*.



LAYER 3



LAYER 4

Kemudian dilanjutkan dengan dubing “*Sugeng Sinau*” dan masuk pada tampilan utama kemudian jika ingin masuk pada menu media pembelajaran klik tombol *wiwit*.



LAYER 5



LAYER 6

Masuk pada menu utama yang berisi menu *pandom*, kompetensi, materi, *gladhen*, pustaka, *kawruh basa*, profil. Pilihlah salah satu menu, contoh menu *pandom*. Pada menu *pandom* berisi panduan tentang penggunaan media, contohnya jika ingin mengatur *volume* suara, pilihlah tombol ukuran suara.



LAYER 7



LAYER 8

Masuk pada menu selanjutnya yaitu menu kompetensi. Menu kompetensi berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang terdapat pada kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa SMP terkait materi *tata krama mlampah*. Kompetensi yang digunakan pada materi *tata krama mlampah* dalam media pembelajaran tersebut adalah kompetensi “**menyimak**”.



LAYER 9



LAYER 10

Pada menu materi terdapat tiga *icon*, yaitu *pangertosan tata krama*, *paugeran tata krama mlampah*, dan *tuladha mlampah*. Pada layer 10 merupakan penjabaran *pangertosan tata krama* yang diikuti dengan dubing.



LAYER 11



LAYER 12



LAYER 13



LAYER 14



LAYER 15



LAYER 16

Pada layer 11 sampai layer 16 merupakan *paugeran tata krama mlampah* menurut Marsono (2011: 57), yang berisi tentang aturan, patokan bagaimana cara *bertata krama mlampah ingkang umum wonten ing padintenan* yang diikuti gambar penjelas dan dubing agar siswa lebih memahami materi dan kesesuaian dengan kompetensi yaitu menyimak, contoh *boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk, boten nyeret sandhal, dan mlampah wonten sisih kiwa*.



LAYER 17



LAYER 18



LAYER 19



LAYER 20

Selain menurut Marsono, ada *paugeran tata krama mlampah* yang lain menurut Depdikbud (1984: 38) tentang *tata krama tiyang kakung kaliyan tiyang estri wonten ing margi ageng*. Salah satunya yaitu *menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas* yang diikuti dengan gambar penjelas dan dubing.



LAYER 21



LAYER 22

Pada menu *tuladha mlampah* terdapat beberapa contoh yang digunakan sebagai penjelas guna memudahkan siswa terkait materi *tata krama mlampah*. Pada layer 21 dan 22 merupakan *contoh tata krama mlampah boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk* dan pada layer 22 contoh *Menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun*.



LAYER 23



LAYER 24

Pada layer 23, menampilkan contoh animasi jika *nglangkungi tindakipun tiyang sepuh, prayoginipun uluk-uluk, “nuwun sewu mbah, badhe ngrumiyini..”*. Pada layer 24, jika *nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah uluk-uluk “nuwun sewu pak, bu..ndherek langkung..”*



LAYER 25



LAYER 26

Pada layer 25 berisi contoh animasi jika berjalan tidak boleh nyeret sandal atau sepatu sedangkan pada layer 26 merupakan contoh jika berjalan tidak boleh jejer-jejer, kalau jejer dua saja. Pada kedua contoh diatas merupakan contoh yang salah, tidak boleh dijadikan *patokan tata krama mlampah*.



LAYER 27



LAYER 28

Pada layer 27, menerangkan contoh animasi jika berjalan tidak boleh sambil bergurau sebab dapat menimbulkan bahaya. Pada layer 28, merupakan contoh animasi yang menerangkan bahwa *menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas*. Gambar animasi pada layer 28 benar sehingga dapat dijadikan sebagai *patokan bertata krama mlampah*.



LAYER 29



LAYER 30

Pada layer 29, didalamnya menerangkan gambar animasi jika berjalan yang benar di sisi sebelah kiri, menyeberang melalui *zebra cross*, saat menyeberang *ningali kahanan kiwa saha tengen*, dan jika menyeberang dengan orang yang lebih tua, hendaknya orang yang lebih muda membantu menyeberangkan, melindungi dari sisi arah datangnya lalu lintas.

Tata Krama Mlampah

0 Gladhen

PANDOM

Kawaosa pitakenan ing ngandhap menika kanthi premati, lajeng dipunpilih wangsulaniipun, kanthi cara nge-*klk* a, b, c, utawi d, ingkang leres miturut panjenengan.

1. T...

Wekdal sampun telas.
Panjenengan kedah mlebet soal salajengipun.

A. P...
B. P...
C. Patrap ingkang boten wonten gayutipun kaliyan aturan ingkang leres
D. Patrap ingkang saged dipuntindakaken sakersanipun tiyang

Navigation: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil

LAYER 31

Tata Krama Mlampah

16 Gladhen

PANDOM

Kawaosa pitakenan ing ngandhap menika kanthi premati, lajeng dipunpilih wangsulaniipun, kanthi cara nge-*klk* a, b, c, utawi d, ingkang leres miturut panjenengan.

1. Ingkang dipunsebat tata krama inggih menika...

Patrap ingkang jumbuh kaliyan basa saha paugeran unggah-ungguh

B. Patrap ingkang boten ngormati tiyang sepuh
C. Patrap ingkang boten wonten gayutipun kaliyan aturan ingkang leres
D. Patrap ingkang saged dipuntindakaken sakersanipun tiyang

Navigation: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil

LAYER 32

Tata Krama Mlampah

17 Gladhen

2. Patrap ingkang jumbuh kaliyan tata krama inggih menika...

A. Tiyang ingkang ngagem ageman boten jumbuh kaliyan kahanan
B. Tiyang ingkang mlampah wonten margi sinambi bengak-bengok
 Tiyang ingkang mlampah wonten margi kepangin kancanipun utawi sedherekipun uluk-uluk salam
D. Tiyang ingkang mlampah nylonong tanpa salam nglangkungi tiyang sepuh

Navigation: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil

LAYER 33

Tata Krama Mlampah

12 Gladhen

3. Menawi miampah, wonten tiyang kakung kaliyan estri ingkang sapantaran prayoginipun kados pundi...

Tiyang estri wonten sisih kiwanipun tiyang kakung

B. Tiyang estri wonten sisih tengenipun tiyang kakung
C. Ngarep mburi
D. Tiyang kakung wonten sisih kiwanipun tiyang estri

Navigation: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil

LAYER 34

Tata Krama Mlampah

15 Gladhen

4. Menawi mlampah wonten margi prayoginipun kados pundi...

A. Sinambi gojegan
B. Sinambi nedha
C. Mlampah jejer-jejer
 Ngatos-atos ningali kiwa, tengen, saha ngajeng

Navigation: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil

LAYER 35

Tata Krama Mlampah

12 Gladhen

5. Menawi badhe nyabrang wonten margi ageng prayoginipun kados pundi...

A. Lajeng kemawon tanpa ningali sakiwa tengenipun
 Nyabrang wonten ing zebra cross
C. Nyabrang kanthi nikat
D. Nyabrang kanthi mlajar

Navigation: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil

LAYER 36

Tata Krama Mlampah

15 Gladhen

6. Menawi mlampah sareng kaliyan tiyang sepuh prayoginipun kados pundi...

Wonten wingkingipun
 B. Jejeran
 C. Wonten ngajengipun
 D. Wonten silih tengenipun tiyang sepuh

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 37

Tata Krama Mlampah

14 Gladhen

7. Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah prayoginipun kados pundi...

Matur "nuwun sewu, ndherek langkung"
 B. Lajeng kemawon tanpa matur ndherek langkung
 C. Matur "nuwun sewu, badhe ngrumiyini"
 D. Miajar

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 38

Tata Krama Mlampah

16 Gladhen

8. Menawi anggenipun mlampah nglangkungi tiyang sepuh nyenggol astanipun tiyang sepuh menika, prayoginipun kados pundi anggenipun matur...

Nyuwun pangapuntèn amargi kesesa
 B. Matur "nuwun sewu, badhe ngrumiyini"
 C. Matur "sugeng pinanggih"
 D. Matur "badhe tindak pundi?"

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 39

Tata Krama Mlampah

10 Gladhen

9. Menawi saweg mlampah, prayoginipun kados pundi...

A. Sinambi gojegan
 B. Sinambi nedha
 C. Sinambi nginum
 D. Boten nyeret sandal

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 40

Tata Krama Mlampah

14 Gladhen

10. Menawi mlampah wonten margi prayoginipun wonten silih pundi...

A. Wonten tengah-tengah margi
 B. Wonten silih kowa
 C. Wonten silih tengen
 D. Wonten zebra cross

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 41

Tata Krama Mlampah

2 Gladhen

11. Menawi badhe nglangkungi tiyang sepuh ingkang mlampah prayoginipun matur menapa...

Mangga bu, nuwun sewu kula ngrumiyini
 B. Lajeng kemawon tanpa pamit
 C. Sugeng pinanggih Bu?
 D. Badhe tindak pundi Bu?

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 42

LAYER 43

LAYER 44

LAYER 45

LAYER 46

Pada layer 30 sampai 46 merupakan menu *gladhen*. Pada menu *gladhen* terdapat 15 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan siswa. Menu *gladhen* dapat digunakan siswa untuk belajar latihan mengerjakan soal terkait materi *tata krama mlampah*. Pada menu ini dapat dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan siswa terkait materi *tata krama mlampah*.

Kunci Jawaban	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
A	A	C	A	D	B	A	A	A	D	B	A	B	C	A	B

LAYER 47

LAYER 48

Menu selanjutnya adalah menu pustaka. Menu pustaka berisi tentang buku sumber yang dipakai untuk dijadikan referensi terkait materi *tata krama mlampah*.



LAYER 49



LAYER 50

Pada menu *kawruh basa*, berisi *tembung-tembung* terkait materi *tata krama mlampah* yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi *tata krama mlampah* sehingga dapat menambah kosakata siswa dan memudahkan siswa dalam belajar.



LAYER 51



LAYER 52



LAYER 53



LAYER 54

Pada layer 51 sampai 53 merupakan menu profil, didalamnya berisi data profil dosen dan penyusun, serta ucapan puji syukur dan terima kasih.



LAYER 55

Setelah tombol *medal* diklik dan kemudian memilih tombol *inggih*, maka akan keluar tampilan seperti yang terpampang di atas yaitu tampilan akhir media pembelajaran *tata krama mlampah* yang berarti bahwa anda telah mengakhiri media pembelajaran tersebut.

5. Kelebihan dan Keterbatasan Media Pembelajaran *Tata Krama Mlampah*

Media pembelajaran *tata krama mlampah* yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dan keterbatasan dijabarkan sebagai berikut.

a. Kelebihan Media Pembelajaran *Tata Krama Mlampah*

- 1) Media pembelajaran *tata krama mlampah* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran individu, media tersebut dapat digunakan secara mandiri di sekolah maupun di rumah untuk yang memiliki laptop dan komputer.
- 2) Media pembelajaran berbentuk *CD (Compact Disk)* yang dapat digunakan pada komputer yang tidak memiliki program *Flash*.

- 3) Media pembelajaran *tata krama mlampah* dapat diaplikasikan dengan *LCD (Liquid Crystal Display)*, jika sekolah mengalami keterbatasan komputer.
- 4) Tampilan media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam belajar *tata krama mlampah*.

b. Keterbatasan Media Pembelajaran *Tata Krama Mlampah*

- 1) Media pembelajaran *tata krama mlampah* hanya dapat dioperasikan menggunakan komputer. Media pembelajaran hanya dapat dioperasikan oleh pengguna yang mampu mengoperasikan komputer.
- 2) Media pembelajaran *tata krama mlampah* tidak dapat dioperasikan dengan komputer apabila terjadi mati listrik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dijadikan *handout* sebagai cadangan agar proses pembelajaran tetap berjalan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan *research and development* media pembelajaran *tata krama mlampah* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, tahap perancangan media pembelajaran, tahap pengembangan media pembelajaran, tahap validasi dan ujicoba produk dan tahap akhir media.

Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa sehingga media pembelajaran mendapat kelayakan untuk diujicobakan. Kelayakan ujicoba dari dosen ahli materi memperoleh presentase sebesar 83,45% yang masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan ujicoba dari dosen ahli media memperoleh kelayakan presentase sebesar 82,6% yang masuk dalam kategori sangat baik dan penilaian dari guru bahasa Jawa memperoleh presentase sebesar 74% yang termasuk dalam kategori baik. Setelah media pembelajaran diujicobakan, berdasarkan hasil angket tanggapan siswa diperoleh presentase sebanyak 83,15% yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Berdasarkan penilaian kualitas dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan angket tanggapan siswa diperoleh rata-rata presentase dari keseluruhan penilaian sebesar 80,8%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil penilaian angket tanggapan siswa pada aspek kemudahan pemahaman diperoleh presentase sebanyak 88% yang termasuk dalam kategori

sangat baik. pada aspek kemandirian belajar memperoleh presentase sebanyak 84,3% termasuk dalam kategori sangat baik. Angket penilaian tanggapan siswa pada aspek penyajian media diperoleh kategori sangat baik dengan presentase sebanyak 81,3%. Pada aspek pengoperasian media diperoleh kategori baik dengan presentase sebanyak 79%. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa secara keseluruhan, media pembelajaran *tata krama mlampah* memperoleh presentase sebanyak 83,15%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan data hasil perolehan evaluasi siswa dinyatakan bahwa 87,6% siswa dapat mencapai persyaratan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh pihak sekolah. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran untuk materi *tata krama mlampah* masuk dalam kategori sangat baik.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *tata krama mlampah* dapat diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*. Pengembangan media pembelajaran *tata krama mlampah* meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi *tata krama mlampah* sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan hasil validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan ujicoba produk kepada siswa kelas VII E SMP N 3 Sleman memperoleh kategori “sangat baik”. Media pembelajaran *tata krama mlampah* dapat digunakan secara individu

maupun klasikan dengan menggunakan *LCD (Liquid Crystal Display)* sebagai alternatif apabila terdapat kendala keterbatasan fasilitas komputer.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Siswa dapat belajar secara mandiri untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran *tata krama mlampah* menggunakan media pembelajaran.
2. Peneliti disarankan untuk selanjutnya perlu adanya pengembangan media yang lebih interaktif agar dapat lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Jawa.
3. Guru disarankan dapat memanfaatkan keunggulan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dengan cara mengembangkan materi pembelajaran lainnya sebagai bentuk media pembelajaran interaktif.
4. Media pembelajarn *tata krama mlampah* tersebut dapat dilakukan secara mandiri. Namun, pada indikator afektif yaitu “siswa dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari” perlu adanya bantuan guru untuk dapat mengamati siswa dalam mengaplikasikan *tata krama mlampah* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Benny, A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Brown, Lewis & Harclerod. 1977. *AV Intruction Technology, Media, and Methods*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Depdikbud. 1984. *Tata Krama Pergaulan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 1989. *Tata Krama di Beberapa Daerah di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Endah, Kuswa. 2008. *Diktat Etika Jawa*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Gerlach, V. G. and Ely D. P.1971. *Teaching and Media A Systematic Approach Englewood Cliffs*. Prentice-Hall, Inc.
- Hujair, AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Jihad, A & Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khasanah, M. 2012. *Pengembangan Media pembelajaran Cangkringan dengan Software Adobe Flash CS3 Flash untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: FBS UNY.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madcoms. 2008. *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: ANDI.
- Marsono, dkk. 2011. *Kaloka Basa untuk SMP/ MTs Kelas VII*. Surakarta: MGMP Bahasa Jawa DIY.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Pramono, A. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: ANDI.

- Prayugo, S. Didik. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Pranatacara untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas dengan Adobe Flash CS3 Professional*. Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: FBS UNY.
- Romiszowski, A. J. 1974. *The Selection and Use of Instructional Media*. London: Kogan Page.
- Sadiman, A. S. dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salma, D. Prawiradilaga. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sudjana, N. & Rivai A. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaningtyas, Winda. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Skripsi Sarjana Pendidikan .Yogyakarta: FBS UNY.
- Travers p. d, Rebores r.w. 1990. *Foundations of Education Becoming a Teacher*. Englewood Cliffs. New Jersey: A Simon and Schuster Company.
- W. J. S. Poerwadarminta. 1939. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij N. V.
- Widyastuti Sri H. dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: UNY Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.

Lampiran 1

- 1. Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa**
- 2. Silabus**
- 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 4. Lampiran Buku *Kaloka Basa* kelas VII, halaman 57-58**
- 5. Lampiran Buku Tata Krama Pergaulan, halaman 38-39**

KURIKULUM MUATAN LOKAL
STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR

MATA PELAJARAN
BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA JAWA

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
(SMP/MTs)

PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Tahun 2010

BAB II

STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa SMP/MTs adalah sebagai berikut :

KELAS VII, SEMESTER GASAL

STANDAR KOMPETENSI		KOMPETENSI DASAR	
	MENYIMAK		
1	Memahami wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.	1.1	Menanggapi geguritan tradisi gotong royong di lingkungan tempat tinggal.
		1.2	Menanggapi geguritan tradisi gotong royong di lingkungan sekolah.
		1.3	Menanggapi parikan.
		1.4	Menanggapi cangkriman.
	BERBICARA		
2	Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.	2.1	Bercerita pengalaman bergotong royong di lingkungan tempat tinggal sesuai dengan unggah-ungguh berbentuk geguritan.
		2.2	Bercerita pengalaman bergotong royong di lingkungan sekolah sesuai dengan unggah-ungguh berbentuk geguritan.
		2.3	Menanggapi tradisi gotong royong di lingkungan sekolah dalam bentuk pembacaan geguritan.
		2.4	Melagukan tembang Asmaradana.
		2.5	Mengungkapkan dan menanggapi parikan
		2.6	Mengungkapkan dan menanggapi cangkriman.
	MEMBACA		
3	Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.	3.1	Membaca geguritan tradisi gotong royong di lingkungan tempat tinggal.
		3.2	Membaca geguritan tradisi gotong royong di lingkungan sekolah.
		3.3	Membaca dan menanggapi cangkriman.
		3.4	Membaca dan menanggapi parikan.
		3.5	Melagukan tembang dolanan.
	MENULIS		
4	Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.	4.1	Menulis cerita atau pengalaman bergotong royong di lingkungan tempat tinggal dalam bentuk geguritan.

		4.2	Menulis cerita atau pengalaman bergotong royong di lingkungan sekolah dalam bentuk geguritan.
		4.3	Menulis cangkriman.
		4.4	Menulis parikan.

19 KD

KELAS VII, SEMESTER GENAP

MENYIMAK			
5	Memahami wacana lisan non-sastra dalam kerangka budaya Jawa.	5.1	Menanggapi wacana tatakrama berjalan.
		5.2	Menanggapi wacana hari besar nasional.
BERBICARA			
6	Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan non sastra dalam kerangka budaya Jawa.	6.1	Menceritakan dan menanggapi wacana tatakrama berjalan
		6.2	Menceritakan dan menanggapi wacana peringatan hari besar nasional.
MEMBACA			
7	Memahami wacana tulis non-sastra dalam kerangka budaya Jawa.	7.1	Mengungkapkan dan menanggapi isi wacana tatakrama berjalan.
		7.2	Mengungkapkan dan menanggapi isi wacana peringatan hari besar nasional.
MENULIS			
8	Mengungkapkan gagasan wacana tulis non sastra dalam kerangka budaya Jawa.	8.1	Mengungkapkan dan menanggapi wacana tatakrama berjalan.
		8.2	Mengungkapkan dan menanggapi wacana hari besar nasional.
		8.3	Menulis wacana beraksara Latin.
		8.4	Menulis wacana sederhana beraksara Jawa.

10 KD

KELAS VIII, SEMESTER GASAL

STANDAR KOMPETENSI		KOMPETENSI DASAR	
MENYIMAK			
1	Memahami wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.	1.1	Menanggapi pembacaan wacana prosa (fiksi).
		1.2	Menanggapi wacana cerita wayang
		1.3	Menanggapi pepindhan

SILABUS

Sekolah : SMP N 3 SLEMAN
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas /Semester : VII/2

Standar Kompetensi : Menyimak wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa .

NO	Kompetensi Dasar	Karakter	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk	Contoh instrumen		
1.	Menanggapi wacana tata krama berjalan	<input type="checkbox"/> Kerjasama <input type="checkbox"/> Peduli sosial	Wacana Tata Krama Berjalan	<input type="checkbox"/> Guru dan siswa menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan. <input type="checkbox"/> Guru menjelaskan materi tata krama berjalan yang terdapat dalam media pembelajaran. <input type="checkbox"/> Guru memberi contoh bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran tata krama berjalan. <input type="checkbox"/> Siswa menyimak materi tata krama berjalan yang terdapat dalam media pembelajaran <input type="checkbox"/> Siswa mengerjakan soal latihan tentang materi tata krama berjalan yang terdapat dalam media pembelajaran.	<input type="checkbox"/> Dapat menjelaskan pengertian tata krama. <input type="checkbox"/> Dapat mengidentifikasi tata krama berjalan. <input type="checkbox"/> Dapat mempraktikkan/ simulasi tata krama berjalan di dalam kelas. <input type="checkbox"/> Dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari.	Tes	Tertulis	<i>Ingkang dipunsebat tata krama inggih menika?</i>	2 X 40'	<i>Baoesastra Djawa</i> <i>Kaloka Basa</i> Buku Tata Krama Pergaulan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP N 3 SLEMAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : VII

Semester : 1/ Gasal

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Menyimak wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.

B. KOMPETENSI DASAR

Menanggapi wacana tata krama berjalan.

C. INDIKATOR

1. Kognitif:

- Dapat menjelaskan pengertian tata krama.
- Dapat mengidentifikasi tata krama berjalan.

2. Psikomotor:

- Dapat mempraktikkan/ simulasi tata krama berjalan di dalam kelas

3. Afektif:

- Dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian tata krama.
- b. Siswa dapat mengidentifikasi tata krama berjalan.
- c. Siswa dapat mempraktikkan/ simulasi tata krama berjalan di dalam kelas.
- d. Siswa dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Ringkasan materi:

a. Pangertosan tata krama

- Tata krama kadhapuk saking tembung “tata” kaliyan “krama”. Tata inggih menika adat, aturan. Krama inggih menika sopan, basa ingkang taklim (kanthi urmat), patrap lan laku (Depdikbud, 1984: 7).
- Miturut Baoesastra Djawa (1939: 595) tegesipun tata krama inggih menika unggah-ungguhing gunem saha tindak-tanduk.

Dados, tata krama inggih menika patrap ingkang jumbuh kaliyan basa saha paugeran unggah-ungguh.

b. Paugeranipun “tata krama mlampah”

- **Tata kramanipun tiyang mlampah ingkang umum wonten ing padintenan (Marsono, 2011: 57) :**
 - Boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk
 - Boten kenging sinambi gojegan
 - Kedah tansah ngatos-atos, mriksani ngajeng, ngertos kahanan kiwa, tengen, saha wingkingipun
 - Menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun
 - Menawi nglangkungi tindakipun tiyang sepuh, prayoginipun uluk-uluk, tuladhanipun “nuwun sewu ngrumiyini”
 - Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah, uluk-uluk tuladhanipun “nuwun sewu, ndherek langkung”
 - Sampun nyeret sandhal/ sepatu utawi ngentebaken samparan
 - Mlampah wonten sisih kiwa
 - Wonten margi ageng, boten jejer-jejer, menawi jejer kalih kemawon
 - Inggang putri wonten ing sisih kiwanipun kakung

- Menawi nyabrang wonten *zebra cross*, ingkang putri dipun aling-alingi saking arahipun mobil, mila menawi mobilipun saking arah kiwa, ingkang putri mlampah wonten ing sisih tengenipun kakung
- Boten kenging bengak-bengok
- **Tata kramanipun tiyang mlampah tiyang kakung kaliyan estri menawi wonten margi ageng (Depdikbud, 1984: 38) :**
 - Menawi wonten setunggal tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri anggenipun mlampah tiyang kakung wonten sisih tengenipun tiyang estri utawi tiyang kakung mlampah wonten sisih ingkang langkung celak kaliyan lalu lintas (gumantung saking arahipun lalu lintas).
 - Menawi wonten setunggal tiyang kakung kaliyan kalih tiyang estri mlampah sareng, tiyang kakungipun mlampah wonten sisih ingkang celak kaliyan lalu lintas, ngayomi kalih tiyang estri ingkang wonten sisihipun.
 - Menawi wonten kalih tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri, anggenipun mlampah ingkang estri wonten tengah dipunapit dening kalih tiyang kakung menika.
 - Menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas.

Dados, paugeranipun tiyang mlampah menika wonten maneka warna kados ingkang sampun dipunandharaken dening Marsono kaliyan Depdikbud, lajeng wonten paugeranipun tata krama mlampah ingkang sanes, inggih menika saumpami wonten tiyang ingkang langkung sepuh kaliyan tiyang ingkang enem badhe nyabrang margi prayoginipun tiyang ingkang langkung enem ngayomi tiyang sepuh menika.

c. Tuladha Mlampah

Sumangga milih animasi kanthi ngeklik salah satunggaling tombol wonten ing sisih tengen layar:

1. Boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk
2. Menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun
3. Menawi nglangkungi tindakipun tiyang sepuh prayoginipun uluk-uluk “nuwun sewu mbah, badhe ngrumiyini...”
4. Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah, uluk-uluk “nuwun sewu pak, bu...ndherek langkung...”
5. Sampun nyeret sandhal/ sepatu
6. Wonten margi ageng boten jejer-jejer
7. Boten kenging sinambi gojegan
8. Menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas
9. Saumpami wonten tiyang ingkang langkung sepuh kaliyan tiyang ingkang enem badhe nyabrang sesarengan wonten margi prayoginipun tiyang ingkang langkung enem ngayomi tiyang ingkang langkung sepuh menika

Nyabrangaken simbah

(KADOS PADATANIPUN, ENJING MENIKA ESTI BIDHAL SEKOLAH)

Esti: “Pak, bu...kula nyuwun pangestunipun badhe bidhal sekolah”

Bapak: “iya ndhuk, sing ati-ati...”

Ibu: “iya aja lali ndongaa ndhisik...”

Esti: “inggih Bu, assalamualaikum”

Bapak: “waalaikumsalam...”

Ibu: “sing ati-ati ndhuk...”

Esti: “inggih..inggih Bu...”

(WAAH...RIKALA TUMUJU DHATENG SEKOLAH, ESTI NINGALI SIMBAH-SIMBAH INKGANG KANGELAN NYABRANG MARGI...LAJENG KANTHI MLAMPAH RADA SANTER ESTI NYELAKI SIMBAH)

Esti: “nuwun sewu, badhe nyabrang menapa Mbah? Mangga..mangga..kula dherekaken nggih?”

Simbah: “iya ndhuk...maturnuwun...maturnuwun...”

Esti: “inggih mangga Mbah...”

(ESTI LAJENG NGGANDENG ASTANIPUN SIMBAH, KANTHI ALON-ALON PIYAMBAKIPUN NUNTUN SIMBAH NYABRANG MARGI)

Simbah: “alhamdulillah...maturnuwun loh ndhuk, wis nulungi simbah..”

Esti: “inggih mbah, sami-sami kula rumiyin nggih mbah..., kula badhe nglajengaken mlampah dhateng sekolah...”

Simbah: “iya ndhuk, mugi-mugi dadi bocah sing pinter ya...sing ati-ati nang ndalan..”

Esti: “amin..amin..maturnuwun mbah pangestunipun, mangga Mbah...”

(SASAMPUNIPUN ESTI NYABRANGAKEN SIMBAH, ESTI NGLAJENGAKEN LAMPAH DHATENG SEKOLAH..ING CAKET LAMPU BANGJO, ESTI PINANGGIH KALIYAN DIDI...)

Esti: “eeh...Didi, kadingaren dhewekan...”

Didi: “iya ki...si Amin lagi lara, dadi aku mangkat dhewe..”

Esti: “eh, iya...piye PR Basa Jawamu, wis kok garap?”

Didi: “oowh...wis, nanging isih ana sing durung tak mudhengi.”

Esti: “sing ndi ta Di..”

Didi: “sing bab cangkriman kae loh...”

Esti: “oh...kuwi ta, ya mengko coba dirembug bareng yen wis mulih wae piye?”

Didi: “oh..iya ya, jam 3 tak teka neng omahmu...”

Esti: “ya..tak tunggu...”

Didi: “eeh..jam pira ki, ayo ndang mangkat ndhak kasep..”

Esti: “ayo..ayo...”

d. Negesi Tembung

- Ageng : gedhe
- asta : tangan, lengan
- enem : nom (enom)
- estri : wadon
- gojegan : geguyon
- kakung : lanang
- langkung : luwih
- leres : bener
- margi : dalan
- matur : atur, kandha (kalawan urmat)
- mlajar : mlayu
- mlampah : mlaku
- nedha : mangan
- nglangkungi : ngliwati
- ningali : ndeleng
- ngrumiyini : ndhisiki
- ngunjuk : ngombe
- patrap : tindak tanduk, solah tingkah
- paugeran : wewaton, pathokan
- prayogi : becik
- rikat : enggal, kebat, banter
- sadherek : sadulur
- sapantaran : meh padha umur-umurane
- sareng : bareng
- sisih : kang dumunung ing iringan (tepi)
- tiyang : wong

□ tiyang sepuh : wong tuwa

□ wingking : buri

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Demonstrasi
2. Penugasan

G. ALAT/ SUMBER PEMBELAJARAN

1. Alat : *White Board*, Spidol
2. Sumber belajar : Kaloka Basa, Buku Tata Krama Pergaulan
3. Media : Komputer, *LCD*

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Keterangan	Waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">□ Do'a□ Tujuan pembelajaran□ Apersepsi	5 menit
2	Inti	<ul style="list-style-type: none">□ Guru dan siswa menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan.□ Guru menjelaskan materi tata krama berjalan yang terdapat dalam media pembelajaran.□ Guru memberi contoh bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran tata krama berjalan.□ Siswa menyimak materi tata krama berjalan yang terdapat dalam media pembelajaran□ Siswa mengerjakan soal latihan tentang	70 menit

		materi tata krama berjalan yang terdapat dalam media pembelajaran.	
3	Penutup	Rangkuman	5 menit

I. PENILAIAN

Bentuk instrumen : Soal latihan

Bentuk soal : Pilihan Ganda (terlampir)

Yogyakarta, September 2012

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Praktikan

Vatimah, S. Pd

NIP.

Eti Winarningsih

NIM.08205241048

Wulangan 5

I. Nyemak

A. Tata Krama Wong Mlaku

Siswa maju maca, dene liyane ngrungokake kanthi setiti!

TATA KRAMANE WONG MLAKU



Gambar: nyabrang dalan (Malioboro) kang ora becik amarga karo ngrungokake hand phone (mula ora becik yen ditiru)

Wong mlaku iku kudune tansah nggatekake keslametane awake dhewe lan keslametane wong liya. Mula saka iku, yen sliramu lagi mlaku kudu nganggo tata krama, sopan santun supaya kabeh padha slamet.

Coba tata kramane wong mlaku iki gatekna lan praktekna saben dina, yaiku yen kowe lagi mlaku 1) ora kena sinambi mangan utawa ngombe; 2) ora kena sinambi gojegan, apamaneh nganti lali yen lagi ana ing dalan gedhe lan rame, bica cilaka; 3) kudu tansah ngati-ati,

ngawasake ngarep, ngerti kahanan kiwa tengen lan burine; 4) yen bareng wong tuwa, becike ing burine; 5) yen ndhisiki tindake wong tuwa, becike uluk-uluk, upamane, "nuwun sewu ngrumiyini"; 6) yen liwat ing sangarepe wong tuwa lagi lenggah, uluk-uluk upamane, "nuwun sewu, ndherek langkung"; 7) aja nyeret sandhal/sepatu utawa ngentebake sikil; 8) mlaku ing sisih kiwa; 9) ing dalan umum aja jejer-jejer, yen jejer loro wae; 10) sing putri ing kiwane kakung; 11) yen nyabrang ing *zebra cross*, sing putri dialing-alingi saka arahe mobil teka, mula yen mobile saka arah kiwa, sing putri mlaku ing sisih tengene kakung; 12) ora kena bengak-bengok.

Wangsulana!

1. Apa wae tata kramane wong mlaku iku?
2. Coba, paragakna tata kramane yen sliramu mlaku ngliwati wong kang padha lungguh!
3. Yen lumaku ing dalan, tata kramane kepriye?
4. Pak Guru nembe tindakan, kamangka kowe selak kesusu kudu nglancangi tindake Pak Guru. Kepriye tata kramamu?
5. Sliramu arep matur Bu Guru basa Jawa ing kantor. Lenggah Bu Guru ana ing buri. Sliramu kudu ngliwati Bapak-Ibu Guru liyane sing lenggah ana ngarep. Kepriye tata kramamu lan ukaramu matur sing lagi lenggah?

B. Widya Ukara

Ukara iku penting banget karo wawan pirembaran. Wong nulis lan micara iku lumrahe awujud ukara. Mula para siswa uga kudu sinau babagan ukara. Ukara yaiku tuturan kang ngemu makna jangkep. Upamane:

1. Ani nyapu latar.
2. Adhi sinau basa Jawa.
3. Ibu tindak dhateng Pasar Beringharjo mundhut bathik.
4. Sinaul!
5. Lunga!

1. Ukara Lamba Prasaja

Ukara lamba tegese ukara tunggal (lamba = siji, tunggal). Prasaja tegese ora ruwet, gampang dimangerteni, siji jejer lan siji wasesa. Gatekna tuladha iki!

tata krama berjalan bersama. Kesalahan itu dilakukan tanpa disadari. Mari lah kita perhatikan cara berjalan bersama, pria dan wanita, yang sesuai dengan kelaziman yang dituntut.

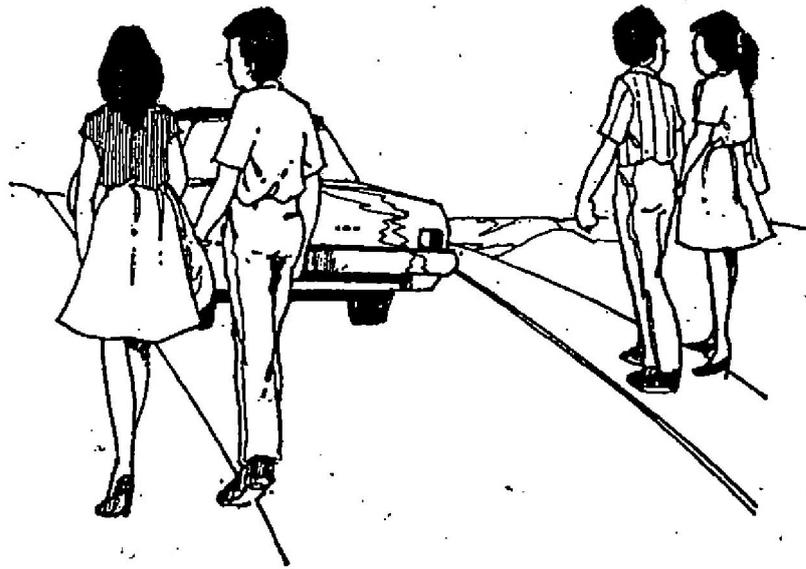
Kalau seorang pria berjalan dengan seorang wanita, hendaknya si pria berjalan di sebelah kanan. Namun, harus diperhatikan arah lalu lintas. Pada prinsipnya, pria berjalan pada bagian yang berdekatan dengan lalu lintas sedangkan wanita dilindungi di samping kanan atau kirinya bergantung pada arah arus lalu lintas.

Kalau ada seorang pria dan dua orang wanita, maka si pria harus berjalan pada sisi yang berdekatan dengan lalu lintas. Ia melindungi dua wanita di sampingnya. Kalau ada dua pria dan satu wanita, maka kedua pria itu berjalan pada bagian luar, yang satu di sebelah kiri dan yang lain di sebelah kanan, sedangkan yang wanita berjalan di tengah. Kalau ada dua pria dan dua wanita, maka kedua pria berjalan di sisi luar, yang satu di sebelah kiri dan yang lain di sebelah kanan, sedangkan kedua wanita itu berjalan di tengah. Namun, kalau arus orang berjalan cukup ramai dua orang hendaknya berjalan di depan dan dua yang lainnya berjalan di belakangnya.

Kalau ada dua dan tiga wanita, maka kedua pria berjalan di sisi luar, yang satu di sebelah kiri dan yang lain di sebelah kanan, sedangkan ketiga wanita itu berjalan di tengahnya. Kalau ada tiga pria dan dua wanita, maka dua pria berjalan di sisi luar, yang satu di sebelah kiri dan lain di sebelah kanan, sedangkan pria yang ketiga boleh memilih berjalan di samping pria temannya di sebelah kiri atau kanan. Dua wanita itu berjalan di tengah. Kalau arus orang berjalan cukup ramai, maka dua orang hendaknya berjalan di depan sedangkan tiga yang lainnya berjalan di belakangnya.

Kalau hendak menyeberangi jalan, pria hendaknya mengambil posisi dari arah datangnya kendaraan/lalu lintas. Ia melindungi wanita di sampingnya.

Dalam berjalan, kalau seorang pria dan seorang wanita naik atau turun tangga sebaiknya keduanya berjalan sejajar. Kalau ada orang banyak sedangkan tangga tidak cukup lebar, maka jika menaiki tangga pria berjalan di depan sedangkan wanita di belakang. Sebaliknya jika menuruni tangga, wanita berjalan di depan sedangkan pria di belakang. Kalau hendak menuju pintu, wanita biasanya berjalan duluan diikuti oleh pria. Kemudian, wanita berdiri di depan pintu dan pria membukakannya untuk si wanita, lalu setelah itu pria mengikutinya dari belakang. Kalau hendak masuk ke dalam atau ke luar lift, sebaiknya pria mempersilakan wanita lebih dahulu.



Pria berjalan pada sisi yang lebih dekat dengan arus lalu lintas.

Jika benar-benar diperhatikan tata sopan santun berjalan ini, maka tak perlu kita merasa khawatir akan kesan negatif orang lain. Berjalanlah dengan tenang dan penuh percaya diri.

Tata Cara Makan

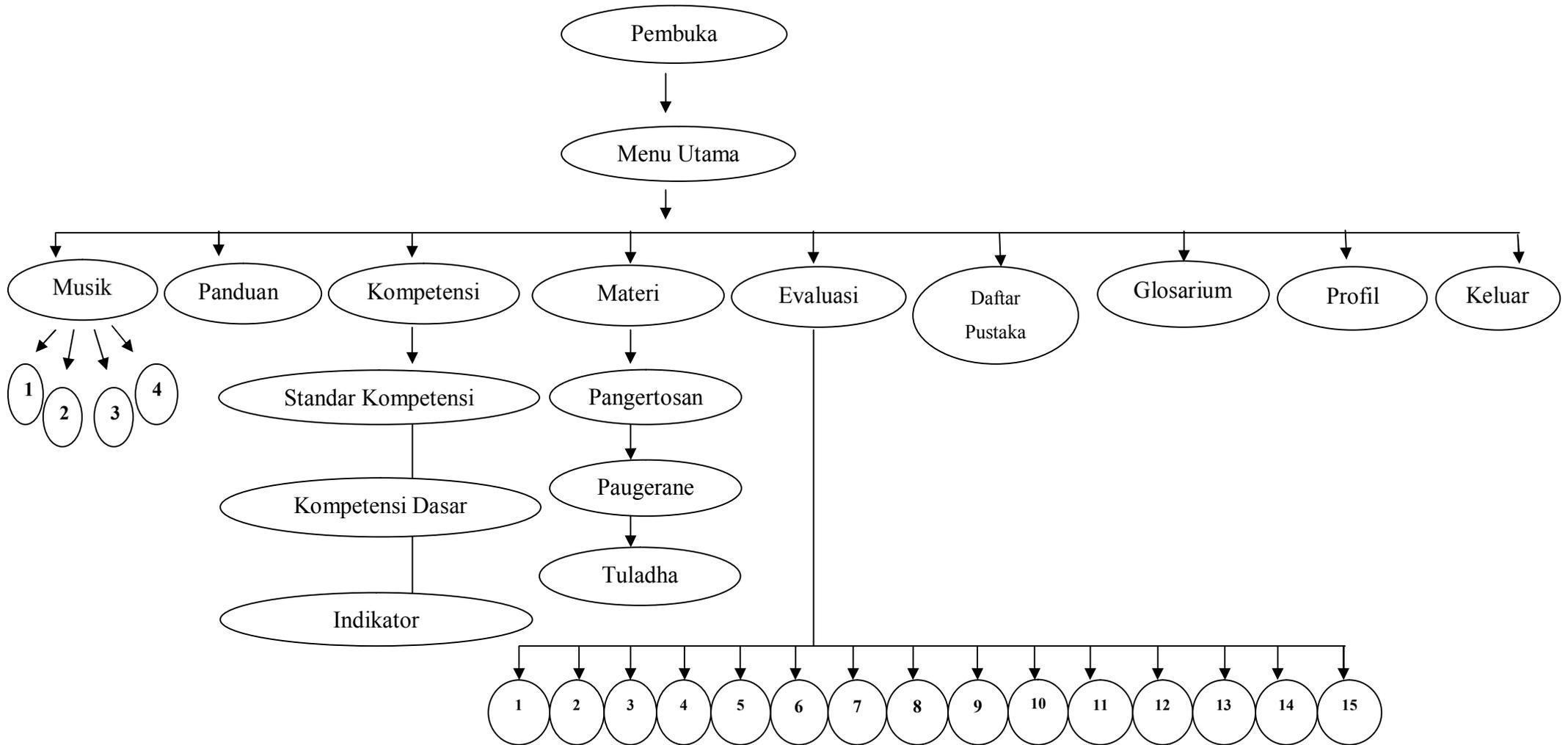
Tata cara makan merupakan salah satu unsur yang penting dalam tata krama. Tata cara makan berbeda-beda dari tempat ke tempat. Karena itu, perlulah kita menanyakan dan/atau mempelajari tata cara makan di suatu tempat atau lingkungan yang baru yang belum dikenal. Dengan cara ini, kita akan bertingkah laku secara luwes, tidak kaku. Misalnya di banyak tempat di Indonesia, makan dengan tangan dianggap sopan, namun pada daerah-daerah tertentu cara ini dipandang kurang sopan. Pada daerah tertentu, tidak menghabiskan makanan yang telah diambil dapat menyinggung perasaan tuan rumah. Pada daerah lain, meludeskan makanan di piring dianggap kurang tahu etiket.

Beberapa tata cara makan yang bersifat umum perlulah diperhatikan, apalagi pada acara resmi. Jika hendak duduk di kursi waktu makan haruslah dari sebelah kiri kursi, demikian pun kalau hendak ke luar. Geserlah kursi perlahan-lahan waktu hendak duduk, dengan memperhatikan jarak, jangan terlalu jauh atau terlalu dekat dengan meja. Serbet makan yang terlipat dibuka dan diletakkan di atas pangkuan untuk menadah makanan yang mungkin

Lampiran 2

- 1. *Flowchart* Media Pembelajaran**
- 2. Naskah Media Pembelajaran**
- 3. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran**
- 4. Tampilan Akhir Media Pembelajaran**

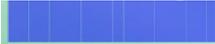
FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN



**Naskah Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah
Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
Halaman pembuka (intro)	1-4	<p style="text-align: center;">LOADING...</p> <p style="text-align: center;">Sugeng Pepanggihan Wonten Ing Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Tata Krama Mlampah Kangge Siswa SMP Kelas VII</p> <p style="text-align: center;">Sugeng Sinau</p> <p style="text-align: center;">Multimedia Interaktif Tata Krama Mlampah Kangge Siswa SMP Kelas VII</p> <p style="text-align: center;">Wiwit</p>
Halaman cover	5	<p>MENU</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Pandom <input type="checkbox"/> Kompetensi <input type="checkbox"/> Materi <input type="checkbox"/> Gladhen <input type="checkbox"/> Kawruh Basa <input type="checkbox"/> Pustaka <input type="checkbox"/> Profil <input type="checkbox"/> Musik <input type="checkbox"/> Medal

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
Panduan Penggunaan	6	<p>PANDOM</p> <p>Sasampunipun mlebet ing media menika, sumangga dipunwaos menu pandom wonten ing media pembelajaran kanthi premati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panjenengan saged milih menu ingkang panjenengan kersakaken kanthi <i>nge-klik</i> tombol ingkang sampun dipuncawisaken wonten ing perangan sisih tengen 2. Panjenengan saged <i>nge-klik</i> tombol  menawi swanten menika badhe dipunpejahi 3. Panjenengan saged milih swanten kanthi <i>nge-klik</i> tombol  4. Keterangan tombol ingkang dipunginakaken: <ul style="list-style-type: none">  : kalajengaken dhateng kaca salajengipun  : wangsul dhateng kaca saderengipun  : kangge medal saking media pembelajaran menika  : wangsul dhateng menu utama 5. Panjenengan saged milih ukuranipun swanten kanthi <i>nge-klik</i> tombol 
Menu Utama	7-8	<p>KOMPETENSI</p> <p>Miturut kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) siswa SMP kelas VII wilayah Yogyakarta, jumbuh kaliyan keputusan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.</p>

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
		<p>Standar Kompetensi: Menyimak wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa</p> <p>Kompetensi Dasar: Menanggapi wacana tata krama berjalan</p> <p>Indikator:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kognitif: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siswa dapat menjelaskan pengertian tata krama <input type="checkbox"/> Siswa dapat mengidentifikasi tata krama berjalan 2. Psikomotor: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siswa dapat mempraktikkan/ simulasi tata krama berjalan di dalam kelas 3. Afektif: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siswa dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari
Menu Utama	9	<p>MATERI</p> <p>Wonten 3 <i>icon</i> saking sub materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pangertosan tata krama 2. Paugeranipun“tata krama mlampah” 3. Tuladha Mlampah
	10-29	<p>1. Pangertosan tata krama</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tatakrama kadhapuk saking tembung “tata” kaliyan “krama”. Tata inggih menika adat, aturan. Krama inggih menika sopan, basa ingkang taklim (kanthi urmat), patrap, laku (Depdikbud, 1984: 7).

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
		<p>b. Miturut Baoesastra Djawa (1939: 595) tegesipun tata krama inggih menika unggah-ungguhing gunem saha tindak-tanduk.</p> <p>Dados, tatakrama inggih menika patrap ingkang jumbuh kaliyan basa saha paugeran unggah-ungguh.</p> <p>2. Paugeranipun“tata krama mlampah”</p> <p>a. Tata kramanipun tiyang mlampah ingkang umum wonten ing padintenan (Marsono, 2011: 57) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk 2. Boten kenging sinambi gojegan 3. Kedah tansah ngatos-atos, mriksani ngajeng, ngertos kahanan kiwa, tengen,saha wingkingipun 4. Menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun 5. Menawi nglangkungi tindakipun tiyang sepuh, prayoginipun uluk-uluk, tuladhanipun “nuwun sewu ngrumiyini” 6. Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah, uluk-uluk tuladhanipun “nuwun sewu, ndherek langkung” 7. Sampun nyeret sandhal/ sepatu utawi ngentebaken samparan 8. Mlampah wonten sisih kiwa 9. Wonten margi ageng, boten jejer-jejer, menawi jejer kalih kemawon 10. Ingkang putri wonten ing sisih kiwanipun kakung

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
		<p>11. Menawi nyabrang wonten <i>zebra cross</i>, ingkang putri dipun aling-alingi saking arahipun mobil, mila menawi mobilipun saking arah kiwa, ingkang putri mlampah wonten ing sisih tengenipun kakung</p> <p>12. Boten kenging bengak-bengok</p> <p>4. Tata kramanipun tiyang mlampah tiyang kakung kaliyan estri menawi wonten margi ageng (Depdikbud, 1984: 38) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menawi wonten setunggal tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri anggenipun mlampah tiyang kakung wonten sisih tengenipun tiyang estri utawi tiyang kakung mlampah wonten sisih ingkang langkung celak kaliyan lalu lintas (gumantung saking arahipun lalu lintas). 2. Menawi wonten setunggal tiyang kakung kaliyan kalih tiyang estri mlampah sareng, tiyang kakungipun mlampah wonten sisih ingkang celak kaliyan lalu lintas, ngayomi kalih tiyang estri ingkang wonten sisihipun. 3. Menawi wonten kalih tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri, anggenipun mlampah ingkang estri wonten tengah dipunapit dening kalih tiyang kakung menika. 4. Menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas.

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
		<p>Dados, paugeranipun tiyang mlampah menika wonten maneka warna kados ingkang sampun dipunandharaken dening Marsono kaliyan Depdikbud, lajeng wonten paugeranipun tata krama mlampah ingkang sanes, inggih menika saumpami wonten tiyang ingkang langkung sepuh kaliyan tiyang ingkang enem badhe nyabrang margi prayoginipun tiyang ingkang langkung enem ngayomi tiyang sepuh menika.</p> <p>3. Tuladha Mlampah</p> <p>Sumangga milih animasi kanthi <i>nge-klik</i> salah satunggaling tombol wonten ing sisih tengen layar:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk 2. Menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun 3. Menawi nglangkungi tindakipun tiyang sepuh prayoginipun uluk-uluk “nuwun sewu mbah, badhe ngrumiyini...” 4. Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah, uluk-uluk “nuwun sewu pak, bu...ndherek langkung...”

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p>5. Sampun nyeret sandhal/ sepatu</p> <p>6. Wonten margi ageng boten jejer-jejer</p> <p>7. Boten kenging sinambi gojegan</p> <p>8. Menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas</p> <p>9. Saumpami wonten tiyang ingkang langkung sepuh kaliyan tiyang ingkang enem badhe nyabrang sesarengan wonten margi prayoginipun tiyang ingkang langkung enem ngayomi tiyang ingkang langkung sepuh menika</p> <p>Teks nyabrangaken simbah (KADOS PADATANIPUN, ENJING MENIKA ESTI BIDHAL SEKOLAH)</p> <p>Esti: “Pak, bu...kula nyuwun pangestunipun badhe bidhal sekolah” Bapak: “iya ndhuk, sing ati-ati...” Ibu: “iya aja lali ndongaa ndhisik...” Esti: “inggih Bu, assalamualaikum” Bapak: “walaikumsalam...” Ibu: “sing ati-ati ndhuk...” Esti: “inggih..inggih Bu...”</p> <p>(WAAH...RIKALA TUMUJU DHATENG SEKOLAH, ESTI NINGALI SIMBAH-SIMBAH INKANG KANGELAN NYABRANG MARGI...LAJENG KANTHI MLAMPAH RADA SANTER ESTI NYELAKI SIMBAH)</p> <p>Esti: “nuwun sewu, badhe nyabrang menapa Mbah? Mangga..mangga..kula dherekaken nggih?” Simbah: “iya ndhuk...maturnuwun..maturnuwun...” Esti: “inggih mangga Mbah...”</p>

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p>(ESTI LAJENG NGGANDHENG ASTANIPUN SIMBAH, KANTHI ALON-ALON PIYAMBAKIPUN NUNTUN SIMBAH NYABRANG MARGI)</p> <p>Simbah: “alhamdulillah...maturnuwun loh ndhuk, wis nulungi simbah..” Esti: “inggih mbah, sami-sami kula rumiyin nggih mbah..., kula badhe nglajengaken mlampah dhateng sekolah...” Simbah: “iya ndhuk, mugi-mugi dadi bocah sing pinter ya...sing ati-ati nang ndalan..” Esti: “amin..amin..maturnuwun mbah pangestunipun, mangga Mbah...”</p> <p>(SASAMPUNIPUN ESTI NYABRANGAKEN SIMBAH, ESTI NGLAJENGAKEN LAMPAH DHATENG SEKOLAH..ING CAKET LAMPU BANGJO, ESTI PINANGGIH KALIYAN DIDI...)</p> <p>Esti: “eeh...Didi, kadingaren dhewekan...” Didi: “iya ki...si Amin lagi lara, dadi aku mangkat dhewe..” Esti: “eh, iya...piye PR Basa Jawamu, wis kok garap?” Didi: “oowh...wis, nanging isih ana sing durung tak mudhengi.” Esti: “sing ndi ta Di..” Didi: “sing bab cangkriman kae loh...” Esti: “oh...kuwi ta, ya mengko coba dirembug bareng yen wis mulih wae piye?” Didi: “oh..iya ya, jam 3 tak mara neng omahmu...” Esti: “ya..tak tunggu...” Didi: “eeh..jam pira ki, ayo ndang mangkat ndhak kasep..” Esti: “ayo..ayo..”</p>

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
Menu Utama	30-47	<p>GLADHEN</p> <p style="text-align: center;">Sugeng Rawuh... Kaserata Nama</p>  <p style="text-align: center;">Pandom</p> <p>Kawaosa pitakenan ing ngandhap menika kanthi premati, lajeng dipunpilih wangsulanipun, kanthi cara <i>nge-klik</i> a, b, c, utawi d ingkang leres miturut panjenengan</p> <p>Soal Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Ingang dipunsebat tata krama inggih menika... <ul style="list-style-type: none"> A. Patrap ingkang jumbuh kaliyan basa saha paugeran unggah-ungguh B. Patrap ingkang boten ngormati tiyang sepuh C. Patrap ingkang boten wonten gayutipun kaliyan aturan ingkang leres D. Patrap ingkang saged dipuntindakaken sakernipun tiyang <p style="margin-left: 40px;">Wangsulan: A</p> Patrap ingkang jumbuh kaliyan tata krama inggih menika... <ul style="list-style-type: none"> A. Tiyang ingkang ngagem ageman boten jumbuh kaliyan kahanan B. Tiyang ingkang mlampah wonten margi sinambi bengok-bengok

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p>C. Tiyang ingkang mlampah wonten margi kepanggih kancanipun utawi sadherekipun uluk-uluk salam</p> <p>D. Tiyang ingkang mlampah lajeng kemawon tanpa salam nglangkungi tiyang sepuh</p> <p>Wangsulan: C</p> <p>3. Menawi mlampah, wonten tiyang kakung kaliyan tiyang estri ingkang sapantaran prayoginipun kados pundi...</p> <p>A. Tiyang estri wonten sisih kiwanipun tiyang kakung</p> <p>B. Tiyang estri wonten sisih tengenipun tiyang kakung</p> <p>C. Ngajeng wingking</p> <p>D. Tiyang kakung wonten sisih kiwanipun tiyang estri</p> <p>Wangsulan: A</p> <p>4. Menawi mlampah wonten margi prayoginipun kados pundi...</p> <p>A. Sinambi gojegan</p> <p>B. Sinambi nedha</p> <p>C. Mlampah jejer-jejer</p> <p>D. Ngatos-atos ningali kiwa, tengen, saha ngajeng</p> <p>Wangsulan: D</p> <p>5. Menawi badhe nyabrang wonten margi ageng prayoginipun kados pundi...</p> <p>A. Lajeng kemawon tanpa ningali sakiwa tengenipun</p> <p>B. Nyabrang wonten ing <i>zebra cross</i></p> <p>C. Nyabrang kanthi rikat</p>

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p>D. Nyabrang kanthi mlajar Wangsulan: B</p> <p>6. Menawi mlampah sareng kaliyan tiyang sepuh prayoginipun kados pundi... A. Wonten wingkingipun B. Jejeran C. Wonten ngajengipun D. Wonten sisih tengenipun tiyang sepuh Wangsulan: A</p> <p>7. Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah prayoginipun kados pundi... A. Matur, “nuwun sewu, ndherek langkung” B. Lajeng kemawon boten matur ndherek langkung C. Matur, “nuwun sewu, badhe ngrumiyini” D. Mlajar Wangsulan: A</p> <p>8. Menawi anggenipun mlampah nglangkungi tiyang sepuh nyenggol astanipun tiyang sepuh menika, prayoginipun kados pundi anggenipun matur... A. Nyuwun pangapunten amargi kesesa B. Matur, “nuwun sewu, badhe ngrumiyini” C. Matur, “sugeng pinanggih” D. Matur, “badhe tindak pundi?” Wangsulan: A</p> <p>9. Menawi saweg mlampah, prayoginipun kados pundi... A. Sinambi gojegan B. Sinambi nedha C. Sinambi nginum</p>

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p>D. Boten nyeret sandal Wangsulan: D</p> <p>10. Menawi mlampah wonten margi prayoginipun wonten sisih pundi...</p> <p>A. Wonten ing tengah-tengah margi B. Wonten ing sisih kiwa C. Wonten ing sisih tengen D. Wonten ing <i>zebra cross</i> Wangsulan : B</p> <p>11. Menawi badhe nglangkungi tiyang sepuh ingkang mlampah prayoginipun matur menapa...</p> <p>A. Mangga bu, nuwun sewu kula ngrumiyini B. Lajeng kemawon tanpa pamit C. Sugeng pinanggih Bu? D. Badhe tindak pundi Bu? Wangsulan: A</p> <p>12. Patrapipun menawi wonten margi prayoginipun kados pundi...</p> <p>A. Kanthi mlajar B. Boten bengak-bengok C. Jejer-jejeran D. Sinambi gojegan Wangsulan: B</p> <p>13. Menawi wonten setunggal tiyang estri mlampah wonten margi kaliyan kalih tiyang kakung ingkang sapantaran prayoginipun ingkang tiyang estri wonten ing sisih pundi...</p>

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p>A. Wonten sisih kiwanipun kalih tiyang kakung menika</p> <p>B. Wonten wingkingipun kalih tiyang kakung menika</p> <p>C. Wonten tengah dipunapit kaliyan kalih tiyang kakung menika</p> <p>D. Wonten sisih tengenipun kalih tiyang kakung menika</p> <p>Wangsulan: C</p> <p>14. Menawi wonten tiyang ingkang langkung enem badhe nyabrang kaliyan tiyang sepuh, wonten mobil saking arah tengen, ingkang leres tiyang sepuhipun wonten sisih pundi...</p> <p>A. Wonten sisih kiwanipun tiyang ingkang langkung enem</p> <p>B. Wonten sisih tengenipun tiyang ingkang langkung enem</p> <p>C. Wonten ngajengipun tiyang ingkang langkung</p> <p>D. Wonten wingkingipun tiyang ingkang langkung enem</p> <p>Wangsulan: A</p> <p>15. Menawi wonten tiyang estri nyabrang kaliyan tiyang kakung ingkang sapantaran, wonten mobil saking arah kiwa, ingkang leres tiyang estrinipun wonten sisih pundi...</p> <p>A. Wonten sisih kiwanipun tiyang kakung</p> <p>B. Wonten sisih tengenipun tiyang kakung</p> <p>C. Wonten wingkingipun tiyang kakung</p> <p>D. Wonten ngajengipun tiyang kakung</p>

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		<p style="text-align: center;">Wangsulan: B</p> <p style="text-align: center;">Cacahing soal: 15</p> <p style="text-align: center;">Wangsulan leres:</p> <p style="text-align: center;">Panjenengan pikantuk biji:</p> <p style="text-align: center;">Dipunambali.</p> <p style="text-align: center;">Purna.</p>
Menu Utama	48	<p>KAWRUH BASA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ageng: gedhe 2. Asta: tangan, lengen 3. Enem: nom (enom) 4. Estri: wadon 5. Gojegan: geguyon 6. Kakung: lanang 7. Langkung: luwih 8. Leres: bener 9. Margi: dalan 10. Matur: atur, kandha (kalawan urmat) 11. Mlajar: mlayu 12. Mlampah: mlaku 13. Nedha: mangan 14. Nglangkungi: ngliwati 15. Ningali: ndeleng 16. Ngrumiyini: ndhisiki 17. Ngunjuk: ngombe 18. Patrap: tindak tanduk, salah tingkah 19. Paugeran: wewaton, pathokan 20. Prayogi: becik

**Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII**

Komponen	Slide	Naskah
		21. Rikat: enggal, kebat, banter 22. Sadherek: sadulur 23. Sapantaran: meh padha umur-umurane 24. Sareng: bareng 25. Sisih: kang dumunung ing iringan (tepi) 26. Tiyang: wong 27. Tiyang sepuh: wong tuwa 28. Prayogi : becik 29. Wingking: buri
Menu Utama	49-50	<p>PUSTAKA</p> <p>Depdikbud. 1984. Tata Krama Pergaulan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Kurikulum Bahasa Jawa Berbasis KTSP untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)</p> <p>Marsono, dkk. 2011. <i>Kaloka Basa I Kangge Kelas VII SMP lan MTs</i>. Surakarta: PT. Mutiara Permata Bangsa.</p> <p>W. J. S. Poerwadarminta. 1939. <i>Baoesastra Djawa</i>. Groningen, Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij N. V.</p>
Menu Utama	51-53	<p>PROFIL</p> <p>Biodata Penyusun</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Nama : Eti Winarningsih □ Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa □ TTL : Cilacap, 2 September 1990 □ Alamat: Jl. Wirasim RT.02 RW.01 Desa Ketanggung, Kec. Sampang, Kab. Cilacap

Naskah Lanjutan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII

Komponen	Slide	Naskah
		<ul style="list-style-type: none"> □ Ucapan Puji Syukur kepada: Allah SWT dengan segala karuniaNya □ Ucapan terimakasih kepada: Bapak dan Ibu terima kasih untuk semangat, doa, dan dukungannya □ Prof. Dr.Suwarna, M. Pd dan Nurhidayati, M. Hum selaku dosen pembimbing □ Dra. Siti Mulyani, M. Hum selaku dosen ahli materi □ Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah □ Agusti Iga Paulina, Dewi Sinta, Tusina, Dyah Sukron dan Jefriyanto selaku pengisi suara (<i>dubber</i>) □ Mas Ikhwan Herry A. yang telah mengenalkan <i>Adobe Flash</i> □ Semua teman yang telah memberikan semangat, dorongan, dan motivasi
Menu Utama	54	<p>KELUAR</p> <p>Menapa sampun mantep badhe medal saking media pembelajaran tata krama mlampah?</p> <p style="text-align: center;">Inggih - Boten</p> <p>Menawi <i>nge-klik</i> :</p> <p>Inggih: medal saking media pembelajaran</p> <p>Boten: wangsul dhateng menu utama</p>
Halaman Penutup	55	<p style="text-align: center;">Maturnuwun awit kawigatosanipun</p> <p style="text-align: center;">TATA KRAMA MLAMPAH</p> <p style="text-align: center;">Media Pembelajaran Tata Krama</p>

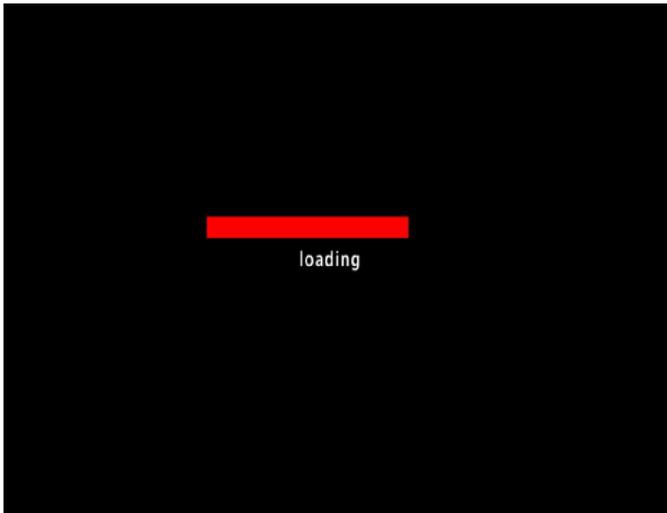
CARA PENGOPERASIAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Silahkan hidupkan komputer anda
2. Masukkan CD pembelajaran Tatakrama Berjalan ke dalam RAM komputer. CD akan otomatis terbuka, namun apabila CD tidak terbuka secara otomatis maka klik kanan *start* → buka *Explore* → *CD Drive* → klik kanan pada *file open exe*. Setelah berhasil dibuka maka akan muncul simbol *f* main, setelah itu klik 2 kali pada simbol *f* dan akan masuk ke menu utama.
3. Pada menu utama terdapat beberapa tombol menu yang dapat anda pilih dengan cara mengklik tombol yang anda kehendaki, jika anda ingin kembali ke menu utama maka klik tombol *home/ wangsul/* klik menu yang tersedia.
4. Mulailah dengan masuk ke menu *Panduan/pandom* untuk mengetahui petunjuk pengoperasian media pembelajaran.
5. Masuklah ke menu materi pembelajaran sesuai dengan urutan nomer yang ada di dalam menu utama, yaitu dimulai dari menu materi *pangertosan tata krama*. Ikuti setiap petunjuk yang anda temui dalam layar monitor, misalnya: untuk masuk ke halaman selanjutnya dengan cara mengklik tombol *lajeng* dan untuk kembali ke halaman sebelumnya dengan cara mengklik tombol *wangsul*. Jangan beralih ke menu materi selanjutnya sebelum anda menguasai materi tersebut, jika dalam penjabaran materi ada kata-kata sukar. Anda dapat masuk ke menu *Glosarium* untuk mengetahui artinya.
6. Beralih kemenu evaluasi jika anda sudah benar-benar menguasai materi. Kerjakan soal evaluasi dengan mengklik jawaban yang anda anggap benar,

setelah selesai anda akan mendapatkan informasi tentang jumlah nilai yang anda peroleh, klik tombol *dipunambali*, jika anda ingin mengulangi mengerjakan soal.

7. Jika anda ingin keluar dari program media pembelajaran, maka klik tombol menu keluar, klik tombol *inggih* jika anda ingin keluar dan klik tombol *boten* jika anda ingin kembali ke menu utama.

HASIL AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN *TATA KRAMA MLAMPAH*



LAYER 1



LAYER 2



LAYER 3



LAYER 4



LAYER 5



LAYER 6

Tata Krama Mlampah

Kompetensi

Miturut kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) siswa SMP kelas VII wilayah Yogyakarta, jumbuh kaliyan keputusan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Standar Kompetensi
Menyimak wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa

Kompetensi Dasar
Menanggapi wacana tata krama berjalan

Navigation: LAJENG

LAYER 7

Tata Krama Mlampah

Indikator

- 1. Kognitif**
Siswa dapat menjelaskan pengertian tata krama
Siswa dapat mengidentifikasi tata krama berjalan
- 2. Psikomotor**
Siswa dapat mempraktikkan/ simulasi tata krama berjalan di dalam kelas
- 3. Afektif**
Siswa dapat mengaplikasikan tata krama berjalan dalam kehidupan sehari-hari

Navigation: KAWANSUL

LAYER 8

Tata Krama Mlampah

Materi

Wonten 3 icon saking sub materi:

- Pangertosan tata krama
- Paugeranipun "tata krama mlampah"
- Tuladha Mlampah

Navigation: LAJENG

LAYER 9

Tata Krama Mlampah

Pangertosan tata krama

- Tatakrama kadhapuk saking tumbung "tata" kaliyan "krama". Tata inggih menika adat, aturan. Krama inggih menika sopan, basa ingkang taklim (kanthi urmat), patrap, lan laku. (Depdikbud, 1984: 7).
- Miturut Baoesastra Djawa (1939: 595) tegesipun tata krama inggih menika unggah-ungguhing gunem saha tindak-tanduk.

Dados, tata krama inggih menika patrap ingkang jumbuh kaliyan basa saha paugeran unggah-ungguh.

Navigation: KAWANSUL

LAYER 10

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Tata kramanipun tiyang mlampah ingkang umum wonten ing padintenan (Marsono, 2011: 57):
 - Boten kenging sinambi nedha utawi ngunjuk
- Boten kenging sinambi gojegan

Navigation: LAJENG

LAYER 11

Tata Krama Mlampah

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Kedah tansah ngatos-atos, mriksani ngajeng, ngertos kahanan kwa, tengen, saha wingkingipun
- Menawi sareng kaliyan tiyang sepuh, prayoginipun wonten wingkingipun

Navigation: LAJENG

LAYER 12

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Menawi nglangkungi tindakipun tiyang sepuh, prayoginipun uluk-uluk, tuladhanipun "nuwun sewu ngrumiyini"
- Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah, uluk-uluk tuladhanipun "nuwun sewu, ndherek langkung"

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Pustaka

Kawruh Basa

Profil




LAYER 13

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Sampun nyeret sandhal/ sepatu utawi ngentebaken samparan
- Mlampah wonten sisih kiwa

Pandom

Kompetensi

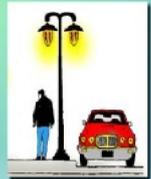
Materi

Gladhen

Pustaka

Kawruh Basa

Profil

LAYER 14

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Wonten margi ageng, boten jejer-jejer, menawi jejer kalih kemawon
- Inggang putri wonten ing sisih kiwanipun kakung

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Pustaka

Kawruh Basa

Profil




LAYER 15

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Menawi nyabrang wonten zebra cross, ingkang putri dipunaling-alingi saking arahipun mobil, mila menawi mobilipun saking arah kiwa, ingkang putri mlampah wonten ing sisih tengenipun kakung
- Boten kencing bengak-bengok

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Pustaka

Kawruh Basa

Profil




LAYER 16

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

b. Tata kramanipun mlampah tiyang kakung kaliyan estri menawi wonten margi ageng (Depdikbud, 1984: 38) :

- Menawi wonten setunggal tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri anggenipun mlampah tiyang kakung wonten sisih tengenipun tiyang estri utawi tiyang kakung mlampah wonten sisih ingkang langkung celak kaliyan lalu lintas (gumantung saking arahipun lalu lintas).
- Menawi wonten setunggal tiyang kakung kaliyan kalih tiyang estri mlampah sareng, tiyang kakungipun mlampah wonten sisih ingkang celak kaliyan lalu lintas, ngayomi kalih tiyang estri ingkang wonten sisihipun

Pandom

Kompetensi

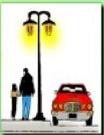
Materi

Gladhen

Pustaka

Kawruh Basa

Profil




LAYER 17

Tata Krama Mlampah

Materi

Paugeranipun "tata krama mlampah"

- Menawi wonten kalih tiyang kakung kaliyan setunggal tiyang estri, anggenipun mlampah ingkang estri wonten tengah dipunapit dening kalih tiyang kakung menika.
- Menawi badhe nyabrang margi, ingkang tiyang kakung prayoginipun mapan wonten ing perangan saking dhatengipun arah lalu lintas.

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Pustaka

Kawruh Basa

Profil




LAYER 18



LAYER 19



LAYER 20



LAYER 21



LAYER 22



LAYER 23



LAYER 24



LAYER 25



LAYER 26



LAYER 27



LAYER 28



LAYER 29



LAYER 30

Tata Krama Mlampah

0 Gladhen

PANDOM

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

1. Ir...

Wekdal sampun telas.
Panjenengan kedah mlebet soal salajengipun.

LAJENG

A. P...
u...
B. P...
C. Patrapingkang boten wonten gayutipun kaliyan aturan ingkang leres
D. Patrap ingkang saged dipuntindakaken sakersanipun tiyang

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Pustaka
Kawruh Basa
Profil

LAYER 31

Tata Krama Mlampah

16 Gladhen

PANDOM

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

1. Ingkang dipunsebat tata krama inggih menika...

Patrap ingkang jumbuh kaliyan basa saha paugeran unggah-ungguh

B. Patrap ingkang boten ngormati tiyang sepuh
C. Patrapingkang boten wonten gayutipun kaliyan aturan ingkang leres
D. Patrap ingkang saged dipuntindakaken sakersanipun tiyang

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Pustaka
Kawruh Basa
Profil

LAYER 32

Tata Krama Mlampah

17 Gladhen

2. Patrap ingkang jumbuh kaliyan tata krama inggih menika...

A. Tiyang ingkang ngagem ageman boten jumbuh kaliyan kahanan
B. Tiyang ingkang mlampah wonten margi sinambi bengak-bengok
Tiyang ingkang mlampah wonten margi kepanggih kancanipun utawi sedherekipun uluk-uluk salam
D. Tiyang ingkang mlampah nylonong tanpa salam nglangkungi tiyang sepuh

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Pustaka
Kawruh Basa
Profil

LAYER 33

Tata Krama Mlampah

12 Gladhen

3. Menawi mlampah, wonten tiyang kakung kaliyan estri ingkang sapantaran prayoginipun kados pundi...

Tiyang estri wonten sisih kiwanipun tiyang kakung
B. Tiyang estri wonten sisih tengenipun tiyang kakung
C. Ngarep mburi
D. Tiyang kakung wonten sisih kiwanipun tiyang estri

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Pustaka
Kawruh Basa
Profil

LAYER 34

Tata Krama Mlampah

15 Gladhen

4. Menawi mlampah wonten margi prayoginipun kados pundi...

A. Sinambi gojegan
B. Sinambi nedha
C. Mlampah jejer-jejer
Ngatos-atos ningali kiwa, tengen, saha ngajeng

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Pustaka
Kawruh Basa
Profil

LAYER 35

Tata Krama Mlampah

12 Gladhen

5. Menawi badhe nyabrange wonten margi ageng prayoginipun kados pundi...

A. Lajeng kemawon tanpa ningali sakiwa tengenipun
Nyabrange wonten ing zebra cross
C. Nyabrange kanthi rikat
D. Nyabrange kanthi majar

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Pustaka
Kawruh Basa
Profil

LAYER 36

Tata Krama Mlampah X

15 Gladhen esti

6. Menawi mlampah sareng kaliyan tiyang sepuh prayoginipun kados pundi...

Wonten wingkingipun
 B. Jejeran
 C. Wonten ngajengipun
 D. Wonten sisih tengenipun tiyang sepuh

Pandom
 Kompetensi
 Wateri
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 37

Tata Krama Mlampah X

14 Gladhen esti

7. Menawi nglangkungi sangajengipun tiyang sepuh ingkang lenggah prayoginipun kados pundi...

Matur "nuwun sewu, ndherek langkung"
 B. Lajeng kemawon tanpa matur ndherek langkung
 C. Matur "nuwun sewu, badhe ngrumiyini"
 D. Mlajar

Pandom
 Kompetensi
 Wateri
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 38

Tata Krama Mlampah X

16 Gladhen esti

8. Menawi anggenipun mlampah nglangkungi tiyang sepuh nyenggol astanipun tiyang sepuh menika, prayoginipun kados pundi anggenipun matur...

Nyuwun pangapunten amargi kesesa
 B. Matur "nuwun sewu, badhe ngrumiyini"
 C. Matur "sugeng pinanggih"
 D. Matur "badhe tindak pundi?"

Pandom
 Kompetensi
 Wateri
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 39

Tata Krama Mlampah X

10 Gladhen esti

9. Menawi saweg mlampah, prayoginipun kados pundi...

A. Sinambi gojegan
 B. Sinambi nedha
 C. Sinambi nginum
 D. Boten nyeret sandal

Pandom
 Kompetensi
 Wateri
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 40

Tata Krama Mlampah X

14 Gladhen esti

10. Menawi mlampah wonten margi prayoginipun wonten sisih pundi...

A. Wonten tengah-tengah margi
 B. Wonten sisih kiwa
 C. Wonten sisih tengen
 D. Wonten zebra cross

Pandom
 Kompetensi
 Wateri
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 41

Tata Krama Mlampah X

2 Gladhen esti

11. Menawi badhe nglangkungi tiyang sepuh ingkang mlampah prayoginipun matur menapa...

Mangga bu, nuwun sewu kula ngrumiyini
 B. Lajeng kemawon tanpa pamit
 C. Sugeng pinanggih Bu?
 D. Badhe tindak pundi Bu?

Pandom
 Kompetensi
 Wateri
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 42

Tata Krama Mlampah

16 Gladhen estri

12. Patrapipun menawi wonten margi prayoginipun kados pundi...

A. Kanthi mlajar
 B. Boten bengak-bengok
 C. Jejer-jejeran
 D. Sinambi gojegan

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 43

Tata Krama Mlampah

9 Gladhen estri

13. Menawi wonten setunggal tiyang estri mlampah wonten margi kaliyan kalih tiyang kakung prayoginipun ingkang tiyang estri wonten silih pundi...

A. Wonten silih kiwanipun kalih tiyang kakung menika
 B. Wonten wingkingipun kalih tiyang kakung menika
 C. Wonten tengah dipunapit kaliyan kalih tiyang kakung menika
 D. Wonten silih tengenipun kalih tiyang kakung menika

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 44

Tata Krama Mlampah

3 Gladhen estri

14. Menawi wonten tiyang ingkang langkung enem badhe nyabrang kaliyan tiyang sepuh, wonten mobil saking arah tengen, ingkang leres tiyang sepuhipun wonten silih pundi...

A. Wonten silih kiwanipun tiyang ingkang langkung enem
 B. Wonten silih tengenipun tiyang ingkang langkung enem
 C. Wonten ngajengipun tiyang ingkang langkung enem
 D. Wonten wingkingipun tiyang ingkang langkung enem

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 45

Tata Krama Mlampah

6 Gladhen estri

15. Menawi wonten tiyang estri nyabrang kaliyan tiyang kakung ingkang sapantaran, wonten mobil saking arah kiwa, ingkang leres tiyang estrinipun wonten silih pundi...

A. Wonten silih kiwanipun tiyang kakung
 B. Wonten silih tengenipun tiyang kakung
 C. Wonten wingkingipun tiyang kakung
 D. Wonten ngajengipun tiyang kakung

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 46

Tata Krama Mlampah

Gladhen

SKOR

Wangsulan Leres 15
 Wangsulan Lepat 0
 Cacahipun Skor 100

Sae sanget estri, tingkataken prestasi panjenengan!

Kunci Jawaban

1.	A	A
2.	C	C
3.	A	A
4.	D	D
5.	B	B
6.	A	A
7.	A	A
8.	A	A
9.	D	D
10.	B	B
11.	A	A
12.	B	B
13.	C	C
14.	A	A
15.	B	B

DIPUNAMBALI PURNA

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 47

Tata Krama Mlampah

Pustaka

Depdikbud. 1984. *Tata Krama Pergaulan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Kurikulum Bahasa Jawa Berbasis KTSP untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Marsono, dkk. 2011. *Kaloka Basa I Kangge Kelas VII SMP lan MTs*. Surakarta: PT. Mutiara Permata Bangsa.

W. J. S. Poerwadarminta. 1939. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij N. V.

Pandom
 Kompetensi
 Materi
 Gladhen
 Pustaka
 Kawruh Basa
 Profil

LAYER 48

Tata Krama Mlampah

Kawruh Basa

1. ageng : gedhe
2. asta : tangan, lengen
3. enem : nom (enom)
4. estri : wadon
5. gojegan : geguyon
6. kakung : lanang
7. langkung : luwih
8. leres : bener
9. margi : dalan
10. matur : atur, kandha (kalawan umat)
11. mlajar : mlayu
12. mlampah : mlaku
13. nedha : mangan
14. ngiangkungi : ngliwati

Navigation icons: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil.

Buttons: LAJENG, KAWUH BASA

LAYER 49

Tata Krama Mlampah

Kawruh Basa

15. ningali : ndeleng
16. ngrumiyini : ndhisiki
17. ngunjuk : ngombe
18. patrap : tindak tanduk, solah tingkah
19. paugeran : wewaton, pathokan
20. prayogi : becik
21. rikat : enggal, kebat, banter
22. sadherek : sadulur
23. sapantaran : meh padha umur-umurane
24. sareng : bareng
25. sisih : kang dumunung ing iringan (tepi)
26. tiyang : wong
27. tiyang sepuh : wong tuwa
28. wingking : buri

Navigation icons: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil.

Buttons: KAWUH BASA, LAJENG

LAYER 50

Tata Krama Mlampah

Profil

Penyusun

- Nama : Eti Winarningsih
- Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa
- TTL : Cilacap, 2 September 1990
- Alamat : Jl. Wirasim RT.02 RW.01 Desa Keianggung, Kecamatan Sampang, Kabupaten Cilacap

Pembimbing I

- Nama : Prof. Dr. Suwama, M. Pd
- Alamat : Pondok RT 03/07 Condongcatur, Depok, Sleman

Navigation icons: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil.

Buttons: LAJENG, KAWUH BASA

LAYER 51

Tata Krama Mlampah

Profil

Pembimbing II

- Nama : Nurhidayati, M. Hum
- Alamat : Yapah RT 06/02 Sukoharjo Ngaglik Sleman

Ahli Materi

- Nama : Dra. Siti Mulyani, M. Hum
- Alamat : Jl. Bratajaya No. 19 RT 17/01 Perum Purwasari, Kalasan, Sleman

Navigation icons: Pandom, Kompetensi, Materi, Gladhen, Pustaka, Kawruh Basa, Profil.

Buttons: LAJENG, KAWUH BASA

LAYER 52



LAYER 53



LAYER 54



LAYER 55

Lampiran 3

- 1. Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi**
- 2. Hasil Penilaian Dosen Ahli Media**
- 3. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa**
- 4. Hasil Penilaian Tanggapan Siswa**
- 5. Tabel Hasil Angket Tanggapan Siswa dari Seluruh Aspek**

A. Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi			✓		
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum KTSP				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
4.	Kebenaran dan kejelasan materi				✓	
5.	Kejelasan uraian materi				✓	
6.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa			✓		
7.	Ketepatan soal dengan indikator				✓	
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan			✓		
9.	Kejelasan penggunaan istilah				✓	

B. Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

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

C. Komentar atau Saran Umum

Perlu peneraan bagian. bagian untuk agar lebih sesuai dg. sk & k-d. Sebaiknya ada pasaran. Dan pada dasarnya bagian ini sangat penting untuk proses pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa SMP diura ini.

D. Kesimpulan

Program inidinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b) Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 31 Agustus 2012

Dosen Ahli Materi



Dra. Siti Mulyani, M. Hum.

NIP. 19620729 198703 2 002

TAHAP II

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH DOSEN AHLI MATERI

Mata Pembelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Tata Krama Mlampah
Sasaran : Kelas VII SMP
Programer : Eti Winarningsih
Ahli Materi : Dra. Siti Mulyani, M. Hum
Tanggal : 24 September 2012

Petunjuk Pengisian:

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

A. Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi					✓
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum KTSP					✓
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
4.	Kebenaran dan kejelasan materi					✓
5.	Kejelasan uraian materi					✓
6.	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa					✓
7.	Ketepatan soal dengan indikator					✓
8.	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan				✓	
9.	Kejelasan penggunaan istilah				✓	

B. Penilaian Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi

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

C. Komentar atau Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Program inidinyatakan:

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

Yogyakarta,

Dosen Ahli Materi



Dra. Siti Mulyani, M. Hum.

NIP. 19620729 198703 2 002

TAHAP I
LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH DOSEN AHLI MEDIA

Mata Pembelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Tata Krama Mlampah
Sasaran : Kelas VII SMP
Programer : Eti Winarningsih
Ahli Media : Nurhidayati, M.Hum.
Tanggal : 31 Agustus 2012

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data kualitas media pada aspek tampilan dan aspek pemrograman pada program media pembelajaran yang dibuat peneliti
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (√)
4. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari "Sangat kurang (SK) s/d sangat baik (SB)" yang dikategorikan sebagai berikut.
Sangat kurang (SK) diberi skor 1
Kurang (K) diberi skor 2
Cukup (C) diberi skor 3
Baik (B) diberi skor 4
Sangat baik (SB) diberi skor 5
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program media				✓	
2.	Keterbacaan teks/ tulisan			✓		
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓	
4.	Konsistensi tampilan tombol (button)			✓		
5.	Kualitas tampilan gambar			✓		
6.	Sajian animasi/ gambar			✓		
7.	Daya dukung musik pengiring dalam media				✓	
8.	Tata letak elemen teks dan gambar				✓	
9.	Kualitas tampilan layar				✓	
10.	Kejelasan suara				✓	

B. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

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

C. Komentar atau Saran Umum

- teks pada layer materi tata krama m lampah lebih distematiskan
- variasi komposisi warna perlu ditambah
- animasi gambar menyeberang diperbaiki "tebrakan"
- gambar pelaku siswa diubah dengan seragam bersepatu
- tambahkan tombol pengatur volume dan atau 4" ▽

D. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

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

Yogyakarta, 31 Agustus 2012

Dosen Ahli Media



Nurhidayati, M. Hum

NIP. 19780610 200112 2 002

TAHAP II

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH DOSEN AHLI MEDIA

Mata Pembelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Tata Krama Mlampah
Sasaran : Kelas VII SMP
Programer : Eti Winarningsih
Ahli Media : Nurhidayati, M.Hum.
Tanggal : 21 September 2012

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data kualitas media pada aspek tampilan dan aspek pemrograman pada program media pembelajaran yang dibuat peneliti
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (√)
4. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari "Sangat kurang (SK) s/d sangat baik (SB)" yang dikategorikan sebagai berikut.
Sangat kurang (SK) diberi skor 1
Kurang (K) diberi skor 2
Cukup (C) diberi skor 3
Baik (B) diberi skor 4
Sangat baik (SB) diberi skor 5
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program media				✓	
2.	Keterbacaan teks/ tulisan				✓	
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					✓
4.	Konsistensi tampilan tombol (button)					✓
5.	Kualitas tampilan gambar				✓	
6.	Sajian animasi/ gambar				✓	
7.	Daya dukung musik pengiring dalam media					✓
8.	Tata letak elemen teks dan gambar				✓	
9.	Kualitas tampilan layar				✓	
10.	Kejelasan suara					✓

B. Penilaian Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

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

C. Komentar atau Saran Umum

Sudah representatif, silakan di uji coba.
Soal no 12 bedakan option A; B

D. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

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

Yogyakarta, 21 September 2012

Dosen Ahli Media



Nurhidayati, M. Hum

NIP. 19780610 200112 2 002

LEMBAR EVALUASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Mata Pembelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Tata Krama Mlampah
Sasaran : Kelas VII SMP
Programer : Eti Winarningsih
Guru Bahasa Jawa : Valtimah, S. Pd.
Tanggal : 25 September 2012

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru Bahasa Jawa
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data kualitas media pada aspek kesesuaian konsep dengan kompetensi dan aspek kualitas tampilan pada program media pembelajaran yang dibuat peneliti
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (√)
4. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan, mulai dari "Sangat kurang (SK) s/d sangat baik (SB)" yang dikategorikan sebagai berikut.
Sangat kurang (SK) diberi skor 1
Kurang (K) diberi skor 2
Cukup (C) diberi skor 3
Baik (B) diberi skor 4
Sangat baik (SB) diberi skor 5
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi

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

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	SK	K	C	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer					✓
2.	Tampilan menu dan penggunaan tombol pada media pembelajaran				✓	
3.	Penggunaan latar belakang (background) dan pemilihan gambar			✓		
4.	Penggunaan dan pemilihan jenis dan ukuran teks				✓	
5.	Komposisi warna			✓		

C. Komentar atau Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

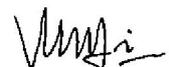
D. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

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

Yogyakarta,

Guru Bahasa Jawa



(...Vatimah, S. Pd....)

LEMBAR EVALUASI
 MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
 DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL*
 UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama: Annisa Mufti Allifa

No. absen: 4 / 16

Tanggal: 25/9/2012

Petunjuk Pengisian:

- Beri tanda cek (√) pada tabel angket berikut ini dengan ketentuan sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

- Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan		✓			
2.	Materi dapat dipahami dengan mudah		✓			
3.	Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekkan tata krama berjalan		✓			
4.	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami		✓			
5.	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami		✓			
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik		✓			
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi		✓			
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol mudah dipahami		✓			
3.	Penggunaan media mudah tanpa		✓			

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan		✓			

E. Saran dan Masukan

..Kawruh Basanipun ingkang ditambah.....

.....
 (.....)

LEMBAR EVALUASI
 MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
 DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL*
 UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama: *Devi Nur Aisah*

No. absen: *7*

Tanggal: *25-9-2012*

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda cek (✓) pada tabel angket berikut ini dengan ketentuan sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

2. Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan		✓			
2.	Materi dapat dipahami dengan mudah		✓			
3.	Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekkan tata krama berjalan		✓			
4.	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami	✓				
5.	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami		✓			
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik	✓				
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi		✓			
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol mudah dipahami		✓			
3.	Penggunaan media mudah tanpa		✓			

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan			✓		

E. Saran dan Masukan

mudah dipahami dan jelas.

.....

.....

.....

[Signature]
 (.....)
 Devi Nur Asah

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki			✓		
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami	✓				
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik	✓				
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi	✓				
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi					✓
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓				
2.	Tombol mudah dipahami	✓				
3.	Penggunaan media mudah tanpa	✓				

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan				✓	

E. Saran dan Masukan

mbak : ~~mbak~~ jika belajarnya terus memakai.....
 media komputer siswa akan senang dan mudah
 memahaminya.....



(.Rizki Ichwanudin)

LEMBAR EVALUASI
 MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
 DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL*
 UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama: Sari Setya Ningrum

No. absen: 27

Tanggal: 14 E

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda cek (√) pada tabel angket berikut ini dengan ketentuan sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

2. Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan	√				
2.	Materi dapat dipahami dengan mudah		√			
3.	Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekkan tata krama berjalan	√				
4.	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami	√				
5.	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata		√			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami		✓			
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik	✓				
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi		✓			
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol mudah dipahami		✓			
3.	Penggunaan media mudah tanpa		✓			

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan			✓		

E. Saran dan Masukan

pelajarannya mudah dipahami.

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


(Sari S.N.)

LEMBAR EVALUASI
 MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
 DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL*
 UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama: Setyo Nur Fitrianti
 No. absen: 28
 Tanggal: 25-09-2012

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda cek (✓) pada tabel angket berikut ini dengan ketentuan sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

2. Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan	✓	✓			
2.	Materi dapat dipahami dengan mudah		✓			
3.	Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekkan tata krama berjalan		✓	✓		
4.	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami		✓			
5.	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami		✓			
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik		✓			
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi		✓			
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol mudah dipahami		✓			
3.	Penggunaan media mudah tanpa		✓			

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan		✓			

E. Saran dan Masukan

- Sebaiknya cara ini diterapkan pada media Pembelajaran yang lain!
- Sebaiknya gambar/tampilan menu tentang Pembelajaran dibuat lebih menarik dan bervariasi.



(Setyo Nur F.)

LEMBAR EVALUASI
 MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
 DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL*
 UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama: *Syaifuddin Farkhan Alfarizi*

No. absen: *29*

Tanggal: *25 September 2012*

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda cek (√) pada tabel angket berikut ini dengan ketentuan sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

2. Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan	✓				
2.	Materi dapat dipahami dengan mudah		✓			
3.	Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekkan tata krama berjalan		✓			
4.	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami	✓				
5.	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami		✓			
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik	✓				
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi	✓				
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓				
2.	Tombol mudah dipahami		✓			
3.	Penggunaan media mudah tanpa		✓			

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan		✓			

E. Saran dan Masukan

Sebaiknya lebih banyak materi lagi, agar siswa dapat mengetahui materi-materi Bahasa Jawa.....

.....

(*Emh*)
 Syaifuddin F.A.

LEMBAR EVALUASI
 MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN
 DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL*
 UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama: Ulul Khoiriyah

No. absen: 30

Tanggal: 25 September 2012

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda cek (✓) pada tabel angket berikut ini dengan ketentuan sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

2. Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang tata krama berjalan	✓				
2.	Materi dapat dipahami dengan mudah		✓			
3.	Setelah belajar dengan media ini, siswa dapat mempraktekkan tata krama berjalan	✓				
4.	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar tata krama berjalan dan mudah dipahami	✓				
5.	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata			✓		

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk belajar materi tata krama berjalan yang belum siswa pahami	✓				
3.	Media dapat digunakan untuk belajar di rumah	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Materi mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik	✓				
4.	Pemilihan warna, teks, gambar dan animasi serasi		✓			
5.	Daya dukung musik yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi	✓				
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol mudah dipahami		✓			
3.	Penggunaan media mudah tanpa		✓			

	memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan		✓			

E. Saran dan Masukan

Sangat setuju dengan cara belajar
dengan komputer

(.....)

Tabel Hasil Angket Tanggapan Siswa dari Seluruh Aspek

No	Nama Siswa	Skor untuk indikator ke:																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Ahmad Fajar	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
2	Alvia Ananda P.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4
3	Amhar W. M.	5	5	2	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4
4	Annisa Mufti A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Arni Fatmawati	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Devi Fitriana	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4
7	Devi Nur Aisah	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3
8	Dian Oktavia S.	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4
9	Fikky Novrianto	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4
10	Hasna Mukmina Rahim	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5
11	Husnun Lathifah	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
12	Intan Kusuma Putri	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	1	4	4	4	4	3
13	Kansha Datik J.	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
14	Liana Latief Aulia	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3
15	Luthfian Hanif N.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	M. Syahrizal	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5
17	Muhammad Daffa Harza	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	5	4	1	4
18	Mohammad Deva M.	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
19	Nadiin Nissa Afiffah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	2
20	Nova Lintang Nugroho	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
21	Nur Budianto	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
22	Pradika Pandu Wibisono	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5
23	Rachma Nurul'aini Ma'rifah	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	1	4	4	3	2	3
24	Rahmad Aji Sabarno	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5

Tabel Lanjutan																			
25	Ratih Cahya Kartika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	Riyan Ichwanudin	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	1	3	5	5	5	2
27	Sari Setya Ningrum	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3
28	Setyo Nur Fitrianto	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
29	Syaifuddin Farkhan A	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4
30	Ulul Khoiriyah	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4
31	Wisna Juliyanti	5	3	4	5	3	5	4	5	3	3	5	2	1	3	5	3	3	4
Jumlah		142	134	133	141	132	133	130	129	135	130	136	129	104	123	126	125	119	120
Presentase per Indikator		91, 6%	86, 4%	85, 8%	90, 9%	85, 1%	85, 8%	83, 8%	83, 2%	87, 1%	83, 8%	87, 7%	83, 2%	67, 1%	79, 3%	81, 2%	80, 6%	76, 8%	77, 4%
Jumlah Presentase Keseluruhan Aspek		83,15%																	

Lampiran 4

- 1. Surat Rekomendasi Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian**
- 3. Dokumentasi Penelitian**

PERSETUJUAN

Proposal skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* untuk Siswa SMP Kelas VII ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilakukan penelitian:

Yogyakarta, Maret 2012

Mengetahui,

Pembimbing I

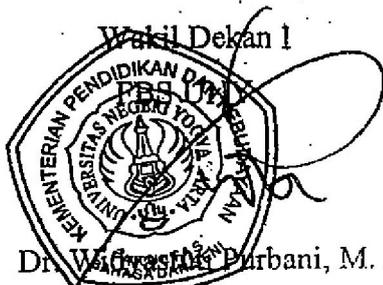
Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001

Pembimbing II

Nürhidayati, M. Hum.
NIP. 19780610 200112 2 002

Menyetujui,

Wakil Dekan I



Dr. Wicaksono Purbani, M. A.
NIP. 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa Daerah

Dr. Suwardi, M. Hum.
NIP. 19640403 199001 1 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1077c/UN.34.12/PP/IX2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

6 September 2012

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pcmangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

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

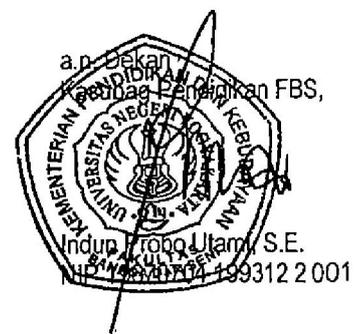
Pengembangan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash C53 Professional untuk Siswa SMP Kelas VII

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ETI WINARNINGSIH
NIM : 08205241048
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : September – November 2012
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Sleman

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

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



Tembusan:
Kepala SMP Negeri 3 Sleman



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

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

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/7610N/9/2012

Membaca Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY Nomor : 1077c/UN34.12/P0P/IX/2012
Tanggal : 06 September 2012 Perihal : Pendidikan Bahasa Jawa

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.

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

Nama : ETI WINARNINGSIH NIP/NIM : 08205241048
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta.
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA BERJALAN MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH C53 PROFESSIONAL UNTUK SISWA SMP KELAS VII
Lokasi : SMP NEGERI 3 SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 10 September 2012 s/d 10 Desember 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 10 September 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Ir. Joko W. Santoro, M.Si

195801101986031011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Ka. Bappeda 219
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SLEMAN
Jl. Magelang Km. 10 Ngancar Tridadi Sleman Yogyakarta
Telp.(0274)868311

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 /292

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sleman Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : ETI WINARNINGSIH
Status : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
No. Mahasiswa : 08205241048
Fakultas : Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Telah mengadakan penelitian di SMP N 3 Sleman pada Hari Selasa tanggal, 25 September 2012 untuk memenuhi tugas akhir Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Tata Krama Berjalan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 3 Professional* untuk siswa SMP Kelas VII"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan kepada yang berkepentingan harap maklum.

Sleman, 25 September 2012



Johannes Sukamto, S.Pd.
NIP.19551006 197703 1 005

Dokumentasi Penelitian



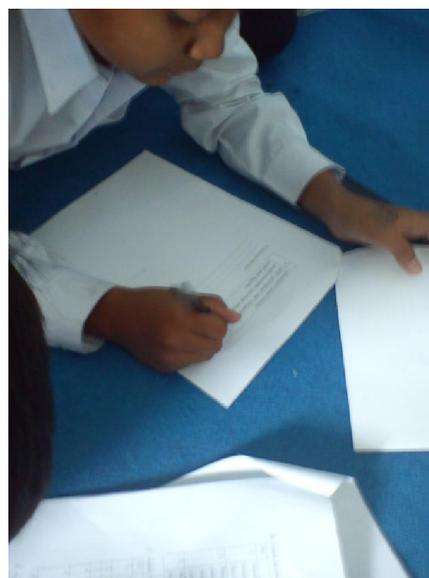
Gambar 1. Pengembang menjelaskan *tuladha tata krama mlampah, mlampah wonten sisih kiwa*



Gambar 2. Para siswa sedang menyimak menu materi *paugeran tata krama mlampah*



Gambar 3. Para siswa mencoba menggunakan media pembelajaran *tata krama mlampah*



Gambar 4. Siswa mengisi angket penilaian tanggapan siswa



Gambar 5. Siswa menyimak materi *tuladha tata krama mlampah* dalam media pembelajaran



Gambar 6. Tampilan media pembelajaran melalui LCD