

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TEMBANG MACAPAT* DENGAN
APLIKASI *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA KELAS VIII**

Oleh Winda Sukmaningtyas
NIM 07205244069

ABSTRAK

Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi *tembang macapat* belum bervariasi. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash* (2) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran interaktif *tembang macapat* (3) mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini melalui serangkaian tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, validasi dan ujicoba, dan revisi produk. Tahap validasi dan ujicoba, produk media pembelajaran diuji kelayakannya dengan cara divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, penilaian oleh guru bahasa Jawa, dinyatakan layak ujicoba dengan revisi. Selanjutnya, dilakukan ujicoba terhadap tanggapan siswa pada SMP Negeri I Tirtomoyo, Kabupaten Wonogiri yang terdiri atas 30 siswa yang diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: (1) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 82% termasuk dalam kategori sangat baik, (2) penilaian kualitas media oleh ahli media memperoleh rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori sangat baik, (3) penilaian media oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata 92% termasuk dalam kategori sangat baik, dan (4) hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *tembang macapat* dengan aplikasi *Adobe Flash* memperoleh rata-rata 81,6% termasuk dalam kategori sangat setuju. Berdasarkan persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang mencapai 86,7%, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sudah menarik minat serta meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa.