

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING  
WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA  
DI SMK NEGERI 1 KASIHAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Disusun oleh:  
Muhammad Rasyid  
NIM. 11520241016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING  
WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA  
DI SMK NEGERI 1 KASIHAN**

**Oleh:  
Muhammad Rasyid  
NIM. 11520241016**

**ABSTRAK**

Dari data observasi dan wawancara peneliti diperoleh hasil bahwa pada program keahlian seni pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang dan membangun media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta dengan *adobe flash*, (2) mengetahui kinerja dan kelayakan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan pengembangan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa menu utama seperti beranda, KD, materi, evaluasi, dan halaman info dengan materi pokok yang disajikan yaitu memahami motif – motif tatahan wayang kulit. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket dengan subyek penelitian siswa kelas X program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Karena jumlah populasi kurang dari 30 maka digunakan teknik sampling jenuh.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran melalui beberapa tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluate*, (2) media yang dikembangkan dapat beroperasi dengan baik dengan kelayakan media berdasarkan ahli media masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 87,5%. Berdasarkan ahli materi masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 96,5%. Berdasarkan uji coba terhadap responden media pembelajaran ini masuk dalam kategori baik dengan persentase kualitas media 83,73%. Jadi berdasarkan ahli media, ahli materi, dan responden maka media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.

Kata kunci: media pembelajaran, wayang kulit gaya Yogyakarta, model ADDIE

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN**

Disusun oleh:

**MUHAMMAD RASYID**  
**NIM. 11520241016**

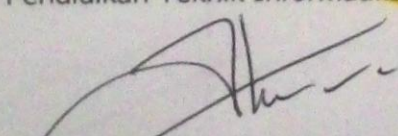
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.


Yogyakarta, 29 November 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Informatika,

Dosen Pembimbing,

  
Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.  
NIP. 19740511 199903 1 002

  
Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T.  
NIP. 19720508 199802 1 002

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rasyid

NIM : 11520241016

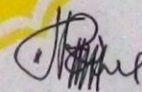
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH  
SUNGGING WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK  
NEGERI 1 KASIHAN

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

Yogyakarta, 4 Januari 2018

Yang menyatakan,



Muhammad Rasyid  
NIM. 11520241016

**PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING  
WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA  
DI SMK NEGERI 1 KASIHAN**



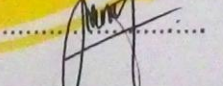
Disusun oleh:

**MUHAMMAD RASYID**

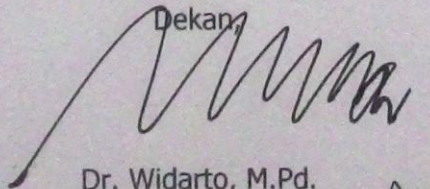
**NIM. 11520241016**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 21 Desember 2017

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T. Ketua Penguji/Pembimbing		04/01/2018
Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd. Sekretaris		04/01/2018
Dr. Rahmatul Irfan, S.T., M.T. Penguji Utama		07-01-2018

Yogyakarta, Januari 2018  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan  
  
Dr. Widarto, M.Pd.  
NIP. 19631230 198812 1 001

## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.”

**(QS. Al-Insyirah: 6-8)**

“Ilmu itu bukan yang dihafal tetapi yang memberi manfaat.”

“Bila kamu tak tahan penatnya belajar, maka kamu akan menanggung perihnya kebodohan.”

**(Imam Asy-Syafi'i)**

"Ilmu itu mendahului perkataan dan perbuatan."

**(Imam Bukhari)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbil a'lamiiin. Segala puji bagi Allah SWT atas nikmat kehidupan yang masih diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat merasakan karunia yang tak terhingga sampai detik ini. Setetes nikmat yang diberikan kepada penulis untuk melegakan dahaga saat ini adalah kemampuan untuk menyelesaikan karya tugas akhir skripsi ini. Adapun karya tugas akhir skripsi ini penulis dedikasikan dan persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tersayang, (Almarhum) Ayahanda Muhajir dan Ibunda Murkanti Rahayu yang selalu memberikan semangat, nasihat, kasih sayang dan do'a yang tiada henti hingga akhir hayat demi kebahagiaan anak-anaknya. Terima kasih tak terhingga atas segalanya dari hati yang terdalam.
2. Adik-adikku tercinta, Syahidul Hakim dan Nur Aini Ummu Kaltsum yang selalu mendukung dan saling menguatkan dalam setiap keadaan.
3. Sahabat seperjuangan, Fakhriyannur, Siswi Dwi Ayu Riyanti, Epy Khoirunningsih, Zein Syahida Kusuma Putra, Chandra Agustina, Siti Mahmudah, teman – teman pemuda Pajimatan dan teman – teman PTI E 2011 yang telah membantu dan selalu memberikan dukungan.

## KATA PENGANTAR

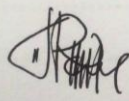
Puji syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala atas berkat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika, yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D., Bapak Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd., Bapak Gunawan dan Bapak Drs. Rasim selaku Validator pada penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan saran perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan.
3. Bapak Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd. selaku sekretaris dan bapak Dr. Rahmatul Irfan, S.T., M.T. selaku penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan terhadap TAS ini.
4. Bapak Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staff yang telah

memberikan bantuan, arahan, dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan skripsi ini selesai

5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Drs. Sunardi, M.Pd. yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Kasihan yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan yang telah bekerjasama dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas dapat menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah subhanahu wa ta'ala dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 41 Januari 2018  
Penulis,  
  
Muhammad Rasyid  
NIM. 11520241016

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Kajian Teori.....	6
1. Media Pembelajaran .....	6
2. Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta .....	11
3. <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	13
4. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran .....	15
B. Kerangka Pikir .....	18
C. Penelitian yang Relevan.....	20

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Model Pengembangan .....	22
1. <i>Analysis</i> .....	22
2. <i>Design</i> .....	23
3. <i>Develop</i> .....	23
4. <i>Implement</i> .....	24
5. <i>Evaluate</i> .....	25
B. Subyek Penelitian.....	25
C. Teknik Pengumpulan Data .....	26
D. Instrumen Penelitian .....	26
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	28
1. Validitas Instrumen .....	28
2. Reliabilitas Instrumen.....	29
F. Teknik Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian Media Pembelajaran .....	31
1. <i>Analysis</i> .....	31
2. <i>Design</i> .....	32
3. <i>Develop</i> .....	37
4. <i>Implement</i> .....	48
5. <i>Evaluate</i> .....	54
B. Deskripsi Data .....	55
1. Validitas Instrumen .....	55
2. Reliabilitas Instrumen.....	57
C. Analisis Data .....	57
1. Analisis <i>Alpha Testing</i> .....	57
2. Analisis Beta <i>Testing</i> .....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Keterbatasan Produk.....	70
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	71
D. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	72
<b>LAMPIRAN</b> .....	74

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.Kisi – kisi Instrumen Ahli Media .....	26
Tabel 2.Kisi - kisi Instrumen Ahli Materi .....	27
Tabel 3.Kisi - kisi Instrumen Tanggapan Pengguna.....	27
Tabel 4.Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi .....	29
Tabel 5.Kategori Kelayakan .....	30
Tabel 6.Hasil Pengujian Media .....	48
Tabel 7.Saran Ahli Materi .....	50
Tabel 8.Saran Ahli Media.....	50
Tabel 9. Revisi Media Pembelajaran .....	50
Tabel 10.Hasil Perhitungan Validitas Butir Instrumen untuk Siswa.....	56
Tabel 11.Statistik Reliabilitas .....	57
Tabel 12.Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Fungsionalitas .....	58
Tabel 13.Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Usabilitas .....	58
Tabel 14.Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Isi Materi .....	60
Tabel 15.Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Sajian Materi .....	61
Tabel 16.Data Hasil Penilaian Siswa dari Aspek Usabilitas.....	63
Tabel 17.Data Hasil Penilaian Siswa dari Aspek Fungsionalitas.....	64

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE .....	11
Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian .....	18
Gambar 3. <i>Flowchart</i> Rancangan Media Pembelajaran .....	33
Gambar 4. Rancangan Tampilan Halaman Beranda .....	34
Gambar 5. Rancangan Tampilan Halaman KD .....	35
Gambar 6. Rancangan Tampilan Halaman Materi.....	35
Gambar 7. Rancangan Tampilan Halaman Latihan 1 .....	36
Gambar 8. Rancangan Tampilan Halaman Latihan 2 .....	36
Gambar 9. Rancangan Tampilan Halaman Info.....	37
Gambar 10. Hasil Pengembangan Tampilan Beranda .....	38
Gambar 11. Hasil Pengembangan Tampilan Menu KD .....	39
Gambar 12. Hasil Pengembangan Tampilan Materi .....	39
Gambar 13. Hasil Tampilan Tombol sub Menu Materi .....	40
Gambar 14. Hasil Tampilan Isi sub Menu Materi .....	40
Gambar 15. Tampilan Halaman Instruksi Mencocokkan Gambar .....	41
Gambar 16. Tampilan Halaman Quiz Mencocokkan Gambar.....	42
Gambar 17. Tampilan Halaman Skor Quiz Mencocokkan Gambar .....	42
Gambar 18. Tampilan Halaman Soal.....	43
Gambar 19. Tampilan Halaman Nilai.....	44
Gambar 20. Tampilan Isi soal.XML .....	44
Gambar 21. Tampilan Halaman Bantuan.....	45
Gambar 22. Tampilan Halaman Profil .....	46
Gambar 23. Tampilan Halaman Sumber.....	46
Gambar 24. Tampilan Halaman Tentang Media .....	47
Gambar 25. Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar .....	47
Gambar 26. Diagram Analisis Data Validasi Ahli Media .....	59
Gambar 27. Diagram Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	62
Gambar 28. Diagram Analisis Data Responden .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.Surat Validasi Media .....	75
Lampiran 2.Surat Validasi Instrumen .....	81
Lampiran 3.Surat Validasi Ahli Materi .....	84
Lampiran 4.Surat Keputusan Dekan .....	90
Lampiran 5.Surat Ijin Penelitian .....	91
Lampiran 6.Daftar Hadir Siswa.....	94
Lampiran 7.Angket Siswa .....	95
Lampiran 8.Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	99
Lampiran 9.Data Hasil Pengujian Siswa .....	100
Lampiran 10.Perhitungan Validitas Instrumen .....	101
Lampiran 11.Hasil Reliabilitas Instrumen.....	109
Lampiran 12.Silabus Mata Pelajaran Tatah Sungging .....	112
Lampiran 13.Dokumentasi Penelititan.....	116

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Yogyakarta merupakan satu dari beberapa daerah di Indonesia yang mendapatkan predikat sebagai daerah istimewa. Yogyakarta juga dikenal dengan beberapa sebutan, satu diantaranya adalah kota budaya. Dikenal dengan sebutan sebagai kota budaya, hal ini tidak dapat dipungkiri karena di Yogyakarta memiliki Istana Kasultanan *Ngayogyakarta Hadiningrat* yang merupakan sumber budaya Jawa yang hingga kini tetap berperan dalam pengembangan budaya khususnya di Yogyakarta. Seni pertunjukkan dan upacara – upacara adat masih mudah ditemui di Yogyakarta, beberapa diantaranya seperti pertunjukkan wayang kulit, karawitan, upacara adat labuhan, sekaten, dan masih banyak lagi.

Wayang, merupakan salah satu budaya yang hingga saat ini masih bertahan hidup di tengah-tengah masyarakat Indonesia, baik sebagai sumber budaya maupun sebagai produk budaya. Sebagai sumber budaya, yaitu dari makna *filosofis* yang terkandung dalam cerita wayang, oleh karena berkaitan langsung dengan berbagai aspek kehidupan manusia, sedangkan sebagai produk budaya, merupakan perwujudan dari proses kreativitas dan inovasi manusia yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Namun, tidak dapat kita pungkiri bahwa semakin lama minat masyarakat pun semakin berkurang terhadap budaya yang kita miliki. Semakin berkembangnya zaman maka semakin maju pula teknologi yang diciptakan,

sehingga masyarakat mulai meninggalkan budaya hiburan seperti wayang yang terkesan kuno ke hiburan yang lebih modern. Akan tetapi, kita pun tidak dapat menyalahkan dampak dari modernisme ini, karena secara sadar ataupun tidak sadar kita telah berperan dalam era yang serba modern atau era globalisasi ini, kembali kepada bagaimana kita menyikapi dan memanfaatkannya.

SMK Negeri 1 Kasihan atau yang memiliki nama lain Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) merupakan salah satu sekolah kejuruan di Indonesia yang ikut berperan aktif dalam pelestarian budaya bangsa. Visi dari SMK Negeri 1 Kasihan adalah meningkatkan sumber daya untuk menghasilkan tamatan yang mandiri dan profesional dalam bidang seni pertunjukan sesuai dengan program keahlian masing – masing. Serta misi dari SMK Negeri 1 Kasihan adalah meningkatkan kinerja sekolah untuk menghasilkan tamatan yang berkualitas, kreatif di bidang seni pertunjukan guna memenuhi kebutuhan tenaga kerja seni pertunjukan di era globalisasi. Terdapat beberapa program keahlian di SMK Negeri 1 Kasihan, salah satunya yaitu program keahlian Seni Pedalangan.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti di SMK Negeri 1 Kasihan, diperoleh hasil: (1) minat masyarakat generasi baru terhadap budaya lokal mulai berkurang, dilihat dari sedikitnya jumlah siswa; (2) belum ada media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran di program keahlian Seni Pedalangan; (3) gaya wayang yang digunakan dan didalami adalah wayang gaya Yogyakarta; (4) motif tatah sungging wayang yang hampir mirip dengan wayang gaya lain; (5) ketersediaan buku materi yang sudah sangat jarang dipasaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta dijadikan sebagai salah satu

alternatif yang dapat digunakan. Sehingga dengan pengembangan media ini diharapkan dapat membantu pembelajaran siswa dalam mengenali dan memahami motif - motif tatah sungging wayang yang ada khususnya wayang kulit gaya Yogyakarta.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, diantaranya:

1. Minat masyarakat terhadap budaya lokal mulai menurun.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan di program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.
3. Sulitnya mengenali tokoh wayang yang memiliki ciri dan bentuk hampir serupa.
4. Kesulitan mengidentifikasi ciri dan bentuk tatah sungging dari tiap gaya wayang yang hampir sama.
5. Ketersediaan buku materi yang mulai sedikit dipasaran.

## **C. Batasan masalah**

Agar permasalahan yang akan diteliti lebih fokus maka permasalahannya dibatasi sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan di program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.
2. Kesulitan mengidentifikasi ciri dan bentuk tatah sungging dari tiap gaya wayang yang hampir sama.
3. Ketersediaan buku materi yang mulai sedikit dipasaran.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang sudah disebutkan di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta menggunakan *adobe flash*?
2. Bagaimana kinerja media pembelajaran motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta menggunakan *adobe flash*.
2. Mengetahui kinerja media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan dengan penerapan teknologi yang digunakan.
  - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian yang selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan aplikasi ini dapat membantu mempermudah siswa dalam mengenal wayang kulit yang ada di Indonesia, khususnya wayang kulit gaya Yogyakarta.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Kata media memiliki arti yang sangat luas, media merupakan bentuk kata jamak dari kata medium. Namun dalam penelitian ini, kata media akan dibatasi pada pengertian kata media dalam aspek pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam pembelajaran.

Criticos dalam buku Daryanto (2013 : 4) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen dalam komunikasi yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju ke komunikan. Gagne dalam Sanaky (2013 : 4) mengemukakan istilah media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mencapai kemajuan siswa. Kemajuan ini dapat lebih efektif dan efisien jika siswa memahami arti dari pembelajaran (Martono, 2016). Munadi (2013:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber (guru) secara terencana sehingga terciptalah lingkungan belajar yang kondusif dan penerimanya (siswa) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Belajar akan lebih menarik jika media pembelajaran dikemas dengan teknologi terbaru (Agustina, 2017). Media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi dan fokus pada pembelajaran (Prasetyo, 2016).

Dengan memperhatikan pengertian media dari beberapa penjelasan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat dan bahan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk semenarik mungkin yang berperan sebagai perantara atau penyalur dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2011: 16), khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu melihat tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Arsyad (2011 : 25-27) menyimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga memunculkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; 4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

### **c. Jenis – jenis Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2011 : 29-32) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok sebagai berikut:

#### 1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya,

#### 2) Media Hasil Teknologi *audio-visual*

Teknologi audio – visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin – mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan informasi audio dan visual,

### 3) Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber – sumber yang berbasis mikro-prosesor karena informasi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan,

### 4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sanaky (2011: 50), mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut (1) media cetak, (2) media yang dipamerkan, (3) *overhead transparency*, (4) rekaman suara, (5) *side* suara dan film strip, (6) presentasi multi gambar, (7) video film, dan (8) pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*).

#### **d. Model Pengembangan Media Pembelajaran**

Untuk dapat menghasilkan media yang baik, yaitu media yang harus benar-benar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, maka dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dibutuhkan salah satu model pengembangan media pembelajaran tertentu. Terdapat beberapa model pengembangan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam membangun sebuah media pembelajaran.

Model pengembangan ASSURE (Azhar Arsyad, 2014: 67), ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics*, *State objective*, *Select or modify media*, *Utilize*, *Require learner response*, dan *Evaluate*. Model ASSURE terdiri dari 6 tahap, yaitu: (1) menganalisis karakteristik umum dan karakteristik khusus kelompok sasaran, yaitu kelompok yang akan menggunakan media

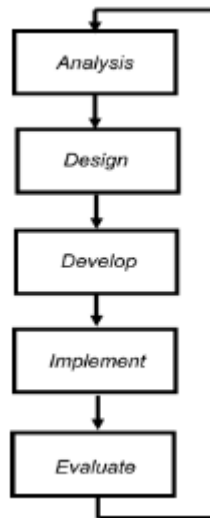
pembelajaran. (2) menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran. (3) memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. (4) menggunakan materi dan media yang telah dibuat. (5) meminta tanggapan dari siswa. (6) mengevaluasi proses belajar.

Vaughan dalam Iwan Binanto (2010: 264) mengemukakan bahwa model pengembangan media meliputi 4 tahap yaitu: (1) perencanaan dan pembiayaan: tahap ini mencakup proses identifikasi kebutuhan dan tujuan, kemampuan produk yang diperlukan, proses perhitungan waktu dan biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan produk. (2) desain dan produksi: setiap rencana akan dibuat desainnya kemudian diproduksi menjadi produk jadi yang bersifat sementara. (3) pengujian: mengujicobakan program yang telah dibuat. (4) pengiriman: mengemas produk yang telah dihasilkan untuk didistribusikan ke pengguna akhir.

Model pengembangan lain seperti dikemukakan oleh Thiagarajan (1974: 5) yaitu model 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model pengembangan ADDIE. Welty (2007: 10) menjabarkan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Alur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

## **2. Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta**

### **a. Definisi Wayang Kulit Purwa**

Wayang merupakan salah satu bentuk teater tradisional yang paling tua. Pada masa pemerintahan Raja Balitung, telah ada petunjuk adanya pertunjukan wayang, yaitu yang terdapat pada prasasti Balitung dengan tahun 907 Masehi, yang mewartakan bahwa pada saat itu telah dikenal adanya pertunjukan wayang (Supriyo, 2008). R. T. Josowidagdo berpendapat bahwa wayang menurut bahasa Jawa adalah *ayang – ayang* atau bayang, karena yang dilihat adalah berupa bayangan di kelir atau tabir kain putih yang digunakan sebagai gelanggang permainan wayang.

Pandam Guritno dalam Sunarto menjelaskan bahwa wayang purwa adalah pertunjukan wayang kulit dengan cerita yang bersumber pada Mahabarata dan Ramayana India. Sehingga, meskipun pertunjukan yang dilakukan menggunakan wayang kulit tetapi jika cerita yang dibawakan bukan

bersumber pada Mahabarata atau Ramayana maka bukan disebut wayang purwa.

#### **b. Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta**

Pada mulanya bentuk wayang purwa didasarkan pada bentuk relief yang terdapat di candi, namun bentuk wayang mengalami perubahan sedemikian rupa hingga sesuai dengan pribadi masyarakat Indonesia. Adanya corak pada wayang kulit purwa tercipta dari beberapa seniman yang saling menyempurnakan dalam mencapai mencapai bentuk wayang yang sempurna.

Demikian juga dengan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta yang tidak lepas dari peran tokoh – tokoh seniman pengrajin wayang, serta tidak lepas pula dari peran para raja pada waktu wayang tersebut dibuat. Dari kegiatan para seniman wayang (penatah dan penyungging) yang saling menyempurnakan itu mendapatkan suatu hasil yang sempurna pula. Seperti yang kita jumpai pada saat ini mengenai wayang kulit purwa gaya Yogyakarta

#### **c. Tatah Sungging Wayang**

Menatah adalah membuat pola tembus atau berlubang pada suatu bidang. Unsur dalam menatah wayang kulit yang dimaksud adalah bagian terkecil dari tatahan dalam wayang kulit. Unsur – unsur tatahan yang telah disusun sesuai dengan aturan – aturan dalam wayang dapat menghasilkan suatu yang rumit tetapi indah seperti yang dapat dinikmati pada tatahan wayang kulit dewasa ini.

Arti dari kata sungging adalah meningkatkan benda dari bentuk sederhana diperindah menjadi bentuk yang lebih indah. Istilah menyungging atau sungging adalah memberi warna pada pola pahatan. Kata sungging berasal

dari bahasa Jawa kuno yaitu *sunggi* dan *ing* yang artinya meninggikan atau meningkatkan dari bentuk yang masih sederhana diperindah menjadi bentuk yang paling indah. Unsur sungging merupakan bentuk – bentuk dasar yang diterapkan dalam sungging wayang kulit.

Seni tatah sungging merupakan perpaduan dari menatah dan menyungging, yang pada umumnya diawali dengan membuat pola kemudian disertai pemberian warna pada pola tersebut. Sehingga pengertian seni tatah sungging adalah suatu kegiatan aktivitas yang dimulai dari pembuatan pola sampai dengan penerapan warna pada pola pahatan atau tatahan tersebut sehingga menghasilkan karya seni yang indah.

### **3. Adobe Flash Professional CS6**

*Adobe Flash* merupakan *software* berlisensi yang dikeluarkan oleh *Adobe System*. *Adobe Flash* adalah salah satu program aplikasi berbasis vektor yang digunakan oleh animator untuk membuat berbagai animasi. Dalam perkembangannya, *Adobe Flash* melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya, saat ini sudah berkembang hingga versi *software Adobe Flash professional CS6*. Program *Adobe Flash* menghadirkan fitur-fitur baru yang semakin memberi kemudahan penggunanya. Melalui program ini, kita dapat membuat animasi kartun, media interaktif, *game*, presentasi, *company profile*, *movie*, dan aplikasi lainnya. Program *Adobe Flash* ini menyediakan beberapa menu atau komponen kerja yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya. Komponen kerja tersebut antara lain: (1) *toolbox*, (2) *timeline*, (3) *stage*, (4) *panel propertises*, (5) *montion editor*, (6) *panel color*, (7)

*panel swatches*, (8) *filters*, (9) *panel library*, (10) *components*, dan (11) *action scripts* (Madcoms, 2012).

*File* yang dihasilkan dari perangkat lunak *Adobe Flash* mempunyai *file extension .swf (shock wave flash)* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Adobe Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script*. Dalam *Adobe Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan *video* lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

Menurut Andi Pramono (2006: 2), *Adobe Flash* mempunyai beberapa kelebihan seperti berikut:

- a) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*).
- b) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan audio.
- c) Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- d) *Flash* mampu membuat *file executable (\*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada PC tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *Adobe Flash*.
- e) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
- f) Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom* beratus kali.
- g) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti \*.avi, \*.gif, \*.mov, ataupun *file* dengan *format* yang lain.

#### 4. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran yang dibangun menggunakan sebuah perangkat lunak. Sukoco (2010: 13) ISO-9126 merupakan salah satu model standar yang digunakan untuk mengukur kualitas produk yang ditinjau dari 4 bagian, yakni: model kualitas, internal metric, eksternal metric, dan metric kualitas. Untuk menguji kualitas produk dari suatu perangkat lunak secara umum menggunakan bagian model kualitas. Model kualitas sendiri terbagi menjadi 6 karakteristik yaitu: (1)*Functionality*, (2)*Reliability*, (3)*Usability*, (4)*Efficiency*, (5)*Maintability*, dan (6)*Portability*.

Sukoco (2010: 13) menjelaskan keenam karakteristik tersebut sebagai berikut:

- a. *Functionality* yaitu kemampuan dari segi fungsi produk perangkat lunak yang menyediakan kepuasan kebutuhan user.
- b. *Reliability* yaitu kemampuan perangkat lunak untuk perawatan dengan level performansi.
- c. *Usability* yaitu atribut yang menunjukkan tingkat kemudahan pengoperasian perangkat lunak.
- d. *Efficiency* yaitu menyangkut waktu eksekusi dan kemampuan yang berhubungan dengan sumber daya fisik yang digunakan ketika perangkat lunak dijalankan.
- e. *Maintability* yaitu tingkat kemudahan perangkat lunak tersebut dalam mengakomodasi perubahan-perubahan.
- f. *Portability* yaitu kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan perangkat lunak yang dikirim ke lingkungan lain. (Sukoco, 2010: 13).

Padayachee, Kotze, dan Merwe (2010: 3) dalam jurnalnya menjelaskan, untuk implementasi produk perangkat lunak maka 6 karakteristik tersebut bisa direduksi menjadi *Functionality, Reliability, Usability, Efficiency*. Padayachee, Kotze, dan Merwe (2010: 3) menjelaskan bahwa aspek *Maintability* hanya bisa dievaluasi oleh pengembang perangkat lunak itu sendiri atau pengembang lain yang memiliki akses ke dokumentasi proyek dan *source code*, sedangkan aspek *Portability* bisa melebur bersama aspek *Usability* apabila perangkat lunak tersebut memiliki kekhususan, sehingga enam karakteristik tersebut dapat direduksi menjadi *Functionality, Reliability, Usability, dan Efficiency*.

Dari keempat aspek tersebut masih dapat direduksi lagi menjadi *Functionality* dan *Usability*, karena aspek *Reliability* dan *Efficiency* tidak relevan untuk media pembelajaran dan hanya relevan untuk sistem informasi atau perangkat lunak tertentu, sehingga aspek yang akan diteliti pada penelitian ini hanya mengacu pada kedua aspek tersebut.

Kedua karakteristik tersebut dijabarkan dalam sub kategori umum dengan penjelasan masing-masing sub yaitu sebagai berikut:

a. *Functionality* mencakup:

- 1) *Suitability* mengacu pada pertanyaan apakah perangkat lunak (media) bisa melakukan tugas-tugas (fungsi) yang dibutuhkan?
- 2) *Accurateness* mengacu pada pertanyaan, apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan terhadap tujuan semula?
- 3) *Interoperability* mengacu pada pertanyaan, apakah sistem (media) bisa berinteraksi terhadap sistem (perangkat atau media) lain?

4) *Security* mengacu pada pertanyaan, apakah sistem (media) memiliki batasan akses?

b. *Usability* mencakup:

1) *Understandability* mengacu pada pertanyaan, apakah pengguna mudah mengerti cara penggunaan sistem (media)?

2) *Learnability* mengacu pada pertanyaan, bisakah pengguna dengan mudah mempelajari sistem (media)?

3) *Operability* mengacu pada pertanyaan, bisakah pengguna menggunakan sistem (media) tanpa banyak kesalahan atau kesulitan?

4) *Attractiveness* mengacu pada pertanyaan, apakah tampilannya menarik?

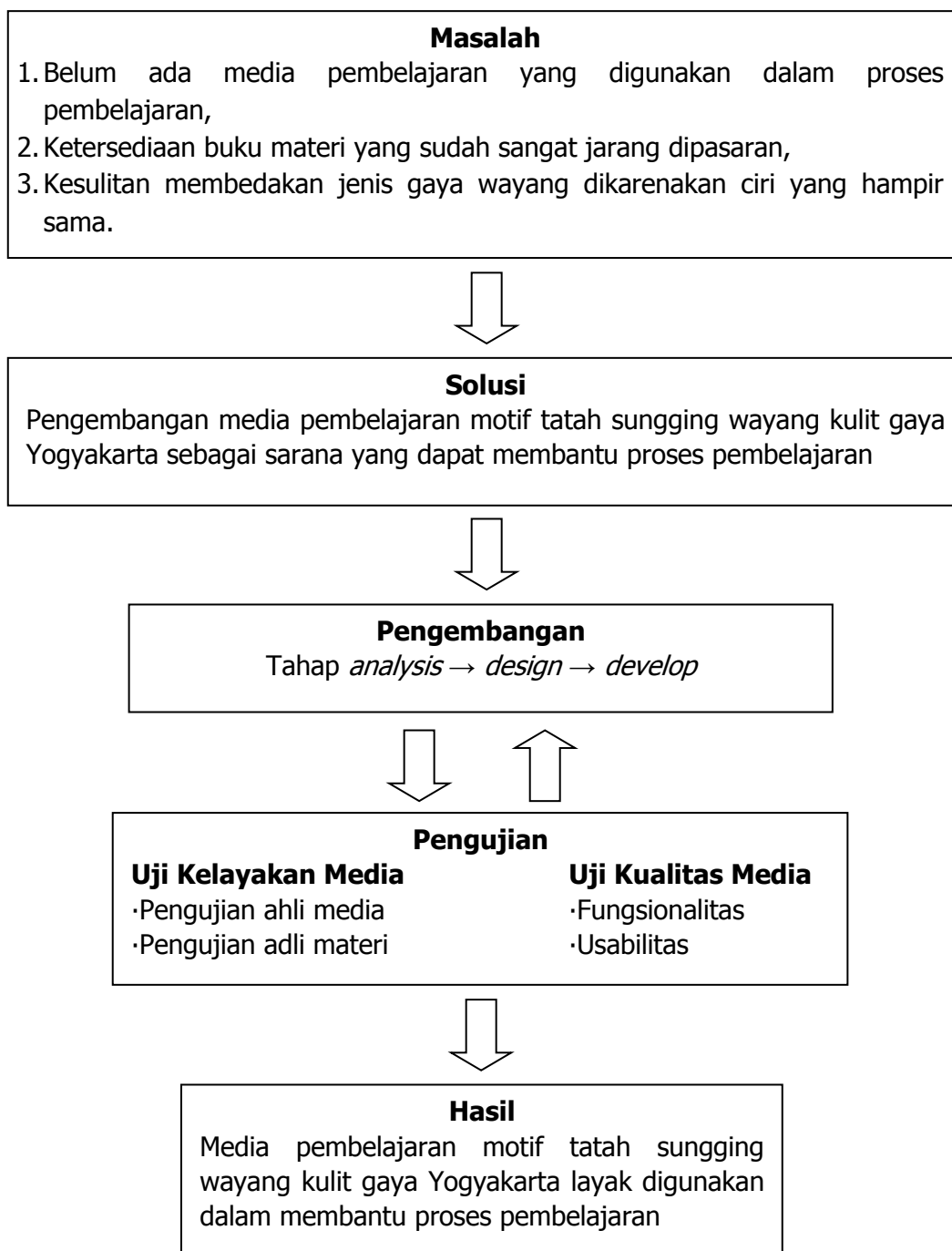
Materi (konten) yang disajikan mengacu pada prinsip-prinsip dalam pengembangan materi ajar yaitu kesesuaian atau *relevansi*, keajegan atau *konsistensi*, dan kecukupan atau *adequacy* (Gafur, 2001: 34). Instrumen untuk menentukan kualitas multimedia yang digunakan oleh Soenaryo Soenarto (dalam Radyan Pradana, 2012: 2-3) pada aspek media dan aspek materi terdapat masing-masing dua dimensi. Untuk aspek materi terdiri dari isi dan pembelajaran. Pada bagian isi mencakup tentang materi itu sendiri secara khusus. Sedangkan pada bagian pembelajaran mencakup hal-hal yang dilekatkan pada multimedia pembelajarannya atau dengan kata lain penyajian materinya. Dalam aspek materi memang terdapat banyak kriteria pembahasan, misal diantaranya adalah keterpaduan materi, kebenaran materi, kedalaman materi, keakuratan materi, kelengkapan materi, kejelasan materi, penyusunan materi, kesesuaian materi, penyajian materi, bahasa materi, struktur materi, dan tingkatan materi.

Menurut Mukminan (2008: 17) dalam produksi media pembelajaran ada prinsip VISUALS sebagai pengembangan produk yang baik apabila digunakan, yaitu *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (isinya bermanfaat), *accurate* (benar dan sesuai), *legitimate* (masuk akal atau sah), *structured* (tersusun dengan baik).

Berdasarkan kriteria penilaian yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, dapat ditentukan bahwa instrumen untuk media pada penelitian ini terdiri dari aspek fungsionalitas dan usability, kemudian instrumen untuk materi terdiri dari isi materi dan sajian materi, dan instrumen untuk pengguna terdiri dari usability dan fungsionalitas serta beberapa aspek media dan materi yang juga dapat dinilai oleh pengguna.

## **B. Kerangka Pikir**

Penelitian ini didasari oleh hasil dari observasi peneliti di SMK Negeri 1 Kasihan, ditemukan bahwa dalam pembelajaran pada program keahlian seni pedalangan, belum ada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Materi pembelajaran pada program keahlian seni pedalangan difokuskan pada pementasan wayang kulit gaya Yogyakarta. Namun perlu diketahui bahwa wayang kulit gaya Yogyakarta memiliki ciri yang hampir sama dengan wayang gaya lain baik dari bentuk, warna, maupun unsur tatah sunggingnya. Banyak siswa yang kesulitan dalam membedakan jenis gaya wayang yang satu dengan yang lainnya. Dari permasalahan tersebut maka muncul ide untuk merancang media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

### C. Penelitian yang Relevan

Dalam pengerjaannya, penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang relevan, yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novianto Yudha Laksana (2013) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wayang Sebagai Pendukung Program Keahlian Seni Pedalangan Materi Silsilah Tokoh Wayang Mahabarata Berbasis Web". Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi wayang yang disertai dengan visualisasi materi dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Relevansi dengan penelitian tersebut adalah kesamaan mata pelajaran yang diangkat, namun berbeda pada materi pokok yang disampaikan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mu'alim Santosa (2016) dengan judul "Pengembangan Media *Sinau Wayang* Berbasis Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem". Manfaat dari penelitian ini adalah dengan bantuan media pembelajaran siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran serta meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Relevansi dengan penelitian tersebut adalah kesamaan dalam pengembangan media berbasis komputer, namun berbeda pada *software* pembangun media yang digunakan serta materi ajar yang diangkat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Nurcahyanto (2016) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Wayang Kartun Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa *Krama* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sendowo III, Pengkol, Nglipar, Gunungkidul". Manfaat dari penelitian ini

adalah sebagai referensi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Relevansi dengan penelitian tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar, namun berbeda dalam jenis media yang dibuat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi media pembelajaran untuk memperkenalkan wayang kulit gaya Yogyakarta berbasis dekstop. Berdasarkan tujuan itu, digunakan metode *Research and Development* (R&D) agar pengembangan dari aplikasi tersebut dapat memenuhi standar kualitas. Sugiyono (2014: 297) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

#### **A. Model Pengembangan**

Sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahapan alur pengembangan ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

##### **1. Analysis**

Tahap *analysis* (analisis) merupakan tahap menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran, yaitu dengan mengumpulkan berbagai informasi terkait materi ajar yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Berikut beberapa prosedur yang dapat dilakukan dalam tahap analisis diantaranya sebagai berikut:

- a) Analisis materi, bertujuan untuk mengetahui sasaran materi pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan dari pembelajaran yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

b) Analisis *hardware* dan *software*, bertujuan untuk mengetahui persyaratan minimal *hardware* dan *software* komputer yang harus digunakan dalam mengembangkan dan mengoperasikan media pembelajaran.

Pada tahap ini diharapkan semua data atau informasi yang berkaitan dengan pengembangan produk dapat terpenuhi.

## **2. Design**

Tahap *design* (desain) dilakukan untuk menentukan alur produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan ini dimulai dengan merancang materi, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Hal tersebut bertujuan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah dan tertata. Adapun tahap yang dilakukan dalam perancangan meliputi:

- a) Merancang materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.
- b) Membuat *flowchart* untuk menggambarkan alur dari satu scene ke scene lain.
- c) Membuat *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap scene.

Tahap ini berfungsi agar media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya.

## **3. Develop**

Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan pada tahap analisis dan desain, dimana seluruh objek multimedia seperti teks, gambar, audio, dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya disatukan dan dibangun menjadi sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

#### **4. Implement**

Tahap *implement* (uji coba produk) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pengembangan media pembelajaran. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam pengujian produk ini yaitu:

##### a) Uji Fungsionalitas

Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh pengembang untuk memastikan bahwa sudah tidak ada *bug* atau *error* saat media dioperasikan, serta memastikan bahwa semua tombol dan fungsi yang terdapat dalam media sudah sesuai dengan rancangan.

##### b) Pengujian *alpha*

Kemudian setelah media dapat beroperasi dengan baik maka dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi.

##### 1) Pengujian oleh ahli media

Ahli media yang menilai media pembelajaran ini yaitu dosen jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian media yang kemudian akan diperoleh penilaian dan saran sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran yang dikembangkan.

##### 2) Pengujian oleh ahli materi

Ahli materi yang menilai media pembelajaran ini yaitu guru program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian materi yang kemudian akan

diperoleh penilaian dan saran sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran yang dikembangkan.

#### c) Pengujian *beta*

Produk yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian akan diuji cobakan kepada responden. Dalam penelitian ini responden yang ditujukan adalah siswa kelas X program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan lembar angket yang sudah divalidasi oleh *expert judgement* dan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

### **5. Evaluate**

Pada tahap *evaluate* (evaluasi) diperoleh data penilaian dan respon dari angket yang telah diberikan kepada responden. Dari data tersebut akan dianalisis guna mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **B. Subyek Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2010: 173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Dan Sugiyono (2014: 297) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa dalam kelas tersebut sebagai responden.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang muncul dilapangan. Kemudian setelah media selesai dibuat maka dilakukan pengumpulan data yang berasal dari ahli media sebagai validator media, ahli materi sebagai validator materi, dan siswa sebagai responden untuk menilai aplikasi pembelajaran dengan menggunakan angket.

### D. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan metode yang digunakan maka instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar angket. Bentuk dari lembar angket yang digunakan adalah dengan menggunakan skala bertingkat, jawaban responden dilengkapi dengan pernyataan bertingkat, menunjukkan skala sikap yang mencakup rentang dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang dituliskan.

Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Fungsionalitas	a. Keberfungsian media	1, 2, 3
		b. Kesesuaian tujuan media	4, 5, 6
		c. Interaktifitas media	7, 8
		d. Keamanan sistem media	9, 10
2.	Usabilitas	a. Kejelasan media	11, 12
		b. Kemudahan akses dan kontrol media	13, 14, 15

	c. Kemudahan penggunaan media	16, 17
	d. Daya tarik tampilan	18, 19, 20

Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Isi materi	a. Kebenaran materi	1, 2, 3
		b. Keakuratan materi	4, 5
		c. Kelengkapan materi	6, 7, 8
		d. Kesesuaian materi pendukung	9, 10
		e. Kesesuaian tujuan pembelajaran	11, 12
2.	Sajian materi	a. Penyusunan keterkaitan materi	13, 14
		b. Penyajian setiap isi materi	15, 16, 17
		c. Kebahasaan	18, 19, 20

Tabel 3. Kisi – kisi instrumen tanggapan pengguna

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Penggunaan	a. Menarik digunakan	1, 2, 3
		b. Nyaman digunakan	4, 5, 6, 7
		c. Mudah digunakan	8, 9, 10
		d. Intraktivitas media	11, 12
		e. Kejelasan media	13, 14
		f. Kebahasaan	15, 16
2.	Kebermanfaatan	a. Sesuai kebutuhan	17, 18, 19
		b. Membantu dalam proses belajar	20, 21, 22
		c. Mempermudah penguasaan materi	23, 24, 25

## **E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Dalam sebuah penilaian dibutuhkan instrumen yang dapat digunakan dalam proses pengambilan data. Instrumen yang dapat digunakan tersebut adalah instrumen yang memiliki kriteria valid dan reliabel, berikut penjelasan dari tiap kriteria:

### **1) Validitas Instrumen**

Instrumen yang valid berarti instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2014: 121), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

Pengujian validitas dapat dilakukan menggunakan beberapa metode. Kerlinger dalam Purwanto (2011: 124) mengelompokkan metode pengujian validitas menjadi 3 macam, yaitu validitas isi, validitas kriteria, dan validitas konstruk. Sedangkan Sugiyono (2014: 123) menyatakan instrumen yang berbentuk *non-test* cukup memenuhi validasi konstruk (*construct validity*). Kemudian menurut Sugiyono (2014: 125), untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgement*). Cara ini dilakukan dengan meminta pertimbangan dan pendapat kepada para ahli untuk memeriksa dan mengevaluasi instrumen penelitian. Tahap selanjutnya adalah uji coba instrumen terhadap responden yang dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Data yang diperoleh dari uji coba instrumen tersebut diolah menggunakan *software* SPSS 22 sehingga dapat ditentukan ke validan setiap butir instrumen.

## 2) Reliabilitas Instrumen

Kriteria instrumen yang kedua adalah instrumen yang digunakan harus reliabel. Menurut Endang, dkk (2013: 58), reliabilitas dapat berarti keterikatan, ketergantungan, ketetapan atau keajegan hasil pengukuran.

Menurut Suharsimi Arikunto (2000: 235) untuk instrumen dapat diberikan skor dan skornya bukan 1 dan 0, hasilnya dapat dianalisis dengan rumus *Alpha Cronbach*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket, dimana skor nya bukan 1 dan 0. Untuk menghitung reliabilitas instrumen digunakan *software* SPSS 22 yang didalamnya terdapat rumus *Alpha Cronbach*.

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* yang ada dalam *software* SPSS 22, maka instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai *Alpha* mendekati indeks 1 dan untuk mengetahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen kuat, sedang, maupun rendah dapat dihitung koefisien reliabilitasnya dan diinterpretasikan dengan koefisien korelasi seperti pada Tabel 4 (Sugiyono, 2014: 184):

Tabel 4. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket diubah menjadi data interval. Sangat Setuju dengan skor 5, Setuju dengan skor 4, Cukup dengan skor 3, Kurang dengan skor 2, dan Tidak Setuju dengan skor 1 (Sukardjo, 2005). Kemudian untuk mengetahui kualitas berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase dapat menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{persentase kualitas (\%)} = \frac{\text{skor hasil obeservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Pembagian kategori kelayakan dapat ditentukan dengan memperhatikan rentang bilangan persentase. Pembagian persentase kelayakan 100% dibagi rata menjadi lima kategori sesuai dengan skala likert (Arikunto, 2009). Pembagian persentase kelayakan dapat dilihat pada Tabel 5 :

Tabel 5. Kategori Kelayakan

No	Interval Persentase	Kategori
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian Media Pembelajaran**

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang digunakan untuk membantu siswa kelas X Seni Pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan. Pada proses pengembangan media pembelajaran digunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan dan akan dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. *Analysis***

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam pengembangan sebuah media yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam pengembangan produk. Secara umum pada tahapan ini bertujuan untuk dapat menentukan tujuan media pembelajaran, konsep materi pembelajaran, serta konsep isi media pembelajaran.

##### **a) Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta ditujukan untuk siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa terutama pada materi terkait tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.

##### **b) Konsep Materi Pembelajaran**

Isi materi pembelajaran mengacu pada silabus mata pelajaran tatah sungging yang digunakan di SMK Negeri 1 Kasihan. Materi pembelajaran yang

disajikan berdasarkan kompetensi dasar elemen – elemen tatah sungging wayang gaya yogyakarta pada sumping, uncal, bledegan, kalung, dan sampir dengan materi pokok memahami motif – motif tatahan wayang kulit.

c) Konsep Isi Media Pembelajaran

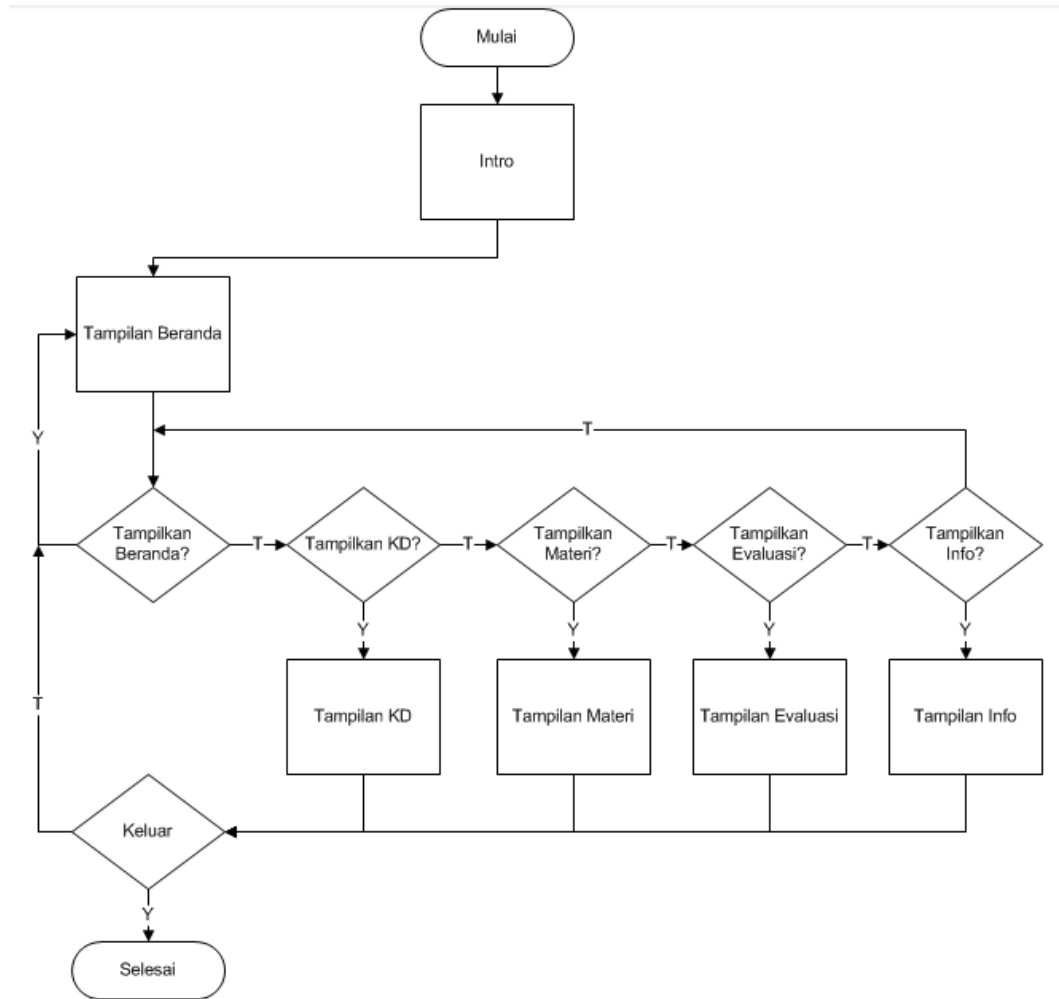
Media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta terdiri dari beranda, kompetensi dasar, materi, evaluasi, dan info dengan penyajian materi pembelajaran menampilkan materi berupa teks dan gambar.

## **2. Design**

Proses yang dilakukan pada tahap desain adalah pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* dibutuhkan untuk menggambarkan rancangan yang mendefinisikan fungsi dari fitur – fitur dan langkah kerja dari sistem pada media pembelajaran yang akan dibuat.

a) *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* dapat dilakukan setelah mengetahui isi media dan isi materi yang akan ditampilkan dalam media. *Flowchart* dibuat untuk menggambarkan alur dari satu *scene* ke *scene* lain serta menggambarkan langkah kerja dari sistem pada produk yang akan dibuat. Desain *flowchart* dari rancangan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang akan dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Flowchart* Rancangan Media Pembelajaran

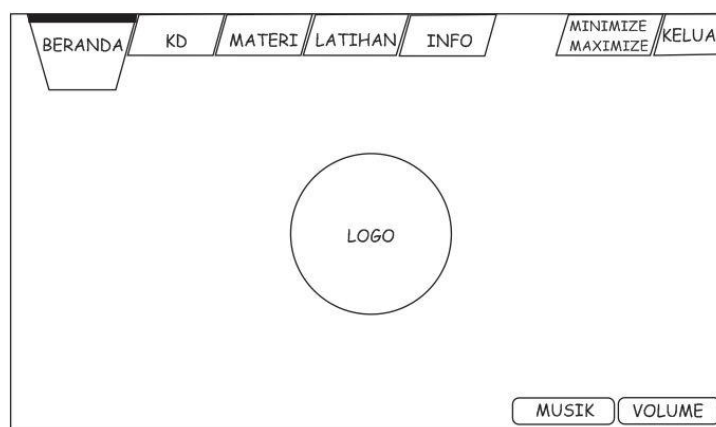
b) *Storyboard*

*Storyboard* dibuat setelah mengetahui rancangan isi dalam setiap bagian media pembelajaran. *Storyboard* dibuat untuk menggambarkan rancangan yang mendefinisikan fungsi dari fitur – fitur yang ada dalam media pembelajaran yang akan dibuat. Berikut tampilan *storyboard* dari media pembelajaran motif tatakungging wayang kulit gaya Yogyakarta:

1) Halaman Beranda

Saat media dijalankan, halaman pertama yang akan ditampilkan adalah halaman beranda. Pada halaman ini akan menampilkan logo dari Universitas

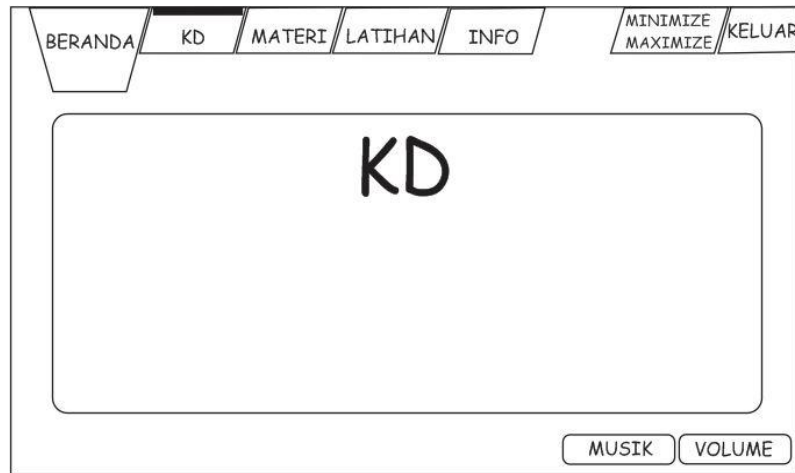
Negeri Yogyakarta serta judul dari media pembelajaran. Pada media pembelajaran yang dibuat ini semua menu utama diletakkan di sisi atas layar, isi dari tiap menu akan ditampilkan dibagian tengah layar, sehingga tombol menu utama tetap berada diposisi masing – masing meskipun user membuka menu yang lain. Untuk mengetahui menu yang sedang ditampilkan maka diberikan indikator diatas tombol menu sehingga user dapat mengetahui menu apa yang sedang dilihat. Beberapa menu yang tersedia pada media pembelajaran ini yaitu beranda, kd, materi, latihan, dan info serta beberapa tombol pengaturan yang dapat digunakan yaitu tombol *minimize/maximize*, tombol keluar, tombol musik, dan tombol volume. Rancangan dari tampilan halaman beranda pada media pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar 4:



Gambar 4. Rancangan Tampilan Halaman Beranda

## 2) Halaman Kompetensi Dasar

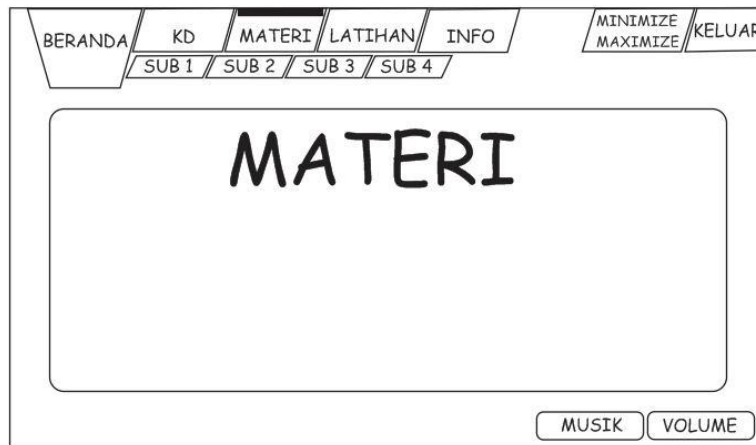
Halaman KD (Kompetensi Dasar) menampilkan kompetensi dasar serta materi pokok dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Semua tombol yang tersedia juga masih dapat digunakan seperti pada halaman beranda. Rancangan dari tampilan halaman KD dapat dilihat pada Gambar 5:



Gambar 5. Rancangan Tampilan Halaman KD

### 3) Halaman Materi

Halaman materi menampilkan materi dari media pembelajaran yang dibuat. Pada halaman ini akan ada tambahan tombol yang berfungsi untuk menampilkan sub materi yang tersedia pada media. Rancangan dari tampilan halaman materi dapat dilihat pada Gambar 6:



Gambar 6. Rancangan Tampilan Halaman Materi

#### 4) Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi atau latihan akan menampilkan halaman dengan tambahan sub menu karena ada 2 jenis latihan yang disediakan. Pada latihan yang pertama semua menu dan tombol masih berfungsi dan dapat digunakan.

Rancangan dari tampilan halaman latihan dapat dilihat pada Gambar 7:



Gambar 7. Rancangan Tampilan Halaman Latihan 1

Sedangkan untuk latihan yang kedua hanya akan ada tombol beranda yang aktif dikarenakan latihan ini berupa soal dan membutuhkan konsentrasi dan ketenangan sehingga musik pun akan dinonaktifkan pada halaman ini.

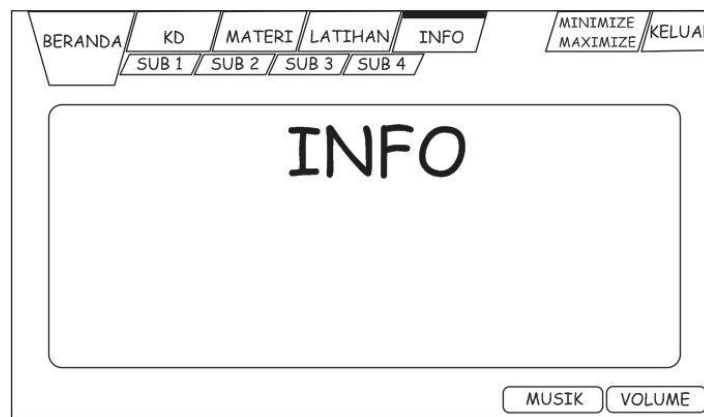
Rancangan tampilan halaman latihan yang kedua dapat dilihat pada Gambar 8:



Gambar 8. Rancangan Tampilan Halaman Latihan 2

## 5) Halaman Info

Halaman Info menampilkan beberapa informasi terkait dengan media pembelajaran. Pada halaman ini akan terdapat sub menu yang menampilkan informasi seperti halaman bantuan, profil, serta sumber materi yang dijadikan acuan materi dalam media pembelajaran. Rancangan dari tampilan halaman info dapat dilihat pada Gambar 9:



Gambar 9. Rancangan Tampilan Halaman Info

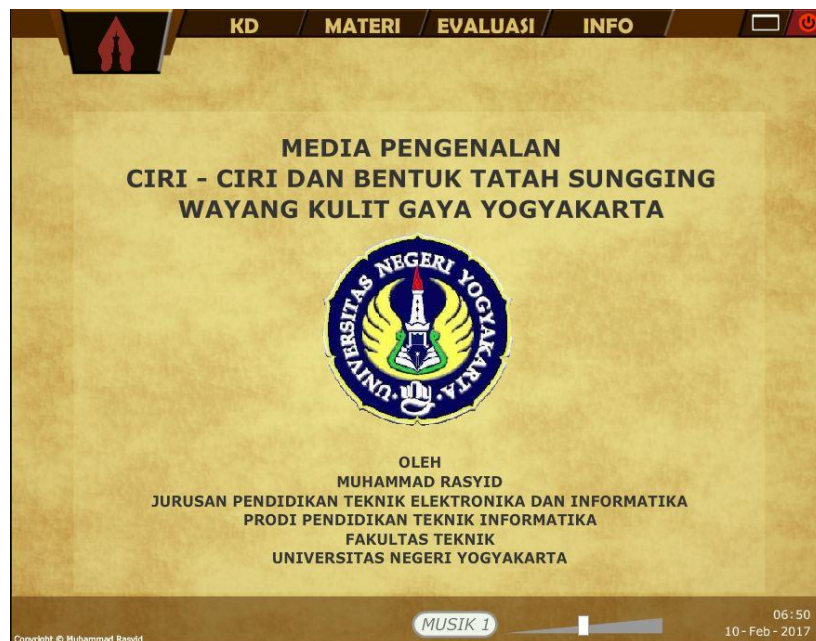
## 3. *Develop*

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash CS6*, setelah semua desain dan komponen media selesai dibuat maka tahapan selanjutnya adalah memberikan *action script* agar media dapat berjalan dan dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan.

Berikut adalah pengembangan dari media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya:

a) Tampilan Halaman Beranda

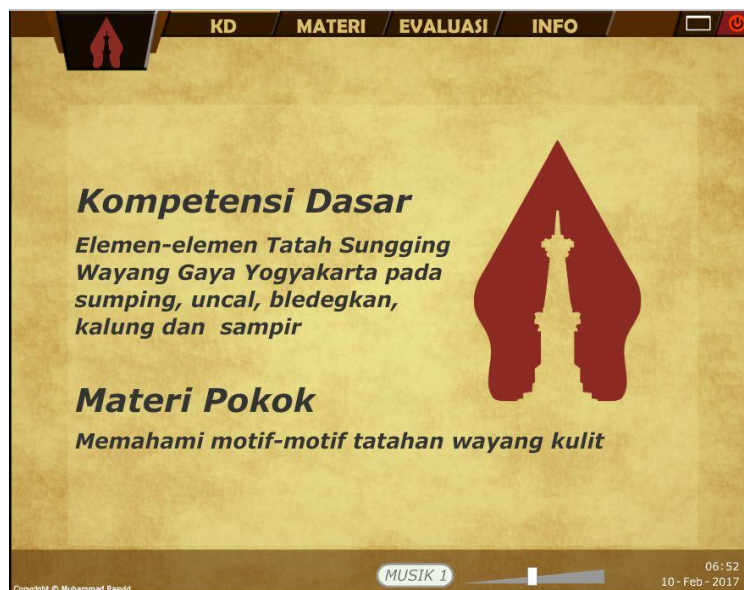
Halaman beranda menampilkan logo dari Universitas Negeri Yogyakarta, judul media, dan sedikit profil dari pengembang. Dalam pengembangan media pembelajaran ini penggunaan warna pada tampilan dominan menggunakan warna coklat dengan kombinasi warna merah untuk warna beberapa tombol. Untuk susunan menu serta tombol lainnya masih sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Tampilan hasil pengembangan dari halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 10:



Gambar 10. Hasil Pengembangan Tampilan Beranda

b) Tampilan Halaman KD

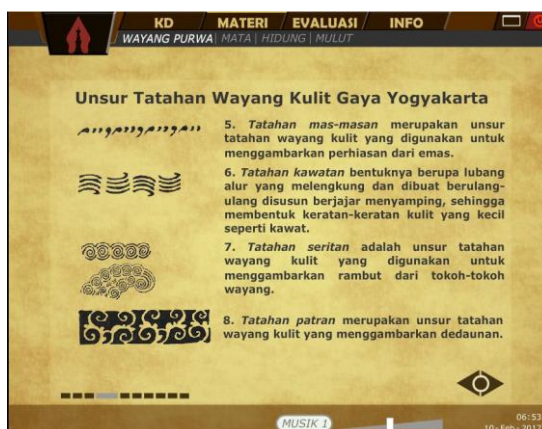
Halaman KD menampilkan kompetensi dasar dan materi pokok sesuai dengan yang telah dirancang pada *storyboard*, namun terdapat penambahan gambar wayang agar halaman terlihat menarik. Tampilan hasil pengembangan dari halaman KD dapat dilihat pada Gambar 11:



Gambar 11. Hasil Pengembangan Tampilan Menu KD

c) Tampilan Halaman Materi

Halaman materi menampilkan materi sesuai dengan yang telah ditentukan sebelumnya. Materi utama berisi tentang macam bentuk motif tatahan pada wayang kulit khususnya wayang kulit gaya Yogyakarta dapat dilihat pada Gambar 12. Kemudian untuk sub menu materi yang disediakan berisi materi tentang sunggingan pada wayag kulit pada mata, hidung, serta mulut tokoh wayang dapat dilihat pada Gambar 13 dan Gambar 14.



Gambar 12. Hasil Pengembangan Tampilan Materi



Gambar 13. Hasil Tampilan Tombol sub Menu Materi



Gambar 14. Hasil Tampilan Isi sub Menu Materi

#### d) Tampilan Halaman Evaluasi

Pada tampilan evaluasi terdapat dua macam evaluasi, yang pertama adalah quiz mencocokkan gambar jenis tatahan dengan namanya kemudian untuk evaluasi yang kedua yaitu soal dalam bentuk pilihan ganda. Untuk quiz mencocokkan gambar disediakan 12 gambar beserta nama yang telah diacak, *user* diminta untuk mencocokkan gambar dengan cara melakukan *drag* gambar kemudian *drop* pada nama yang sesuai, pada quiz ini disediakan waktu selama

satu menit. Tampilan hasil pengembangan dari halaman instruksi quiz mencocokkan gambar dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman Instruksi Mencocokkan Gambar

Pada Gambar 15 menampilkan halaman instruksi bagi pengguna tentang cara mengerjakan quiz yang akan diberikan. Pada halaman ini juga telah diberikan satu contoh bagi pengguna untuk mencoba quiz yang akan dikerjakan dengan cara *drag* gambar kemudian *drop* pada nama yang ada disamping kiri. Namun apabila pengguna tidak ingin mencoba contohnya dapat langsung menekan tombol mulai.

Setelah tombol mulai ditekan maka halaman quiz mencocokkan gambar akan muncul dan pengguna dapat mengerjakan quiz yang telah disediakan. Tampilan dari quiz mencocokkan gambar dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Halaman Quiz Mencocokkan Gambar

Setelah pengguna selesai mengerjakan quiz atau apabila waktu telah habis maka akan muncul halaman nilai atau skor seperti pada Gambar 17.



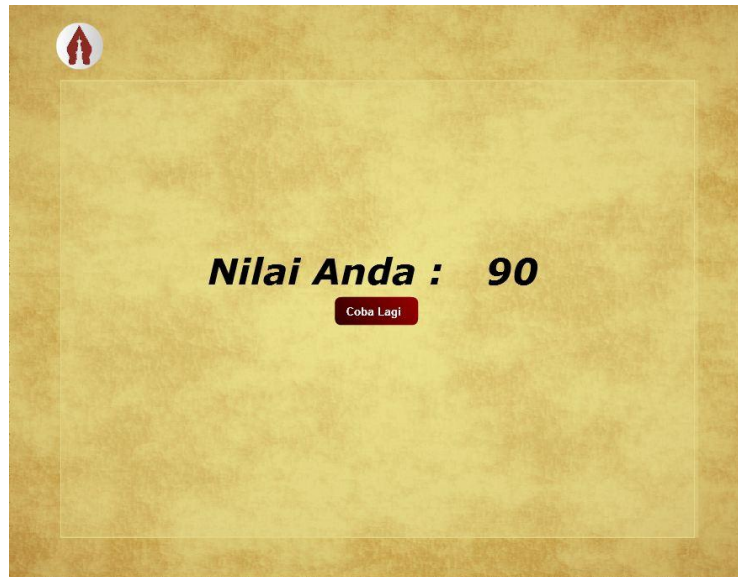
Gambar 17. Tampilan Halaman Skor Quiz Mencocokkan Gambar

Evaluasi yang kedua yaitu soal pilihan ganda. Untuk membuka halaman ini pengguna cukup menekan sub menu soal yang ada di halaman evaluasi maka pengguna dihadapkan dengan soal yang telah disediakan (Gambar 18). Setelah masuk ke halaman soal pengguna cukup menekan huruf dari jawaban yang

dianggap benar maka secara otomatis pengguna akan diarahkan ke soal berikutnya, setelah mengerjakan semua soal maka akan muncul tampilan nilai yang diperoleh (Gambar 19). Pada halaman nilai pengguna dapat memilih untuk mencoba lagi atau kembali ke halaman beranda. Soal yang ditampilkan pada setiap mengerjakan evaluasi ini telah diacak sehingga tiap pengguna mendapatkan soal yang berbeda untuk tiap nomor soal. Soal pada media pembelajaran ini disimpan dalam *file* bernama soal.XML yang dapat diedit menggunakan aplikasi *Notepad* (Gambar 20), *file* soal ini dapat diubah sesuai kebutuhan sehingga bersifat dinamis. Tampilan halaman soal dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 18. Tampilan Halaman Soal



Gambar 19. Tampilan Halaman Nilai

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<test jml="10">
  <soal>
    <tanya>Sumber cerita dari wayang purwa adalah...</tanya>
    <pilih_a>Adiparwa</pilih_a>
    <pilih_b>Baratayudha</pilih_b>
    <pilih_c>Mahabarata dan Ramayana</pilih_c>
    <pilih_d>Arjunawiwaha</pilih_d>
    <jawab>c</jawab>
    <gbr>0.jpg</gbr>
  </soal>
  <soal>
    <tanya>Berikut ini adalah ciri khas wayang kulit purwa gaya Yogyakarta, kecuali...</tanya>
    <pilih_a>Bahu belakang berukuran pendek</pilih_a>
    <pilih_b>Bahu belakang berukuran panjang</pilih_b>
    <pilih_c>Tangan berukuran panjang hingga menyentuh kaki</pilih_c>
    <pilih_d>Bentuk tubuh gemuk dan pendek</pilih_d>
    <jawab>a</jawab>
    <gbr>0.jpg</gbr>
  </soal>
  <soal>
    <tanya>Warna yang digunakan pada bagian lemahhan atau siten-siten adalah...</tanya>
    <pilih_a>Hitam</pilih_a>
    <pilih_b>Merah</pilih_b>
    <pilih_c>Cokelat</pilih_c>
    <pilih_d>Putih</pilih_d>
    <jawab>b</jawab>
  </soal>
</test>

```

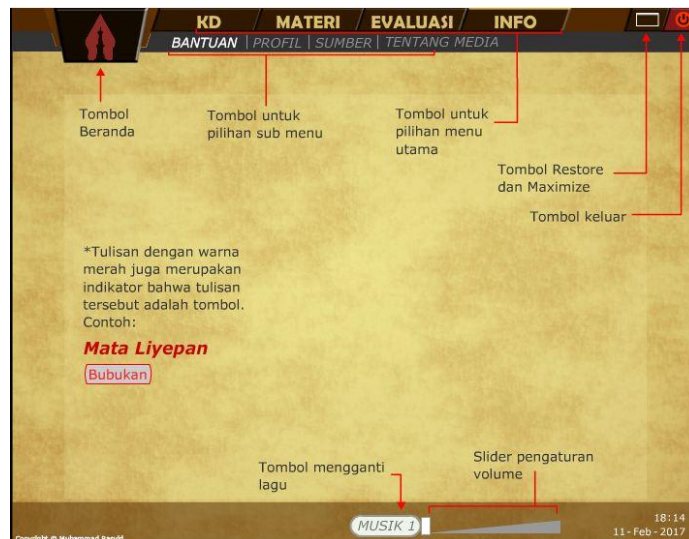
Gambar 20. Tampilan Isi soal.XML

e) Tampilan Halaman Info

Halaman ini menampilkan halaman dengan 4 sub menu yaitu menu bantuan, profil, sumber, dan tentang media. Penjelasan dari isi masing – masing halaman dijelaskan sebagai berikut:

(1) Halaman bantuan

Berisi tentang petunjuk dan penjelasan fungsi dari tiap tombol yang terdapat dalam media pembelajaran. Tampilan halaman bantuan dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21. Tampilan Halaman Bantuan

(2) Halaman Profil

Halaman profil berisi informasi terkait profil pengembang dan pembimbing seperti nama, jurusan, prodi, fakultas, serta nama universitas. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22. Tampilan Halaman Profil

### (3) Halaman Sumber

Halaman ini berisi terkait buku yang digunakan sebagai sumber materi.

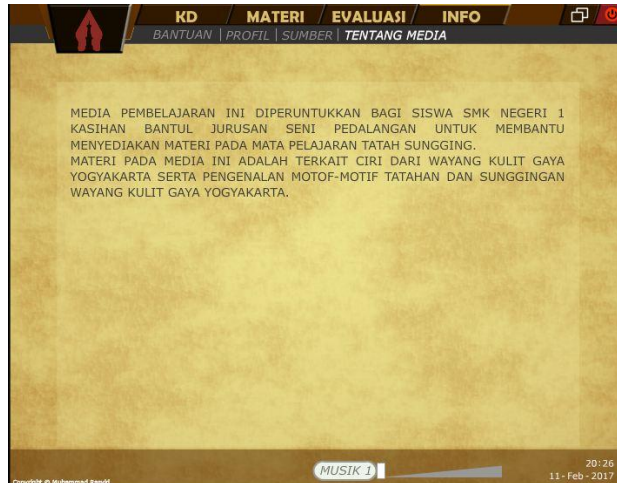
Tampilan halaman sumber dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Tampilan Halaman Sumber

#### (4) Halaman Tentang Media

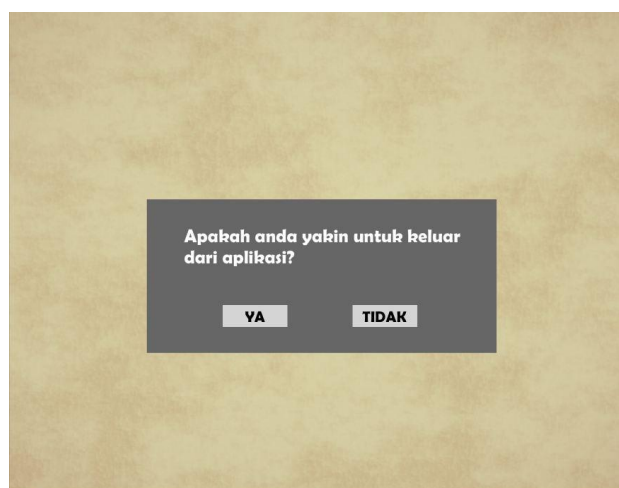
Halaman ini berisi terkait penjelasan singkat mengenai media pembelajaran yang digunakan. Tampilan dari halaman tentang media dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24. Tampilan Halaman Tentang Media

#### f) Tampilan Konfirmasi Keluar

Halaman ini muncul ketika tombol keluar ditekan, berisi konfirmasi apakah akan benar – benar keluar dari media atau tidak. Tampilan halaman konfirmasi keluar dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25. Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar

#### 4. Implement

Pada tahap ini dilakukan uji fungsionalitas serta validasi pada media pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan dari media.

##### a) Uji Fungsionalitas

Uji fungsionalitas merupakan pengujian kinerja dari media pembelajaran oleh pengembang untuk memastikan bahwa konten media pembelajaran telah dapat dioperasikan sesuai dengan fungsinya dan tidak terdapat *bug* maupun *error* ketika dijalankan. Pengujian yang dilakukan meliputi fungsionalitas dan portabilitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian Media

No	Pengujian	Hasil
1	Pengujian dengan menjalankan media sebanyak 20 kali	Media dapat berjalan dengan baik tanpa adanya error
2	Pengujian dengan menjalankan 10 media secara bersamaan	Masing – masing media dapat berjalan dengan baik tanpa adanya error
3	Pengujian fungsi tombol dan konten pada media sebanyak 20 kali	Semua tombol dan konten pada media dapat berfungsi sesuai dengan fungsinya masing - masing
	a. Tombol Beranda	Berfungsi dengan baik
	b. Tombol KD	Berfungsi dengan baik
	c. Tombol Materi	Berfungsi dengan baik
	d. Tombol Evaluasi	Berfungsi dengan baik
	e. Tombol Info	Berfungsi dengan baik
	f. Tombol <i>maximize/minimize</i>	Berfungsi dengan baik
	g. Tombol Keluar	Berfungsi dengan baik
	h. <i>Slider Volume</i>	Berfungsi dengan baik
	i. Tombol Pilihan Musik	Berfungsi dengan baik
	j. Tombol dalam menu materi	Berfungsi dengan baik
	k. Tombol dalam menu info	Berfungsi dengan baik
l. Tombol dalam menu evaluasi	Berfungsi dengan baik	

4	Pengujian dengan menjalankan media di beberapa perangkat komputer berbeda	Media dapat berjalan dengan baik ditiap perangkat tanpa adanya error
	a. Laptop Asus A46C	Media berjalan dengan baik
	b. PC Intel Dual Core, Memory 2GB, HDD 500GB	Media berjalan dengan baik
	c. Laptop Acer Aspire 4520	Media berjalan dengan baik
	d. Laptop Acer Aspire E5-574G	Media berjalan dengan baik
	e. Laptop Hp Pavilion	Media berjalan dengan baik
	f. PC Intel Core 2 Duo, Memory 1GB, SSD 100GB	Media berjalan dengan baik

Dari data pengujian pada Tabel 7 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat beroperasi dengan baik dan konten didalamnya dapat bekerja sesuai dengan fungsinya masing – masing.

b) Pengujian *Alpha*

Setelah dilakukan uji fungsionalitas pada media, kemudian media pembelajaran divalidasi oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Validasi materi dilakukan oleh bapak Drs. Rasim dan bapak Gunawan, keduanya merupakan guru ahli pedalangan dan juga seorang dalang. Kemudian untuk validasi media dilakukan oleh dosen jurusan pendidikan teknik elektronika dan informatika Universitas Negeri Yogyakarta yang ahli dibidang media pembelajaran yaitu bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd. dan bapak Nurkhamid, S.Si, M.kom., Ph.D.

Hasil validasi dari ahli materi maupun ahli media adalah berupa kuesioner penilaian materi berisi pernyataan dan penilaian dengan skala 1 sampai 5. Untuk hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada sub bab analisis data. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli, terdapat beberapa saran atau masukan yang dapat diperbaiki baik dari segi materi maupun media sehingga media pembelajaran dapat layak digunakan.

Saran yang diberikan oleh ahli materi dan juga ahli media selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 7 dan Tabel 8.

Tabel 7. Saran Ahli Materi



No	Ahli Materi	Saran
1	Ahli Materi 1	a. Gambar motif disesuaikan dengan gaya Yogyakarta b. Ditambahkan motif kembang katu dan kembang jeruk
2	Ahli Materi 2	Ada tambahan macam tatahan rambut yaitu gayaman, seritan, gimbalan, dan rambut geni

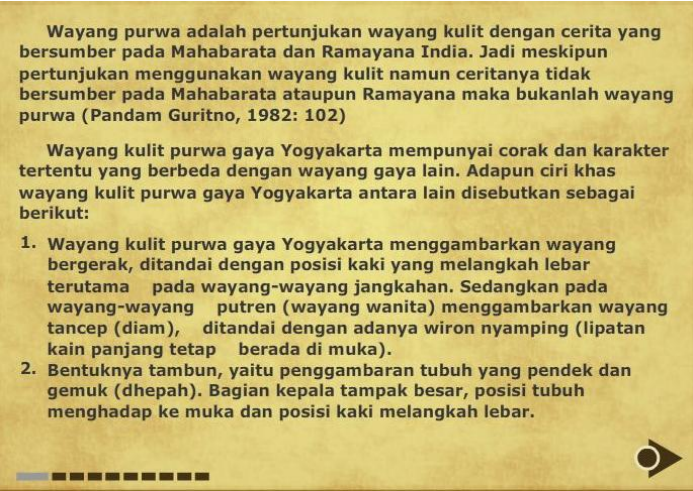
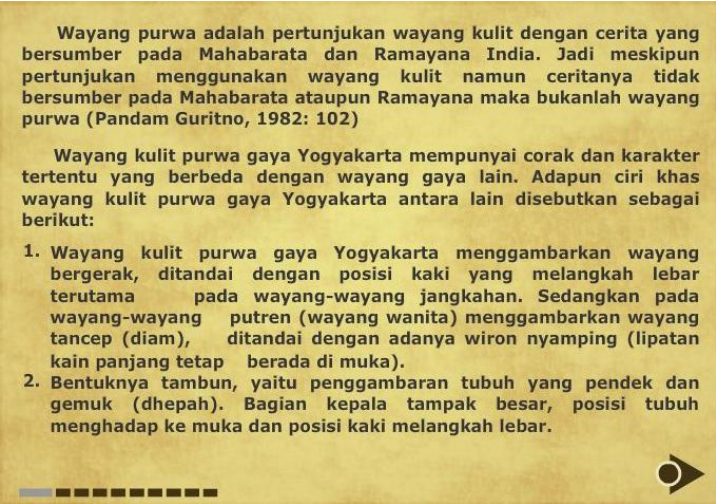
Tabel 8. Saran Ahli Media

No	Ahli Media	Saran
1	Ahli Media 1	Format perataan teks pada materi supaya diperbaiki
2	Ahli Media 2	a. Tampilan awal sebaiknya muncul info media b. Dapat ditambahkan petunjuk dari gambar ke label c. Label quiz dan soal dapat diganti quiz 1 dan quiz 2

Saran dari ahli materi maupun ahli media tidak sepenuhnya diterapkan pada media pembelajaran ini dengan pertimbangan tidak sesuai dengan cakupan materi dan juga dapat digunakan untuk pengembangan penelitian yang lebih lanjut. Hasil saran dan revisi dari ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Revisi Media Pembelajaran

No.	Keterangan Revisi
1	<p>Ahli Materi 1 poin a. Pada menu materi terdapat motif yang kurang sesuai dengan motif gaya Yogyakarta, yaitu pada motif tatahan patran. Gambar berikut adalah motif yang sebelumnya ditampilkan didalam materi.</p>  <p>Kemudian setelah dilakukan perbaikan maka motif yang sesuai dengan gaya Yogyakarta adalah seperti berikut:</p> 

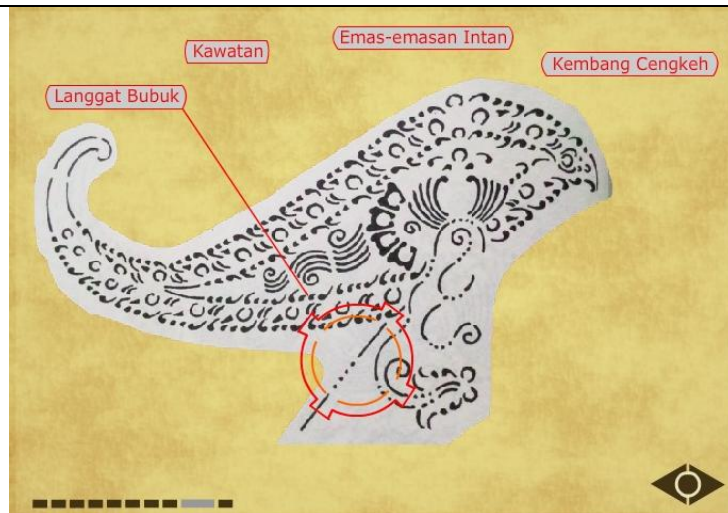
<p>2</p>	<p>Ahli Media 1. Format perataan teks pada menu materi yang awalnya menggunakan perataan kiri dirasa kurang sesuai kemudian digunakan perataan kanan kiri agar tampilan lebih seimbang.</p> <p>Berikut tampilan sebelum dilakukan revisi:</p>  <p>Kemudian berikut tampilan materi setelah dilakukan perbaikan:</p> 
<p>3</p>	<p>Ahli Media 2 poin a. Pada tampilan menu beranda yang semula hanya menampilkan logo media dan judul media perlu dilakukan penyesuaian dengan menambahkan keterangan pengembang serta logo diganti dengan logo universitas.</p> <p>Berikut tampilan menu beranda sebelum dilakukan penyesuaian.</p>



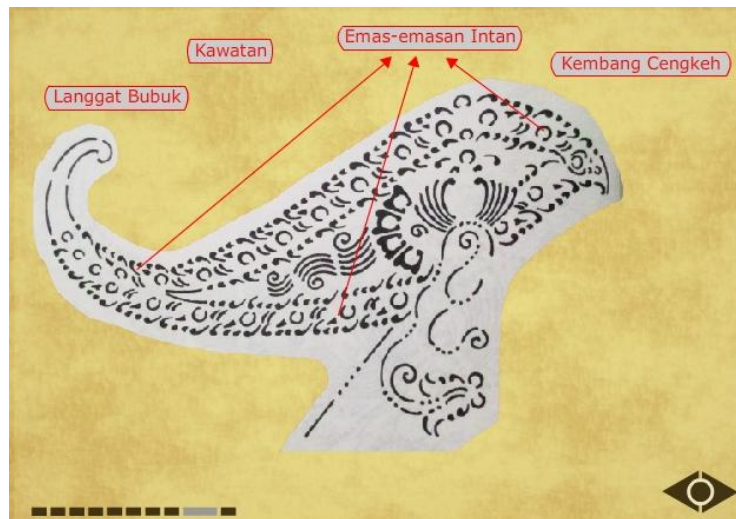
Kemudian berikut adalah tampilan setelah dilakukan penyesuaian.



- 4 Ahli Media 2 poin b.  
 Pada menu materi, terdapat beberapa contoh gambar bagian wayang kulit yang mengandung beberapa unsur tatahan. Terdapat tombol dengan fungsi menunjukkan contoh unsur tatahan sesuai dengan nama yang ditunjuk, saran dari ahli media adalah untuk menambahkan fungsi dari arah sebaliknya yaitu dari gambar menunjuk ke nama unsur tatahan. Maka hasil penyesuaiannya adalah sebagai berikut:
- Menu materi sebelum revisi.

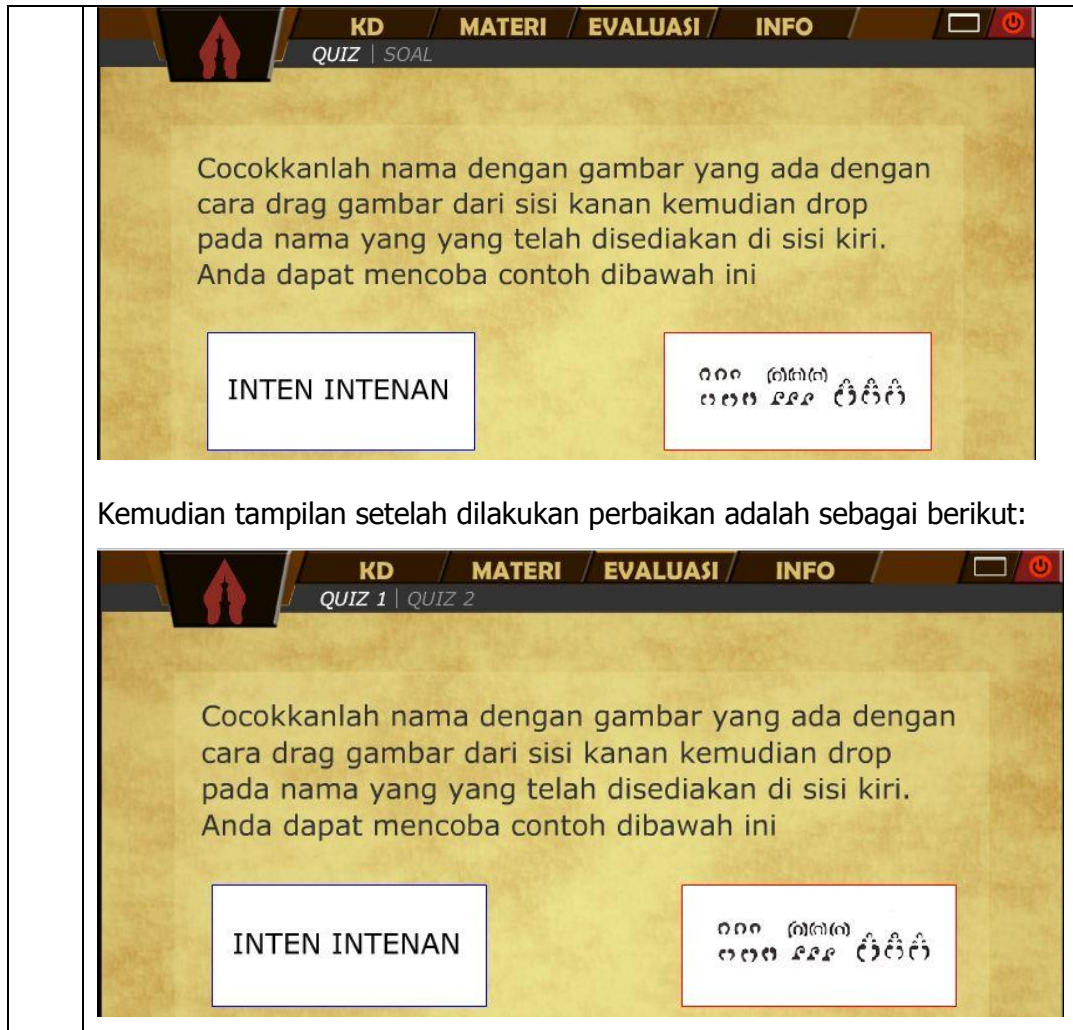


Setelah dilakukan penyesuaian maka hasilnya sebagai berikut.



- 5 Ahli Media 2 poin c.  
Label pada sub-menu evaluasi yang semula QUIZ dan SOAL dirasa kurang sesuai, maka dilakukan perubahan dengan mengganti menjadi QUIZ 1 dan QUIZ 2.

Berikut tampilan sebelum dilakukan revisi.



## 5. Evaluate

Pada tahap ini dilakukan pengujian media pembelajaran kepada responden yang pada penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Pengujian dilakukan dengan mempersilahkan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran dan kemudian memberi tanggapan dengan mengisi kuesioner yang telah diberikan.

Data hasil uji coba kepada responden kemudian diolah untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap media yang telah dibuat. Hasil pengolahan data responden dapat dilihat pada sub bab analisis data.

## **B. Deskripsi Data**

Pengujian instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis instrumen dilakukan secara kualitatif kepada sejumlah siswa yang memiliki karakteristik sama dengan siswa yang akan diuji dengan instrumen tersebut (Majid, 2006). Subjek uji instrumen penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan dengan jumlah siswa 12 orang. Berikut ini adalah hasil uji validitas dan uji reliabilitas instrumen.

### **1. Validitas Instrumen**

Validator instrumen dalam penelitian ini adalah 2 dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika UNY. Analisis instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif merupakan analisis yang dilakukan oleh validator yang mempunyai rumpun keahlian sesuai dengan instrumen yang dibuat (Majid, 2006). Uji validitas instrumen secara kuantitatif dilakukan dengan menggunakan perhitungan korelasi *Product Moment* dimana perhitungan korelasinya menggunakan bantuan *software* SPSS 22.

Berdasarkan hasil perhitungan validitas butir instrumen untuk siswa, 25 butir instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid. Oleh karena itu semua butir item dalam instrumen dapat digunakan dalam analisis data. Ringkasan hasil perhitungan validitas butir instrumen untuk siswa dapat dilihat pada Tabel 11 dan hasil perhitungan koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) selengkapnya dapat dilihat di Tabel *Correlations* pada Lampiran 10.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Validitas Butir Instrumen untuk Siswa

No. Butir	Nilai $r$ hitung	Keterangan
1	0,648*	Valid
2	0,624*	Valid
3	0,660*	Valid
4	0,702*	Valid
5	0,697*	Valid
6	0,741**	Valid
7	0,693*	Valid
8	0,797**	Valid
9	0,761**	Valid
10	0,746**	Valid
11	0,760**	Valid
12	0,795**	Valid
13	0,688*	Valid
14	0,648*	Valid
15	0,712**	Valid
16	0,743**	Valid
17	0,670*	Valid
18	0,697*	Valid
19	0,716**	Valid
20	0,712**	Valid
21	0,628*	Valid
22	0,797**	Valid
23	0,648*	Valid
24	0,684*	Valid
25	0,797**	Valid
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). * . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		

Pada *output correlations* dapat dilihat hasil dengan tanda bintang adalah valid. Bintang 1 (\*) menunjukkan bahwa butir instrumen valid pada 1 kali pengujian dengan taraf signifikansi 95% (0,05) dan bintang 2 (\*\*) menunjukkan bahwa instrumen valid pada 2 kali pengujian dengan taraf signifikansi 99% (0,01).

## 2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Perhitungan uji reliabilitas ini menggunakan bantuan *software* SPSS 22. Ringkasan hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 11 dan hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 11.

Tabel 11. Statistik Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	25

Secara keseluruhan instrumen dinyatakan reliabel jika nilai *Alpha* mendekati indeks 1, semakin mendekati indeks 1 tingkat reliabilitasnya semakin bertambah. Berdasarkan data yang didapatkan nilai *Alpha* sebesar 0.956, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen penelitian tersebut reliabel dengan koefisien korelasi sangat kuat.

## C. Analisis Data

### 1. Analisis *Alpha* Testing

Pengujian *Alpha* dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan. Pengujian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

#### a) Data dan Analisis Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah 2 orang dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika UNY yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Validasi yang dilakukan oleh ahli media meliputi 2 aspek yaitu fungsionalitas dan usabilitas. Hasil penilaian ahli media aspek fungsionalitas dapat dilihat pada Tabel 12 serta aspek usabilitas pada Tabel 13.

Tabel 12. Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Fungsionalitas

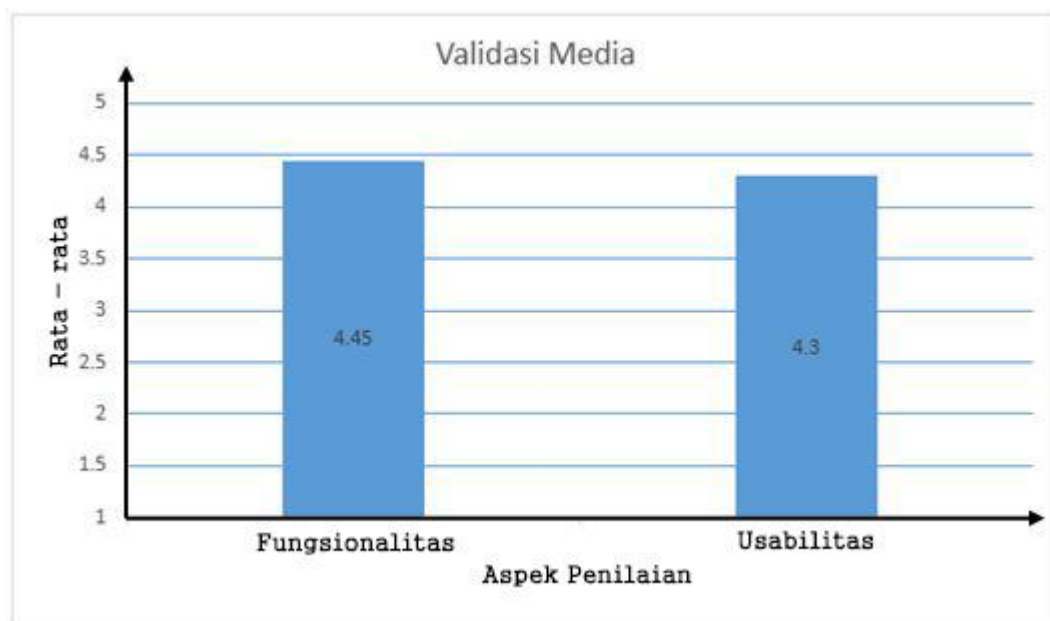
No.	Butir Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Total	Rata-rata
1	Unsur-unsur multimedia yang digunakan dapat berfungsi dengan baik.	5	4	9	4,5
2	Media dapat berfungsi pada perangkat komputer dengan spesifikasi sesuai standar pada instansi pendidikan.	5	4	9	4,5
3	Keseluruhan paket program dapat berjalan pada sistem operasi.	5	5	10	5
4	Media sudah menyajikan informasi pembelajaran berupa kompetensi dasar sesuai pada kurikulum yang digunakan.	4	4	8	4
5	Media sudah menyajikan informasi penggunaan media.	4	4	8	4
6	Media sudah menampilkan seluruh konten isi sesuai dengan tujuan dari multimedia pembelajaran.	4	4	8	4
7	Media dapat memberikan feedback kepada pengguna ketika dioperasikan.	5	4	9	4,5
8	Media dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.	5	5	10	5
9	Media dapat dijalankan tanpa mengganggu atau merusak program lain.	4	5	9	4,5
10	Media memiliki batasan akses dalam navigasinya pada setiap halaman berbeda.	5	4	9	4,5
<b>Jumlah</b>				<b>89</b>	<b>44,5</b>
<b>Mean/Rata-rata</b>					<b>4,45</b>

Tabel 13. Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Usabilitas

No.	Butir Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Total	Rata-rata
11	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.	4	5	9	4,5
12	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.	4	4	8	4
13	Warna dan ikon tombol navigasi sudah konsisten.	5	4	9	4,5
14	Posisi tombol navigasi sudah konsisten pada setiap halaman media.	4	4	8	4
15	Tombol navigasi sudah tersedia pada setiap halaman media.	4	4	8	4

16	Media mudah dipindahkan dan digunakan dari sistem/perangkat satu ke sistem/perangkat lain.	5	5	10	5
17	Media dapat merespon dengan cepat terhadap akses perintah dari pengguna.	5	4	9	4,5
18	Elemen-elemen media tersusun teratur baik secara vertikal maupun horisontal.	4	4	8	4
19	Sajian isi media sudah rapi dan teratur dalam resolusi layar normal maupun <i>wide screen</i> .	5	4	9	4,5
20	Desain visual media sudah sesuai dengan kaidah visual yang baik.	4	4	8	4
<b>Jumlah</b>				<b>86</b>	<b>43</b>
<b>Mean/Rata-rata</b>					<b>4,3</b>

Jika hasil penilaian dari ahli media disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah seperti yang ada pada Gambar 26.



Gambar 26. Diagram Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel data hasil penilaian setiap aspek oleh ahli media, maka dapat dilihat kualitas penilaian secara keseluruhan dalam bentuk persentase dengan hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kualitas (\%)} &= \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100 \% \\
 &= \frac{89+86}{20 \times 5 \times 2} \times 100 \% \\
 &= \frac{175}{200} \times 100\% \\
 &= 87.5 \%
 \end{aligned}$$

Dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan pada halaman 30 dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan menurut ahli media masuk kedalam kategori sangat layak.

b) Data dan Analisis Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah 2 orang guru pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi 2 aspek yaitu isi materi dan sajian materi. Hasil penilaian ahli materi aspek isi materi dapat dilihat pada Tabel 14 dan untuk aspek sajian materi dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Isi Materi

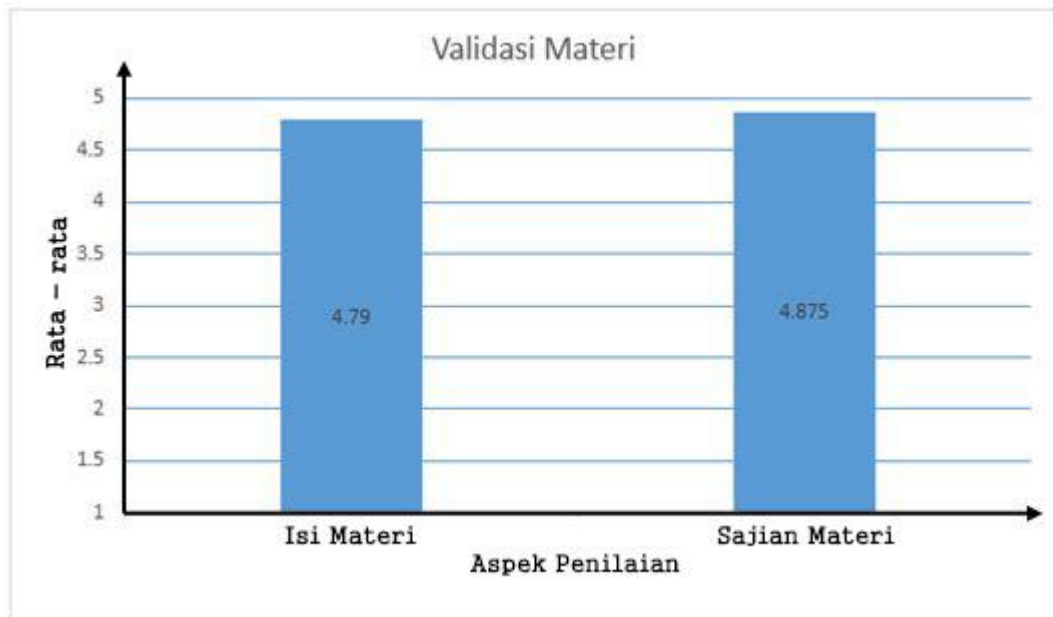
No.	Butir Penilaian	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Total	Rata-rata
1	Media berisi bahasan motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.	5	5	10	5
2	Media berisi materi dari sumber yang dipercaya.	5	5	10	5
3	Media berisi materi yang benar.	5	4	9	4,5
4	Media berisi materi yang aktual.	5	5	10	5
5	Media berisi materi yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Materi Pokok.	5	5	10	5
6	Media berisi cakupan materi yang tepat.	5	5	10	5
7	Media berisi materi yang lengkap dari segi teori dan praktek.	5	5	10	5
8	Media berisi materi evaluasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan.	5	4	9	4,5

9	Materi pendukung yang disajikan sudah sesuai dengan materi pokok.	5	4	9	4,5
10	Penggunaan gambar pendukung sudah sesuai dengan standar yang digunakan.	4	4	8	4
11	Media berisi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	10	5
12	Materi pada setiap halaman media sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang harus dicapai.	5	5	10	5
<b>Jumlah</b>				<b>115</b>	<b>57,5</b>
<b>Mean/Rata-rata</b>					<b>4,79</b>

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Sajian Materi

No.	Butir Penilaian	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Total	Rata-rata
13	Materi sudah tersusun secara sistematis.	5	5	10	5
14	Pada setiap halaman media berisi materi yang saling berkaitan dengan pokok bahasan.	5	5	10	5
15	Penyajian materi secara visual sudah benar dan utuh.	5	4	9	4,5
16	Penyajian materi sudah memenuhi kebutuhan siswa.	5	5	10	5
17	Penyajian judul dan pembahasan materi sudah sesuai.	5	5	10	5
18	Bahasa untuk pemaparan materi secara visual sudah baku dan formal.	5	4	9	4,5
19	Bahasa pembahasan materi sudah komunikatif.	5	5	10	5
20	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.	5	5	10	5
<b>Jumlah</b>				<b>78</b>	<b>39</b>
<b>Mean/Rata-rata</b>					<b>4,875</b>

Jika hasil penilaian dari ahli materi disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah seperti yang ada pada Gambar 27.



Gambar 27. Diagram Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel data hasil penilaian setiap aspek oleh ahli materi, maka dapat dilihat kualitas penilaian secara keseluruhan dalam bentuk persentase dengan hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kualitas (\%)} &= \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100 \% \\
 &= \frac{115+78}{20 \times 5 \times 2} \times 100 \% \\
 &= \frac{193}{200} \times 100\% \\
 &= 96.5 \%
 \end{aligned}$$

Dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan pada halaman 30 dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan menurut ahli materi masuk kedalam kategori sangat layak.

## 2. Analisis *Beta Testing*

Pada tahap *beta testing* dilakukan oleh siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan dengan jumlah 12 orang. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran motif tatakah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan oleh responden meliputi 2 aspek yaitu usability dan fungsionalitas. Hasil penilaian dari responden aspek usability dapat dilihat pada Tabel 16 dan untuk aspek fungsionalitas dapat dilihat pada Tabel 17.

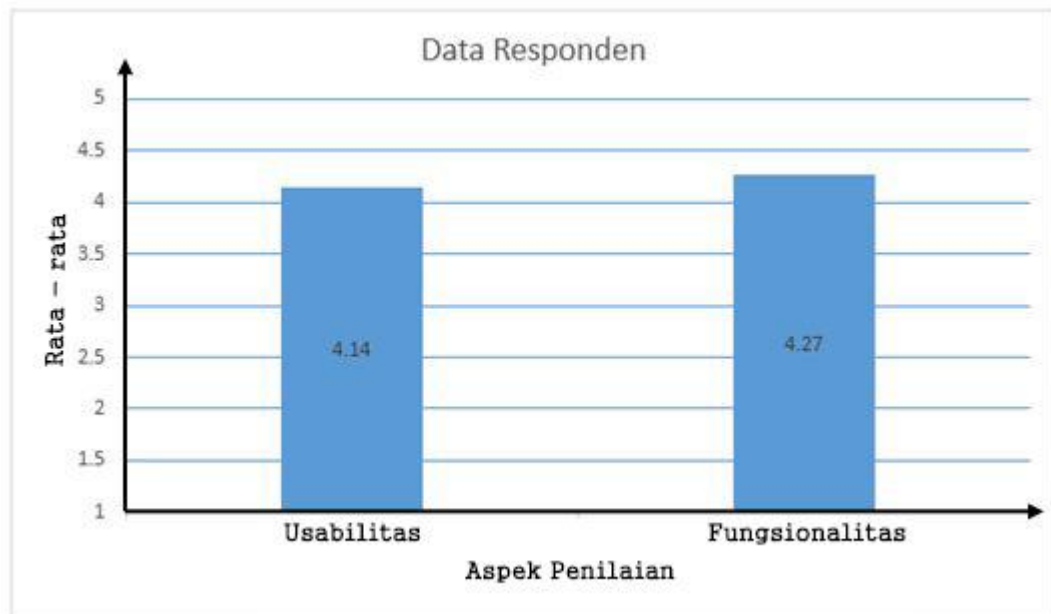
Tabel 16. Data Hasil Penilaian Siswa dari Aspek Usabilitas

No.	Butir Penilaian	Skor Total 12 siswa	Rata-rata
1	Media ini menarik untuk digunakan.	50	4,17
2	Sajian isi media tersusun secara rapi dan teratur.	45	3,75
3	Sajian isi media ini meningkatkan minat belajar saya.	54	4,5
4	Media ini nyaman digunakan.	52	4,33
5	Media ini nyaman digunakan untuk belajar mandiri.	50	4,17
6	Media ini nyaman digunakan untuk belajar bersama.	49	4,08
7	Tampilan media ini nyaman dilihat.	44	3,67
8	Media ini mudah digunakan dalam belajar.	54	4,5
9	Program media ini mudah dijalankan.	51	4,25
10	Media ini mempunyai kontrol yang mudah dan sederhana.	47	3,91
11	Media ini dapat memberikan feedback kepada pengguna ketika dioperasikan.	46	3,83
12	Media ini dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.	52	4,33
13	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.	52	4,33
14	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.	50	4,17
15	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	51	4,25
16	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.	48	4
<b>Jumlah</b>		795	<b>66,24</b>
<b>Mean/Rata-rata</b>			<b>4,14</b>

Tabel 17. Data Hasil Penilaian Siswa dari Aspek Fungsionalitas

No.	Butir Penilaian	Skor Total 12 siswa	Rata-rata
17	Media ini berisi materi yang bisa memenuhi kebutuhan belajar.	51	4,25
18	Media ini berisi konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	50	4,17
19	Media ini disajikan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	51	4,25
20	Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.	51	4,25
21	Media ini membantu saya meningkatkan konsentrasi dalam belajar.	51	4,25
22	Media ini dapat membantu saya dalam meningkatkan kecepatan belajar.	54	4,5
23	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi dari aspek teori.	50	4,17
24	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi dari aspek praktek.	49	4,08
25	Media ini mempermudah saya dalam memahami materi.	54	4,5
<b>Jumlah</b>		461	<b>38,42</b>
<b>Mean/Rata-rata</b>			<b>4,27</b>

Jika hasil analisis *beta testing* disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah seperti pada gambar 28.



Gambar 28. Diagram Analisis Data Responden

Berdasarkan tabel data hasil penilaian setiap aspek oleh siswa, maka dapat dilihat kualitas penilaian secara keseluruhan dalam bentuk persentase dengan hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{persentase kualitas (\%)} &= \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100 \% \\ &= \frac{795+461}{25 \times 5 \times 12} \times 100 \% \\ &= \frac{1256}{1500} \times 100 \% \\ &= 83.73 \% \end{aligned}$$

Dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan pada halaman 30 dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan menurut responden masuk kedalam kategori sangat layak.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe flash CS6* sebagai program utama dalam mengembangkannya. Media pembelajaran ini telah didukung dengan *data* dengan ekstensi *.XML* yang digunakan sebagai *database* pada media yang dikembangkan. Model pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Tahap *Analysis* dilakukan guna menentukan tujuan media pembelajaran, konsep materi pembelajaran, serta konsep isi media pembelajaran. Pada tahap *Design* dilakukan perancangan *storyboard* serta pembuatan *flowchart* yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media. Kemudian pada tahap

*Develop* dilakukan pembuatan media sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian diuji pada tahap *Implement* dengan melakukan pengujian fungsi dari tiap komponen dalam media pembelajaran untuk memastikan tidak ada *bug* dan *error*, kemudian dilakukan validasi media, validasi materi, serta pengujian kualitas media ditinjau dari aspek fungsionalitas dan usabilitas. Kemudian data hasil dari pengujian akan diolah pada tahap *Evaluate* untuk mengetahui tingkat kepuasan dari pengguna serta tingkat kelayakan dari media.

Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media yaitu 2 dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika UNY dan 2 ahli materi yaitu guru Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Setelah dilakukan validasi pada media pembelajaran yang dibuat, kemudian media pembelajaran diujicobakan kepada siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan responden menggunakan kuesioner berupa angket dengan skala *Likert 5*.

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli media meliputi aspek fungsionalitas dan usabilitas. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa aspek fungsionalitas dari media memiliki skor rata - rata 4,45 dan pada aspek usabilitas memiliki skor rata – rata 4,3. Secara keseluruhan menurut para ahli media menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata 4,375 dan persentase kualitas media 87,5% sehingga media pembelajaran ini dapat dinyatakan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.

Selanjutnya instrumen untuk validasi ahli materi meliputi aspek isi materi dan sajian materi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa pada aspek isi materi dari media memiliki skor rata - rata 4,79 dan pada aspek sajian materi memiliki skor rata – rata 4,875. Secara keseluruhan menurut para ahli materi menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata 4,83 dan persentase kualitas media 96,5% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan pengujian kepada siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan sebagai responden. Pengujian ini melibatkan 12 orang siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Instrumen untuk responden meliputi aspek usabilitas dan fungsionalitas. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa pada aspek usabilitas dari media memiliki skor rata - rata 4,14 sedangkan pada aspek fungsionalitas memiliki skor rata – rata 4,27. Secara keseluruhan menurut siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata 4,205 dan persentase kualitas media 83,73% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan pengembangan dan pengujian pada media pembelajaran ini maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dibuat memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini adalah

terdapat pada evaluasi dalam media yang telah menggunakan soal berupa file dengan ekstensi .XML yang bersifat dinamis dan mudah dalam proses *editing* jika kemudian hari terdapat penambahan atau perubahan soal untuk evaluasi sesuai dengan kebutuhan. Kemudian kekurangan dari media pembelajaran ini adalah media pembelajaran ini hanya membahas kompetensi dasar Elemen – elemen Tatah Sungging Wayang Gaya Yogyakarta pada Sumping, Uncal, Bledegan, Kalung, dan Sampir dengan materi pokok Memahami Motif – motif Tatahan Wayang Kulit dan belum adanya video pendukung yang digunakan didalam media.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### G. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang telah dikembangkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging Wayang Kulit Gaya Yogyakarta dibangun dengan 5 tahapan yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Tahap *Analysis* dilakukan guna menentukan tujuan media pembelajaran, konsep materi pembelajaran, serta konsep isi media pembelajaran. Pada tahap *Design* dilakukan perancangan *storyboard* serta pembuatan *flowchart* yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media. Kemudian pada tahap *Develop* dilakukan pembuatan media sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian diuji pada tahap *Implement* dengan melalui beberapa tahap pengujian seperti validasi media, validasi materi, serta pengujian kualitas media ditinjau dari aspek fungsionalitas dan usability. Kemudian data hasil dari pengujian akan diolah pada tahap *Evaluate* untuk mengetahui tingkat kepuasan dari pengguna serta tingkat kelayakan dari media.
2. Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging Wayang Kulit Gaya Yogyakarta telah dapat dioperasikan dengan baik setelah dilakukan pengujian pada fungsi dari konten media dan pengujian dengan menjalankan media pada beberapa

perangkat komputer oleh pengembang dan telah disesuaikan dengan saran dan masukan dari ahli materi maupun ahli media.

3. Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang dilakukan oleh para ahli media menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 87,5%. Kemudian menurut para ahli materi menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 96,5%. Sedangkan berdasarkan uji coba pada siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori baik dengan persentase kualitas media 83,73%. Dari hasil analisis kelayakan media yang telah didapatkan maka media pembelajaran ini dapat dikatakan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Data juga didukung dengan sikap siswa yang antusias ketika menggunakan media pembelajaran yang telah dibangun.

#### **H. Keterbatasan Produk**

Media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang telah dibuat mempunyai keterbatasan yaitu media pembelajaran ini hanya membahas kompetensi dasar Elemen – elemen Tatah Sungging Wayang Gaya Yogyakarta pada Sumping, Uncal, Bledegan, Kalung, dan Sampir dengan materi pokok Memahami Motif – motif Tatahan Wayang Kulit dan belum adanya video pendukung yang digunakan didalam media.

## **I. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta dapat disempurnakan pada pengembangan berikutnya. Penyempurnaan tersebut dapat dilakukan dengan masukan peneliti sebagai berikut:

- 1) Isi materi pada media bisa dilengkapi dengan menambahkan beberapa jenis motif tatahan yang ada pada wayang kulit khususnya gaya Yogyakarta.
- 2) Materi pokok pada media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menambah cakupan materi.
- 3) Penambahan video pendukung untuk meningkatkan pengetahuan serta minat siswa dalam menggunakan media.

## **J. Saran**

Pengembangan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta ini masih memiliki kekurangan, sehingga terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya guna meningkatkan kualitas dari media yaitu sebagai berikut:

1. Isi materi pada media bisa dilengkapi dengan menambahkan beberapa jenis motif tatahan yang ada pada wayang kulit khususnya gaya Yogyakarta sehingga media dapat memberi informasi yang lebih lengkap bagi siswa.
2. Materi pokok pada media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menambah cakupan materi sehingga media tidak hanya berisi satu materi pokok saja.
3. Penambahan video pendukung pada media guna meningkatkan daya tarik media pembelajaran dan menjelaskan materi yang mungkin kurang mudah dipahami jika hanya dengan penjelasan secara tertulis saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Gede Doni, dkk. (2017). *Developing an Android Based Application as Balinese Shadow Puppet Educational Media*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 23, No.3. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gafur, Abdul. 2001. *Desain Instruksional (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Kegiatan Belajar dan Mengajar)*. Solo: Tiga Serangkai.
- Laksana, Novianto Yudha. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wayang Sebagai Pendukung Program Keahlian Seni Pedalangan Materi Silsilah Tokoh Wayang Mahabarata Berbasis Web*. Skripsi. UNY.
- Martono dan Wagiran. (2016). *Developing A Learning Module of Computer Numerically Control GSK 983 Machines to Enhance Students' Learning Outcomes*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 23, No.2. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Medcoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mukminan & Saliman. (2008). *Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Modul Pelatihan IPS Terpadu bagi Guru IPS SMP di FISE-UNY. Teknologi Pembelajaran PPs UNY.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Nugrahajati, Prasna Mukti. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Teknik Animasi 2D di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Skripsi. UNY.
- Padayachee, I., P. Kotze & A. Van Der Merwe. (2010). *ISO 9126 External System Quality Characteristics, Sub-Characteristics and Domain Specific Criteria for Evaluating e-Learning Systems*. Diakses dari [www.researchgate.net/publication/228987388](http://www.researchgate.net/publication/228987388).

- Pradana, Radyan. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Mekanik Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*. Laporan Penelitian. UNY.
- Pramono, Andi. (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Prasetyo, Aries Alfian, dkk. (2016). *The Blended Learning Accomplishment of Computer and Network Engineering Expertise Program in Vocational Schools*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 23, No.2. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, Zein S.K. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Komputer Untuk Kelas XI SMK*. Skripsi. UNY.
- Sanaky, Hujair AH. (2011). *Media Pembelajaran; Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: PT Kaukaban Dipantara.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaban Dipantara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Diklat Mata kuliah Evaluasi Pembelajaran . Prodi TP PPs UNY. Tidak Diterbitkan
- Sukoco, Agus. (2010). *Penggunaan Standard ISO 9126 untuk Mengevaluasi Keefektifan Perangkat Lunak*. Jurnal Explore, Vol. 1, No. 1.
- Supriyo, dkk. (2008). *Pedalaman : Jilid 1*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. A Source Book Bloomington, Center Innovation in Teaching the Handicapped*. Indiana: Indiana University.
- Welty, Gordon. (2007). *The 'Design' Phase of the ADDIE model*. Journal of GXP Compliance. Vol. 12, No.4 (40 - 48).

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Validasi Media



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax (0274) 586734  
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Penco Wali Pranoto, M.Pd.

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa media TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Rasyid

NIM : 11520241016

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging  
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan kajian atas media TAS tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak

Catatan:

Format perataan teks pada materi spy diperbaiki (justfid)

Yogyakarta, 14 Februari 2017  
Validator,

Catatan:

Beri tanda ✓

## LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT  
GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

### A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai Ahli Media pembelajaran interaktif tentang motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta yang sedang dikembangkan.
2. Ada 5 alternatif jawaban yang tersedia, yaitu:  
SB : Sangat Baik  
B : Baik  
C : Cukup  
KB : Kurang Baik  
SK : Sangat Kurang
3. Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat validator.

### B. Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Unsur-unsur multimedia yang digunakan dapat berfungsi dengan baik.		✓			
2.	Media dapat berfungsi pada perangkat komputer dengan spesifikasi sesuai standar pada instansi pendidikan.		✓			
3.	Keseluruhan paket program dapat berjalan pada sistem operasi.	✓				
4.	Media sudah menyajikan informasi pembelajaran berupa kompetensi dasar sesuai pada kurikulum yang digunakan.		✓			
5.	Media sudah menyajikan informasi penggunaan media.		✓			
6.	Media sudah menampilkan seluruh konten isi sesuai dengan tujuan dari multimedia pembelajaran.		✓			
7.	Media dapat memberikan feedback kepada pengguna ketika dioperasikan.		✓			
8.	Media dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.	✓				
9.	Media dapat dijalankan tanpa mengganggu	✓				

	atau merusak program lain.					
10.	Media memiliki batasan akses dalam navigasinya pada setiap halaman berbeda.		✓			
11.	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.	✓				
12.	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.		✓			
13.	Warna dan ikon tombol navigasi sudah konsisten.		✓			
14.	Posisi tombol navigasi sudah konsisten pada setiap halaman media.		✓			
15.	Tombol navigasi sudah tersedia pada setiap halaman media.		✓			
16.	Media mudah dipindahkan dan digunakan dari sistem/perangkat satu ke sistem/perangkat lain.	✓				
17.	Media dapat merespon dengan cepat terhadap akses perintah dari pengguna.		✓			
18.	Elemen-elemen media tersusun teratur baik secara vertikal maupun horisontal.		✓			
19.	Sajian isi media sudah rapid dan teratur dalam resolusi layar normal maupun <i>wide screen</i> .		✓			
20.	Desain visual media sudah sesuai dengan kaidah visual yang baik.		✓			

C. Saran

Tambahan bagian sumber ke referensi internet (artikel, jurnal / karya ilmiah).

.....

.....

.....

.....

Validator



ponco walip



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : http://ft.uny.ac.id e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurkhamid, S.Si, M.Kom, Ph.D.

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa media TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Rasyid

NIM : 11520241016

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging  
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan.

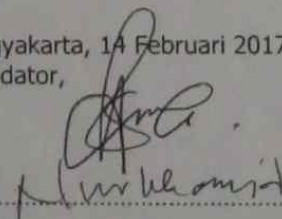
Setelah dilakukan kajian atas media TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak

Catatan:

diteliti di lampiran

Yogyakarta, 14 Februari 2017  
Validator,

  
Nurkhamid

Catatan:

- Beri tanda ✓

## LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT  
GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

### A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai Ahli Media pembelajaran interaktif tentang motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta yang sedang dikembangkan.
2. Ada 5 alternatif jawaban yang tersedia, yaitu:  
SB : Sangat Baik  
B : Baik  
C : Cukup  
KB : Kurang Baik  
SK : Sangat Kurang
3. Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat validator.

### B. Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Unsur-unsur multimedia yang digunakan dapat berfungsi dengan baik.	√				
2.	Media dapat berfungsi pada perangkat komputer dengan spesifikasi sesuai standar pada instansi pendidikan.	√				
3.	Keseluruhan paket program dapat berjalan pada sistem operasi.	√				
4.	Media sudah menyajikan informasi pembelajaran berupa kompetensi dasar sesuai pada kurikulum yang digunakan.		√			
5.	Media sudah menyajikan informasi penggunaan media.		√			
6.	Media sudah menampilkan seluruh konten isi sesuai dengan tujuan dari multimedia pembelajaran.		√			
7.	Media dapat memberikan feedback kepada pengguna ketika dioperasikan.	√				
8.	Media dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.	√				
9.	Media dapat dijalankan tanpa mengganggu		√			

	atau merusak program lain.					
10.	Media memiliki batasan akses dalam navigasinya pada setiap halaman berbeda.	✓				
11.	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.		✓			
12.	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.		✓			
13.	Warna dan ikon tombol navigasi sudah konsisten.	✓				
14.	Posisi tombol navigasi sudah konsisten pada setiap halaman media.		✓			
15.	Tombol navigasi sudah tersedia pada setiap halaman media.		✓			
16.	Media mudah dipindahkan dan digunakan dari sistem/perangkat satu ke sistem/perangkat lain.	✓				
17.	Media dapat merespon dengan cepat terhadap akses perintah dari pengguna.	✓				
18.	Elemen-elemen media tersusun teratur baik secara vertikal maupun horisontal.		✓	✓		
19.	Sajian isi media sudah rapi dan teratur dalam resolusi layar normal maupun <i>wide screen</i> .	✓				
20.	Desain visual media sudah sesuai dengan kaidah visual yang baik.		✓			


**C. Saran**

- Tampilan awal sebaiknya muncul info bhw karyo lab utbk
- Skema dengan detail - , alat - , pembuat - , dan logo yang
- Bisa ditambah perwujudan ke awal sebalik (dari gambar ke label)
- Label : Quiz → Quiz 1 ; Soal → Quiz 2 -

Validator



Lampiran 2. Surat Validasi Instrumen



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : http://ft.uny.ac.id e-mail : ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

---

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ponce Wali Pranoto, M.Pd.  
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

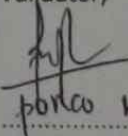
menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhamad Rasyid  
NIM : 11520241016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging  
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak

Catatan:  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta, 14 Februari 2017  
Validator,  
  
Ponce Wali P.

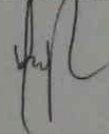
Catatan:  
 Beri tanda ✓

13.	Media dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.					
14.	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.					
15.	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.					
16.	Bahasa pembahasan materi sudah dipahami komunikatif.					
17.	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.					
18.	Media berisi materi yang bisa memenuhi kebutuhan belajar.					
19.	Media berisi konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					
20.	Media disajikan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					
21.	Media didapat digunakan dalam proses pembelajaran.					
22.	Media membantu siswa meningkatkan konsentrasi dalam belajar.					
23.	Media dapat membantu siswa dalam meningkatkan kecepatan belajar di kelas.					
24.	Media mempermudah siswa dalam mempelajari materi dari aspek teori.					
25.	Media mempermudah siswa dalam mempelajari materi dari aspek praktek.					
26.	Media bisa mempermudah pemahaman materi bagi siswa.					

**D. Saran**

- perbaiki redaksional dan menghilangkan kata 2 ambigu.
- usahakan bahasanya lebih simpel

Responden





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 pswh: 276.289.292 (0274) 586734 Fax: (0274) 586734  
website: <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id); [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurkhamid, S.Si, M.Kom, Ph.D.  
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhamad Rasyid  
NIM : 11520241016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging  
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak

Catatan:


Instrumen menyangkut aspek ketuntasan dari ISO 9126.  
Aspek usability & dan fungsionalitas  
International Organization for Standardization & International  
Techno Technical Commission. (2001). Software Engineering -  
Product Quality: Quality Model (vol 1). ISO/IEC.

Yogyakarta, 14 Februari 2017  
Validator,

Catatan:

- Beri tanda ✓

Lampiran 3. Surat Validasi Materi



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
Alamat Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.392 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website http://ft.uny.ac.id e-mail ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

---

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gunawan  
Jurusan / Jabatan : Guru Seni Pertunjukan

menyatakan bahwa materi TAS atas nama mahasiswa:

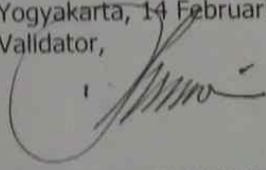
Nama : Muhammad Rasyid  
NIM : 11520241016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging  
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan kajian atas materi TAS tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak

Catatan:  
Dia tambahkan macam tatahan  
Rambut. Gayaman. Kaitan. Gumbalan.  
Rambut gemi.

.....

Yogyakarta, 14 Februari 2017  
Validator,  


.....

Catatan:  
 Beri tanda ✓

### LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT  
GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

#### A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi pembelajaran interaktif tentang motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta yang sedang dikembangkan.
2. Ada 5 alternatif jawaban yang tersedia, yaitu:  
SB : Sangat Baik  
B : Baik  
C : Cukup  
KB : Kurang Baik  
SK : Sangat Kurang
3. Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat validator.

#### B. Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media berisi bahasan motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.	✓				
2.	Media berisi materi dari sumber yang dipercaya.	✓				
3.	Media berisi materi yang benar.		✓			
4.	Media berisi materi yang aktual.		✓			
5.	Media berisi materi yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Materi Pokok.	✓				
6.	Media berisi cakupan materi yang tepat.	✓				
7.	Media berisi materi yang lengkap dari segi teori dan praktek.	✓				
8.	Media berisi materi evaluasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan.		✓			
9.	Materi pendukung yang disajikan sudah sesuai dengan materi pokok.		✓			
10.	Penggunaan gambar pendukung sudah sesuai dengan standar yang digunakan.		✓			
11.	Media berisi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				

12.	Materi pada setiap halaman media sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang harus dicapai.	✓				
13.	Materi sudah tersusun secara sistematis.	✓				
14.	Pada setiap halaman media berisi materi yang saling berkaitan dengan pokok bahasan.	✓				
15.	Penyajian materi secara visual sudah benar dan utuh.		✓			
16.	Penyajian materi sudah memenuhi kebutuhan siswa.	✓				
17.	Penyajian judul dan pembahasan materi sudah sesuai.	✓				
18.	Bahasa untuk pemaparan materi secara visual sudah baku dan formal.		✓			
19.	Bahasa pembahasan materi sudah komunikatif.	✓				
20.	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.	✓				

**C. Saran**

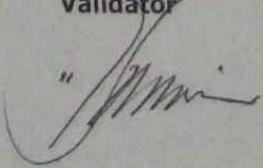
.....

.....

.....

.....

.....

Validator  




UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 pswh. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : http://ft.uny.ac.id e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. RASIM  
Jurusan / Jabatan : Guru Seni Pedalangan

menyatakan bahwa materi TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Rasyid  
NIM : 11520241016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging  
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan.

Setelah dilakukan kajian atas materi TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak

Catatan:

- Gambar Sembulian, Seritan mohon disesuaikan dengan Gaya Yogyakarta.
- mohon ditambahkan motif kembang keatu & kembang jeruk.
- Motif Patron disesuaikan gaya jogja

Yogyakarta, 14 Februari 2017

Validator,

Drs. RASIM

Catatan:

- Beri tanda ✓

### LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT  
GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

#### A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi pembelajaran interaktif tentang motif tatah sungging wayang gaya Yogyakarta yang sedang dikembangkan.
2. Ada 5 alternatif jawaban yang tersedia, yaitu:  
SB : Sangat Baik  
B : Baik  
C : Cukup  
KB : Kurang Baik  
SK : Sangat Kurang
3. Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat validator.

#### B. Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media berisi bahasan motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.	✓				
2.	Media berisi materi dari sumber yang dipercaya.	✓				
3.	Media berisi materi yang benar.	✓				
4.	Media berisi materi yang aktual.	✓				
5.	Media berisi materi yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Materi Pokok.	✓				
6.	Media berisi cakupan materi yang tepat.	✓				
7.	Media berisi materi yang lengkap dari segi teori dan praktek.	✓				
8.	Media berisi materi evaluasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan.	✓				
9.	Materi pendukung yang disajikan sudah sesuai dengan materi pokok.	✓				
10.	Penggunaan gambar pendukung sudah sesuai dengan standar yang digunakan.		✓			
11.	Media berisi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				

12.	Materi pada setiap halaman media sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang harus dicapai.	✓				
13.	Materi sudah tersusun secara sistematis.	✓				
14.	Pada setiap halaman media berisi materi yang saling berkaitan dengan pokok bahasan.	✓				
15.	Penyajian materi secara visual sudah benar dan utuh.	✓				
16.	Penyajian materi sudah memenuhi kebutuhan siswa.	✓				
17.	Penyajian judul dan pembahasan materi sudah sesuai.	✓				
18.	Bahasa untuk pemaparan materi secara visual sudah baku dan formal.	✓				
19.	Bahasa pembahasan materi sudah komunikatif.	✓				
20.	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.	✓				

**C. Saran**

.....

.....

.....

.....

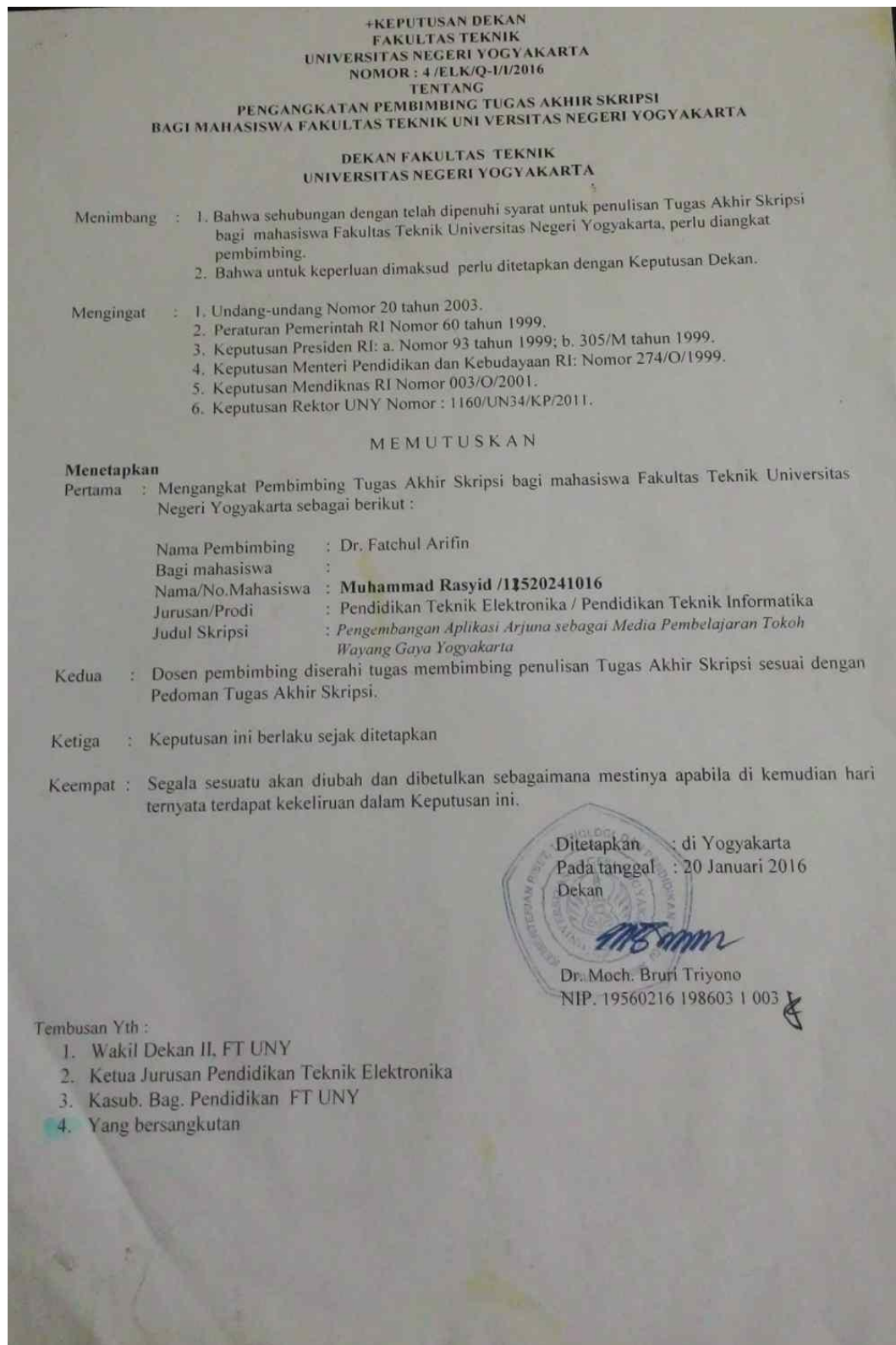
.....

**Validator**




.....  
 Drs. RASIM

Lampiran 4. Surat Keputusan Dekan



Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

---

Nomor : 1043/UN34.05/LT/2017 7 Agustus 2017  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

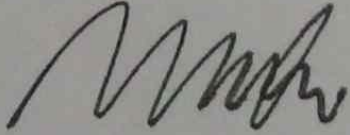
Yth .  
1. Gubernur DIY c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY  
Jl. Jendral Sudirman No. 5 Yogyakarta  
2. Bupati Kabupaten Bantul c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Bantul  
3. SMK NEGERI 1 KASIHAN

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Rasyid  
NIM : 11520241016  
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1  
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING  
WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Waktu Penelitian : 1 - 30 April 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan Fakultas Teknik

  
Dr. Drs. Widarto, M.Pd.  
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :  
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 7 Agustus 2017

Nomor : 074/7116/Kesbangpol/2017  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth. :  
Kepala Dinas Pendidikan,  
Pemuda, dan Olahraga  
Daerah Istimewa Yogyakarta  
DI  
YOGYAKARTA

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 1043/UN34.05/LT/2017  
Tanggal : 7 Agustus 2017  
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul proposal: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN" kepada:

Nama : MUHAMMAD RASYID  
NIM : 11520241016  
No. HP/Identitas : 085228820602 / 7373062510930001  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/  
Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika  
Fakultas/PT : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 1 Kasihan, Kabupaten Bantul, DIY  
Waktu Penelitian : 7 Agustus 2017 s.d. 31 Agustus 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA  
BADAN KESBANGPOL DIY  
  
AGUNG SUPRIYONO, SH  
NIP. 610601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA**  
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322  
web : www.dikpora.jogjapro.go.id, email : dikpora@jogjapro.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 8 Agustus 2017

Nomor : 070/111 20  
Lamp : -  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala SMK Negeri 1 Kasihan


Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/7116/Kesbangpol/2017 tanggal 7 Agustus 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Muhammad Rasyid  
NIM : 11520241016  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika  
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN  
Lokasi : SMK Negeri 1 Kasihan  
Waktu : 7 Agustus 2017 s.d 31 Agustus 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

an Kepala  
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi  
  
Drs. SURAYA  
NIP 19591017 198403 1 005


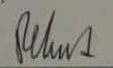

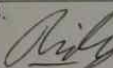

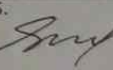

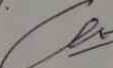




Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa

**DAFTAR HADIR SUBYEK PENELITIAN**

SISWA KELAS X SENI PEDALANGAN SMK NEGERI 1 KASIHAN  
DALAM PENELITIAN "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING  
WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN"

NO.	NAMA	TANDA TANGAN	
1.	Ratmad N	1.	2. 
2.	Prostowo		
3.	Rifly Adi W.	3.	4. 
4.	Fainal Fanani		
5.	Sulthan Walad	5.	6. 
6.	Antonius Ronggo P		
7.	Juliano Canavaro	7.	8. 
8.	Danar Suhedo		
9.	Bisma diki Putra	9.	10. 
10.	Nanang adi S		
11.	Delima Lola AkBar	11.	12. 
12.	Rohman Hassanudin		
13.		13.	14.
14.			
15.		15.	16.
16.			
17.		17.	18.
18.			
19.		19.	20.
20.			

Lampiran 7. Angket Siswa

**INSTRUMEN PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULTUR GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

**A. Data Responden**

1. Nama Siswa : *Juliano Canavaro*  
 2. Kelas/No. Absen :

**B. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada.  
 2. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.  
 3. Ada 5 alternatif jawaban yang tersedia, yaitu:  
 SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 N : Netral  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

**C. Penilaian**


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media ini menarik untuk digunakan.	✓				
2.	Sajian isi media tersusun secara rapi dan teratur.	✓				
3.	Sajian isi media ini meningkatkan minat belajar saya.	✓				
4.	Media ini nyaman digunakan.	✓				
5.	Media ini nyaman digunakan untuk belajar mandiri.	✓				
6.	Media ini nyaman digunakan untuk belajar bersama.		✓			
7.	Tampilan media ini nyaman dilihat.	✓				
8.	Media ini mudah digunakan dalam belajar.	✓				
9.	Program media ini mudah dijalankan.	✓				
10.	Media ini mempunyai kontrol yang mudah dan sederhana.		✓			
11.	Media ini dapat memberikan feedback kepada pengguna ketika dioperasikan.	✓				
12.	Media ini dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.	✓				

13.	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.	✓				
14.	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.	✓				
15.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓				
16.	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.		✓			
17.	Media ini berisi materi yang bisa memenuhi kebutuhan belajar.	✓				
18.	Media ini berisi konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	✓				
19.	Media ini disajikan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	✓				
20.	Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.	✓				
21.	Media ini membantu saya meningkatkan konsentrasi dalam belajar.		✓			
22.	Media ini dapat membantu saya dalam meningkatkan kecepatan belajar.	✓				
23.	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi dari aspek teori.	✓				
24.	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi dari aspek praktek.		✓			
25.	Media ini mempermudah saya dalam memahami materi.	✓				

**D. Saran**

Sudah bagus mas. Semangat!!!

**Responden**

  
Juliano C

### INSTRUMEN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT  
GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

#### A. Data Responden

1. Nama Siswa : Bisma Diki Putra
2. Kelas/No. Absen :

#### B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada 5 alternatif jawaban yang tersedia, yaitu:  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
N : Netral  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

#### C. Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media ini menarik untuk digunakan.		✓			
2.	Sajian isi media tersusun secara rapi dan teratur.		✓			
3.	Sajian isi media ini meningkatkan minat belajar saya.	✓				
4.	Media ini nyaman digunakan.		✓			
5.	Media ini nyaman digunakan untuk belajar mandiri.		✓			
6.	Media ini nyaman digunakan untuk belajar bersama.		✓			
7.	Tampilan media ini nyaman dilihat.		✓			
8.	Media ini mudah digunakan dalam belajar.		✓			
9.	Program media ini mudah dijalankan.		✓			
10.	Media ini mempunyai kontrol yang mudah dan sederhana.		✓			
11.	Media ini dapat memberikan feedback kepada pengguna ketika dioperasikan.		✓			
12.	Media ini dapat merespon dengan benar perintah dari pengguna.		✓			

13.	Tombol navigasi mudah untuk dikenali pengguna.		✓			
14.	Tampilan multimedia tersaji secara jelas.		✓			
15.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		✓			
16.	Bahasa dan instruksi yang digunakan pada evaluasi sudah jelas dan mudah dipahami.		✓			
17.	Media ini berisi materi yang bisa memenuhi kebutuhan belajar.		✓			
18.	Media ini berisi konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.		✓			
19.	Media ini disajikan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	✓				
20.	Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.		✓			
21.	Media ini membantu saya meningkatkan konsentrasi dalam belajar.		✓			
22.	Media ini dapat membantu saya dalam meningkatkan kecepatan belajar.		✓			
23.	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi dari aspek teori.		✓			
24.	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi dari aspek praktek.		✓			
25.	Media ini mempermudah saya dalam memahami materi.		✓			

**D. Saran**

Kalo bisa ditasih vidio biar tambah bagus

**Responden**



Bisma Diki Putra

Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian

 PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA  
SMK N 1 KASIHAN  
Jalan PG Madukismo Ngestiharjo Kasihan Bantul Yogyakarta Telp/Fax. 0274 374627  
Website : [www.smki-yogya.sch.id](http://www.smki-yogya.sch.id) Email : [smkiyogya@yahoo.com](mailto:smkiyogya@yahoo.com) Kode Pos 55182  


**SURAT KETERANGAN**  
No : 494 /113.2/SMK.1/KM/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. SUNARDI, M.Pd  
NIP : 19580919 197903 1 004  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : MUHAMMAD RASYID  
Nomor Mahasiswa : 11520241016  
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika  
Fakultas : Teknik  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah secara nyata mengadakan penelitian di SMK Negeri 1 Kasihan dengan judul :  
“*Pengembangan Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging Wayang Kulit Gaya Yogyakarta di SMK Negeri 1 Kasihan*”, yang dilaksanakan pada tanggal 7 s/d 16 Agustus 2017.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 18 Agustus 2017

  
Kepala Sekolah  
Drs. SUNARDI, M.Pd  
NIP. 19580919 197903 1 004

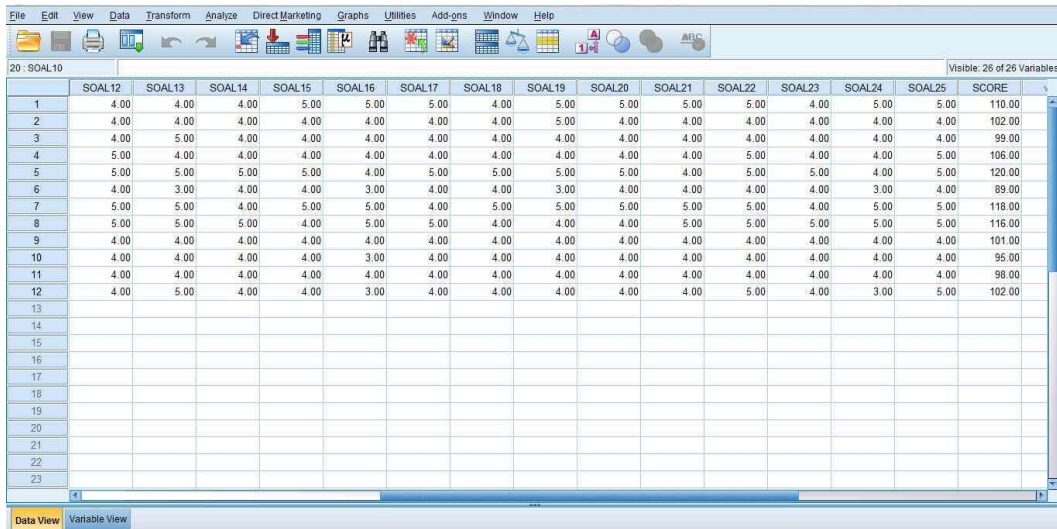


Lampiran 9. Data Hasil Pengujian Siswa

RESPONDEN	Skor Butir Item																									Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	4	3	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	110
2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	102
3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99
4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	106
5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	120
6	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	89
7	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	118
8	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	116
9	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101
10	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
11	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
12	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	5	102
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>45</b>	<b>54</b>	<b>52</b>	<b>50</b>	<b>49</b>	<b>44</b>	<b>54</b>	<b>51</b>	<b>47</b>	<b>46</b>	<b>52</b>	<b>52</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>48</b>	<b>51</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>51</b>	<b>51</b>	<b>54</b>	<b>50</b>	<b>49</b>	<b>54</b>	
Rata - rata	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	
Rerata Aspek	4.140625															4.268518519										

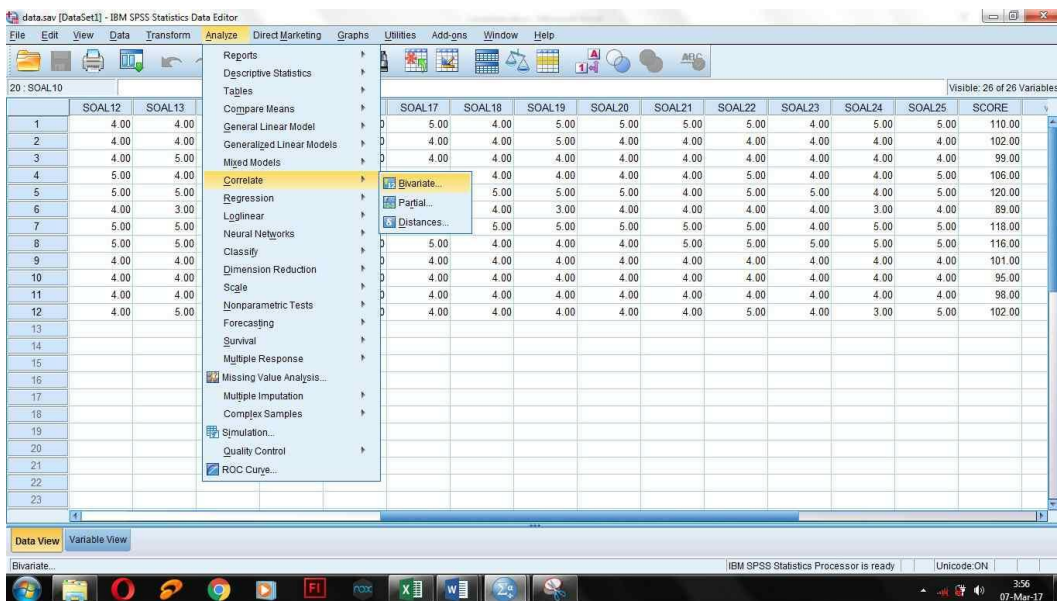
## Lampiran 10. Perhitungan Validitas Instrumen

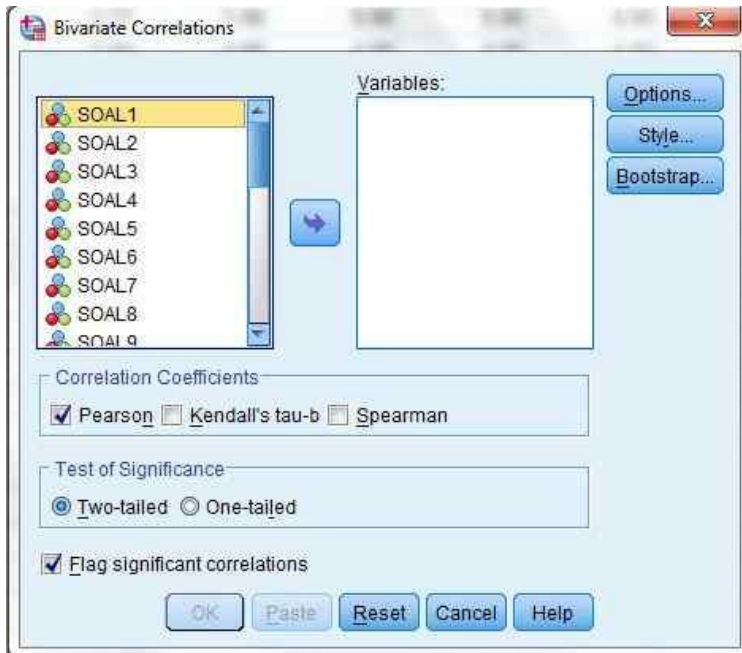
1. Buka *software* SPSS 22 terlebih dahulu, kemudian masukkan data hasil pengujian instrumen siswa ke dalam *software*.



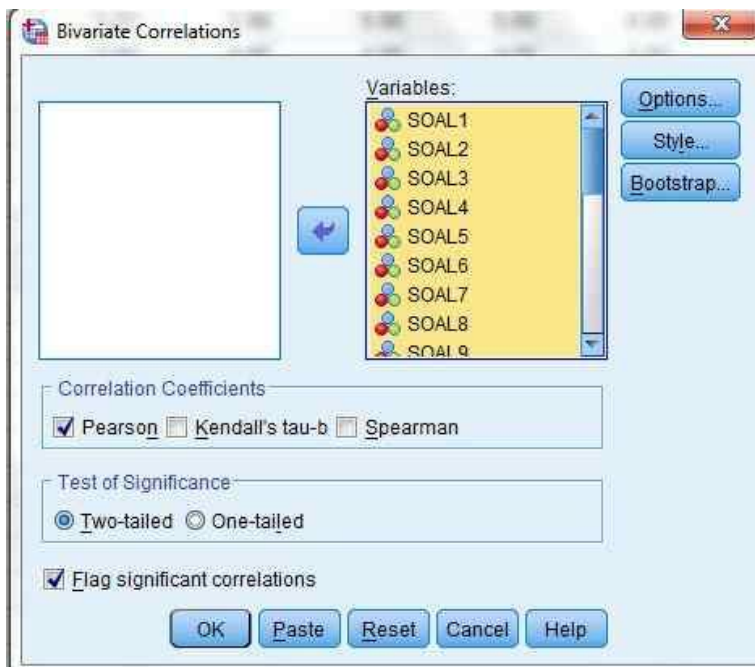
The screenshot shows the SPSS Data Editor window with a dataset named '20 - SOAL10'. The dataset contains 26 variables: SOAL12, SOAL13, SOAL14, SOAL15, SOAL16, SOAL17, SOAL18, SOAL19, SOAL20, SOAL21, SOAL22, SOAL23, SOAL24, SOAL25, and SCORE. The data is organized into 23 rows. The first row (row 1) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=4.00, SOAL14=4.00, SOAL15=5.00, SOAL16=5.00, SOAL17=5.00, SOAL18=4.00, SOAL19=5.00, SOAL20=5.00, SOAL21=5.00, SOAL22=5.00, SOAL23=4.00, SOAL24=5.00, SOAL25=5.00, SCORE=110.00. The second row (row 2) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=4.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=4.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=5.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=4.00, SOAL23=4.00, SOAL24=4.00, SOAL25=4.00, SCORE=102.00. The third row (row 3) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=5.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=4.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=4.00, SOAL23=4.00, SOAL24=4.00, SOAL25=4.00, SCORE=99.00. The fourth row (row 4) has values: SOAL12=5.00, SOAL13=4.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=4.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=5.00, SOAL23=4.00, SOAL24=4.00, SOAL25=5.00, SCORE=106.00. The fifth row (row 5) has values: SOAL12=5.00, SOAL13=5.00, SOAL14=5.00, SOAL15=5.00, SOAL16=4.00, SOAL17=5.00, SOAL18=5.00, SOAL19=5.00, SOAL20=5.00, SOAL21=4.00, SOAL22=5.00, SOAL23=5.00, SOAL24=4.00, SOAL25=5.00, SCORE=120.00. The sixth row (row 6) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=3.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=3.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=3.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=4.00, SOAL23=4.00, SOAL24=3.00, SOAL25=4.00, SCORE=89.00. The seventh row (row 7) has values: SOAL12=5.00, SOAL13=5.00, SOAL14=4.00, SOAL15=5.00, SOAL16=5.00, SOAL17=4.00, SOAL18=5.00, SOAL19=5.00, SOAL20=5.00, SOAL21=5.00, SOAL22=5.00, SOAL23=4.00, SOAL24=5.00, SOAL25=5.00, SCORE=118.00. The eighth row (row 8) has values: SOAL12=5.00, SOAL13=5.00, SOAL14=5.00, SOAL15=4.00, SOAL16=5.00, SOAL17=5.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=5.00, SOAL22=5.00, SOAL23=5.00, SOAL24=5.00, SOAL25=5.00, SCORE=116.00. The ninth row (row 9) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=4.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=4.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=4.00, SOAL23=4.00, SOAL24=4.00, SOAL25=4.00, SCORE=101.00. The tenth row (row 10) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=4.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=3.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=4.00, SOAL23=4.00, SOAL24=4.00, SOAL25=4.00, SCORE=95.00. The eleventh row (row 11) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=4.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=4.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=4.00, SOAL23=4.00, SOAL24=4.00, SOAL25=4.00, SCORE=98.00. The twelfth row (row 12) has values: SOAL12=4.00, SOAL13=5.00, SOAL14=4.00, SOAL15=4.00, SOAL16=3.00, SOAL17=4.00, SOAL18=4.00, SOAL19=4.00, SOAL20=4.00, SOAL21=4.00, SOAL22=5.00, SOAL23=4.00, SOAL24=3.00, SOAL25=5.00, SCORE=102.00. Rows 13 through 23 are empty.

2. Pilih menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*, maka akan muncul jendela *Bivariate Correlations*.





3. Pindahkan semua variabel yang ada di kotak kiri ke dalam kotak kanan (*Variables*). Selanjutnya pada bagian *Correlation Coefficients* pilih *Pearson*, pada bagian *Test of Significance* pilih *Two-tailed*, dan centang *Flag significant correlations*. Lalu klik OK untuk mengakhiri perintah.



4. Kemudian akan muncul tabel *Correlations* yang menunjukkan valid atau tidaknya setiap butir instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9
SOAL1	Pearson Correlation	1	.564	.346	.120	.400	.378	.598*	.447	.564
	Sig. (2-tailed)		.056	.270	.711	.198	.226	.040	.145	.056
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL2	Pearson Correlation	.564	1	.325	.449	.564	.355	.898**	.420	.412
	Sig. (2-tailed)	.056		.302	.143	.056	.257	.000	.174	.184
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL3	Pearson Correlation	.346	.325	1	.414	.346	.393	.621*	.516	.325
	Sig. (2-tailed)	.270	.302		.181	.270	.207	.031	.086	.302
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL4	Pearson Correlation	.120	.449	.414	1	.478	.452	.500	.802**	.449
	Sig. (2-tailed)	.711	.143	.181		.116	.140	.098	.002	.143
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL5	Pearson Correlation	.400	.564	.346	.478	1	.378	.598*	.447	.564
	Sig. (2-tailed)	.198	.056	.270	.116		.226	.040	.145	.056
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL6	Pearson Correlation	.378	.355	.393	.452	.378	1	.361	.507	.781**
	Sig. (2-tailed)	.226	.257	.207	.140	.226		.248	.092	.003
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL7	Pearson Correlation	.598*	.898**	.621*	.500	.598*	.361	1	.535	.449
	Sig. (2-tailed)	.040	.000	.031	.098	.040	.248		.073	.143
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL8	Pearson Correlation	.447	.420	.516	.802**	.447	.507	.535	1	.420
	Sig. (2-tailed)	.145	.174	.086	.002	.145	.092	.073		.174
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL9	Pearson Correlation	.564	.412	.325	.449	.564	.781**	.449	.420	1
	Sig. (2-tailed)	.056	.184	.302	.143	.056	.003	.143	.174	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12

		SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25	SCORE
SOAL1	Pearson Correlation	.408	.539	.632*	.478	1.000**	.258	.316	.775**	.400	.188	.258	.258	.447	1.000**	.291	.447	.648*
	Sig. (2-tailed)	.188	.070	.027	.116	.000	.418	.317	.003	.198	.559	.418	.418	.145	.000	.359	.145	.023
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL2	Pearson Correlation	.383	.887**	.594*	.449	.564	.243	.198	.243	.564	.412	.243	-.081	.420	.564	.055	.420	.624*
	Sig. (2-tailed)	.219	.000	.042	.143	.056	.448	.537	.448	.056	.184	.448	.803	.174	.056	.866	.174	.030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL3	Pearson Correlation	.504	.467	.548	.207	.346	.447	.548	.447	.346	.542	.447	.447	.516	.346	.504	.516	.660*
	Sig. (2-tailed)	.095	.126	.065	.519	.270	.145	.065	.145	.270	.069	.145	.145	.086	.270	.095	.086	.020
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL4	Pearson Correlation	.278	.645*	.472	.571	.120	.617*	.378	.309	.478	.674*	.617*	.309	.802**	.120	.348	.802**	.702**
	Sig. (2-tailed)	.381	.024	.121	.052	.711	.033	.226	.329	.116	.016	.033	.329	.002	.711	.268	.002	.011
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL5	Pearson Correlation	.408	.539	.632*	.478	.400	.775**	.316	.258	1.000**	.564	.775**	.258	.447	.400	.291	.447	.697**
	Sig. (2-tailed)	.188	.070	.027	.116	.198	.003	.317	.418	.000	.056	.003	.418	.145	.198	.359	.145	.012
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL6	Pearson Correlation	.814**	.357	.598*	.723**	.378	.293	.717**	.293	.378	.497	.293	.683*	.507	.378	.770**	.507	.741**
	Sig. (2-tailed)	.001	.255	.040	.008	.226	.356	.009	.356	.226	.100	.356	.014	.092	.226	.003	.092	.006
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL7	Pearson Correlation	.348	.806**	.661*	.500	.598*	.309	.189	.309	.598*	.449	.309	.000	.535	.598*	.070	.535	.693*
	Sig. (2-tailed)	.268	.002	.019	.098	.040	.329	.556	.329	.040	.143	.329	1.000	.073	.040	.830	.073	.013
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL8	Pearson Correlation	.391	.603*	.707*	.535	.447	.577*	.471	.577*	.447	.420	.577*	.577*	1.000**	.447	.391	1.000**	.797**
	Sig. (2-tailed)	.209	.038	.010	.073	.145	.049	.122	.049	.145	.174	.049	.049	.000	.145	.209	.000	.002
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL9	Pearson Correlation	.711**	.380	.594*	.898**	.564	.404	.594*	.404	.564	.529	.404	.404	.420	.564	.602*	.420	.761**
	Sig. (2-tailed)	.010	.223	.042	.000	.056	.192	.042	.192	.056	.077	.192	.192	.174	.056	.039	.174	.004
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9
SOAL10	Pearson Correlation	.408	.383	.504	.278	.408	.814**	.348	.391	.711**
	Sig. (2-tailed)	.188	.219	.095	.381	.188	.001	.268	.209	.010
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL11	Pearson Correlation	.539	.887**	.467	.645*	.539	.357	.806**	.603*	.380
	Sig. (2-tailed)	.070	.000	.126	.024	.070	.255	.002	.038	.223
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL12	Pearson Correlation	.632*	.594*	.548	.472	.632*	.598*	.661*	.707*	.594*
	Sig. (2-tailed)	.027	.042	.065	.121	.027	.040	.019	.010	.042
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL13	Pearson Correlation	.478	.449	.207	.571	.478	.723**	.500	.535	.898**
	Sig. (2-tailed)	.116	.143	.519	.052	.116	.008	.098	.073	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL14	Pearson Correlation	1.000**	.564	.346	.120	.400	.378	.598*	.447	.564
	Sig. (2-tailed)	.000	.056	.270	.711	.198	.226	.040	.145	.056
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL15	Pearson Correlation	.258	.243	.447	.617*	.775**	.293	.309	.577*	.404
	Sig. (2-tailed)	.418	.448	.145	.033	.003	.356	.329	.049	.192
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL16	Pearson Correlation	.316	.198	.548	.378	.316	.717**	.189	.471	.594*
	Sig. (2-tailed)	.317	.537	.065	.226	.317	.009	.556	.122	.042
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL17	Pearson Correlation	.775**	.243	.447	.309	.258	.293	.309	.577*	.404
	Sig. (2-tailed)	.003	.448	.145	.329	.418	.356	.329	.049	.192
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12

		SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25	SCORE
SOAL10	Pearson Correlation	1	.432	.644*	.487	.408	.376	.921**	.376	.408	.492	.376	.676*	.391	.408	.831**	.391	.746**
	Sig. (2-tailed)		.161	.024	.108	.188	.229	.000	.229	.188	.104	.229	.016	.209	.188	.001	.209	.005
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL11	Pearson Correlation	.432	1	.533	.403	.539	.522	.426	.522	.539	.633*	.522	.174	.603*	.539	.275	.603*	.760**
	Sig. (2-tailed)	.161		.074	.194	.070	.082	.167	.082	.070	.027	.082	.588	.038	.070	.387	.038	.004
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL12	Pearson Correlation	.644*	.533	1	.472	.632*	.408	.500	.408	.632*	.297	.408	.408	.707*	.632*	.460	.707*	.795**
	Sig. (2-tailed)	.024	.074		.121	.027	.188	.098	.188	.027	.348	.188	.188	.010	.027	.132	.010	.002
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL13	Pearson Correlation	.487	.403	.472	1	.478	.309	.378	.309	.478	.449	.309	.309	.535	.478	.348	.535	.688*
	Sig. (2-tailed)	.108	.194	.121		.116	.329	.226	.329	.116	.143	.329	.329	.073	.116	.268	.073	.013
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL14	Pearson Correlation	.408	.539	.632*	.478	1	.258	.316	.775**	.400	.188	.258	.258	.447	1.000**	.291	.447	.648*
	Sig. (2-tailed)	.188	.070	.027	.116		.418	.317	.003	.198	.559	.418	.418	.145	.000	.359	.145	.023
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL15	Pearson Correlation	.376	.522	.408	.309	.258	1	.544	.556	.775**	.728**	1.000**	.556	.577*	.258	.526	.577*	.712**
	Sig. (2-tailed)	.229	.082	.188	.329	.418		.067	.061	.003	.007	.000	.061	.049	.418	.079	.049	.009
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL16	Pearson Correlation	.921**	.426	.500	.378	.316	.544	1	.544	.316	.594*	.544	.816**	.471	.316	.921**	.471	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.167	.098	.226	.317	.067		.067	.317	.042	.067	.001	.122	.317	.000	.122	.006
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL17	Pearson Correlation	.376	.522	.408	.309	.775**	.556	.544	1	.258	.404	.556	.556	.577*	.775**	.526	.577*	.670*
	Sig. (2-tailed)	.229	.082	.188	.329	.003	.061	.067		.418	.192	.061	.061	.049	.003	.079	.049	.017
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9
SOAL18	Pearson Correlation	.400	.564	.346	.478	1.000**	.378	.598*	.447	.564
	Sig. (2-tailed)	.198	.056	.270	.116	.000	.226	.040	.145	.056
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL19	Pearson Correlation	.188	.412	.542	.674*	.564	.497	.449	.420	.529
	Sig. (2-tailed)	.559	.184	.069	.016	.056	.100	.143	.174	.077
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL20	Pearson Correlation	.258	.243	.447	.617*	.775**	.293	.309	.577*	.404
	Sig. (2-tailed)	.418	.448	.145	.033	.003	.356	.329	.049	.192
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL21	Pearson Correlation	.258	-.081	.447	.309	.258	.683*	.000	.577*	.404
	Sig. (2-tailed)	.418	.803	.145	.329	.418	.014	1.000	.049	.192
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL22	Pearson Correlation	.447	.420	.516	.802**	.447	.507	.535	1.000**	.420
	Sig. (2-tailed)	.145	.174	.086	.002	.145	.092	.073	.000	.174
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL23	Pearson Correlation	1.000**	.564	.346	.120	.400	.378	.598*	.447	.564
	Sig. (2-tailed)	.000	.056	.270	.711	.198	.226	.040	.145	.056
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL24	Pearson Correlation	.291	.055	.504	.348	.291	.770**	.070	.391	.602*
	Sig. (2-tailed)	.359	.866	.095	.268	.359	.003	.830	.209	.039
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL25	Pearson Correlation	.447	.420	.516	.802**	.447	.507	.535	1.000**	.420
	Sig. (2-tailed)	.145	.174	.086	.002	.145	.092	.073	.000	.174
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SCORE	Pearson Correlation	.648*	.624*	.660*	.702*	.697*	.741**	.693*	.797**	.761**
	Sig. (2-tailed)	.023	.030	.020	.011	.012	.006	.013	.002	.004
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12

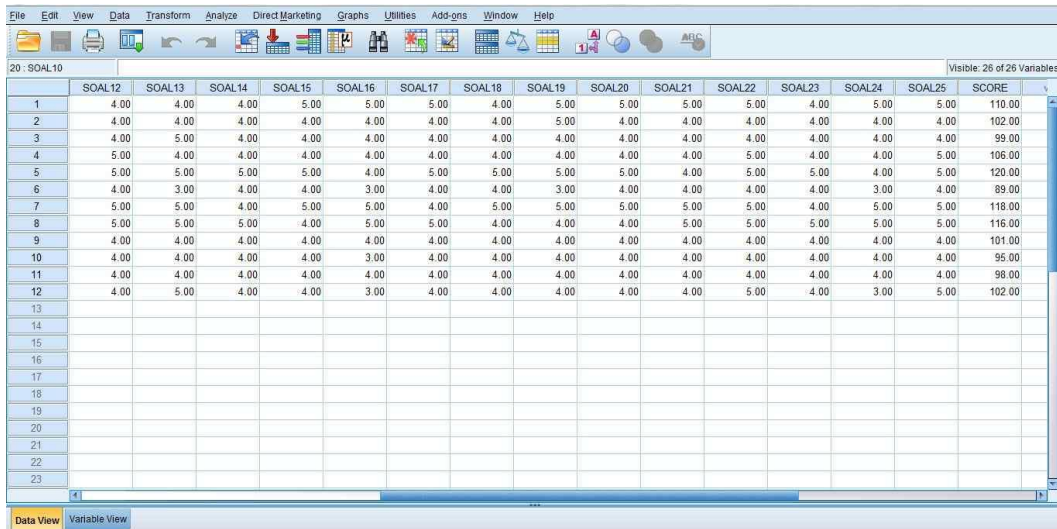
	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25	SCORE
SOAL18 Pearson Correlation	.408	.539	.632*	.478	.400	.775**	.316	.258	1	.564	.775**	.258	.447	.400	.291	.447	.697*
Sig. (2-tailed)	.188	.070	.027	.116	.198	.003	.317	.418		.056	.003	.418	.145	.198	.359	.145	.012
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL19 Pearson Correlation	.492	.633*	.297	.449	.188	.728**	.594*	.404	.564	1	.728**	.404	.420	.188	.602*	.420	.716**
Sig. (2-tailed)	.104	.027	.348	.143	.559	.007	.042	.192	.056		.007	.192	.174	.559	.039	.174	.009
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL20 Pearson Correlation	.376	.522	.408	.309	.258	1.000**	.544	.556	.775**	.728**	1	.556	.577*	.258	.526	.577*	.712**
Sig. (2-tailed)	.229	.082	.188	.329	.418	.000	.067	.061	.003	.007		.061	.049	.418	.079	.049	.009
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL21 Pearson Correlation	.676*	.174	.408	.309	.258	.556	.816**	.556	.258	.404	.556	1	.577*	.258	.827**	.577*	.628*
Sig. (2-tailed)	.016	.588	.188	.329	.418	.061	.001	.061	.418	.192	.061		.049	.418	.001	.049	.029
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL22 Pearson Correlation	.391	.603*	.707*	.535	.447	.577*	.471	.577*	.447	.420	.577*	.577*	1	.447	.391	1.000**	.797**
Sig. (2-tailed)	.209	.038	.010	.073	.145	.049	.122	.049	.145	.174	.049	.049		.145	.209	.000	.002
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL23 Pearson Correlation	.408	.539	.632*	.478	1.000**	.258	.316	.775**	.400	.188	.258	.258	.447	1	.291	.447	.648*
Sig. (2-tailed)	.188	.070	.027	.116	.000	.418	.317	.003	.198	.559	.418	.418	.145		.359	.145	.023
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL24 Pearson Correlation	.831**	.275	.460	.348	.291	.526	.921**	.526	.291	.602*	.526	.827**	.391	.291	1	.391	.684*
Sig. (2-tailed)	.001	.387	.132	.268	.359	.079	.000	.079	.359	.039	.079	.001	.209	.359		.209	.014
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SOAL25 Pearson Correlation	.391	.603*	.707*	.535	.447	.577*	.471	.577*	.447	.420	.577*	.577*	1.000**	.447	.391	1	.797**
Sig. (2-tailed)	.209	.038	.010	.073	.145	.049	.122	.049	.145	.174	.049	.049	.000	.145	.209		.002
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SCORE Pearson Correlation	.746**	.760**	.795**	.688*	.648*	.712**	.743**	.670*	.697*	.716**	.712**	.628*	.797**	.648*	.684*	.797**	1
Sig. (2-tailed)	.005	.004	.002	.013	.023	.009	.006	.017	.012	.009	.009	.029	.002	.023	.014	.002	
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 11. Hasil Reliabilitas Instrumen

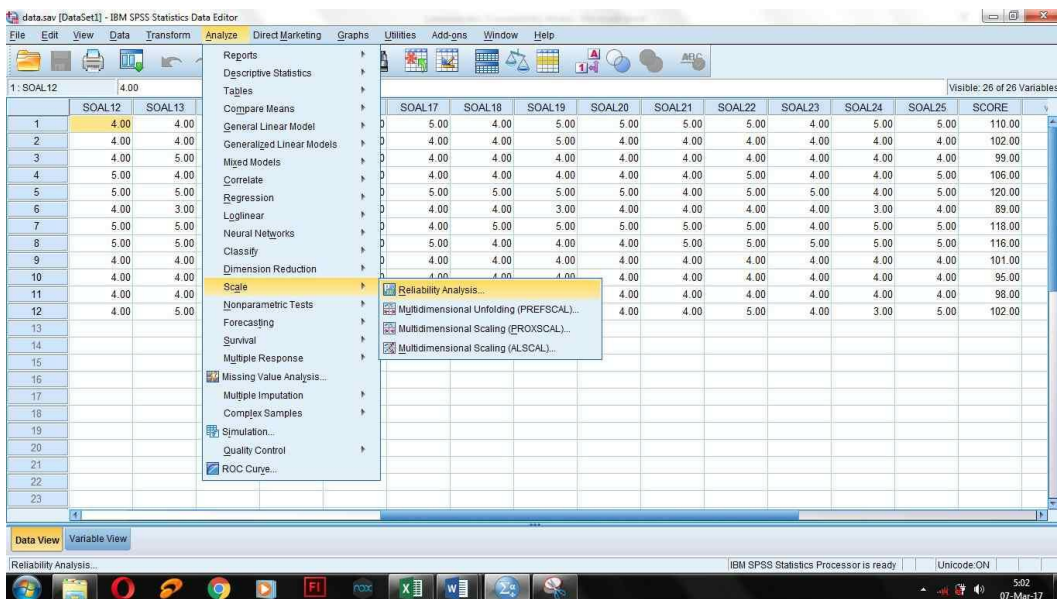
1. Buka *software* SPSS 22 terlebih dahulu, kemudian masukkan data pengujian instrumen siswa ke dalam *software*.

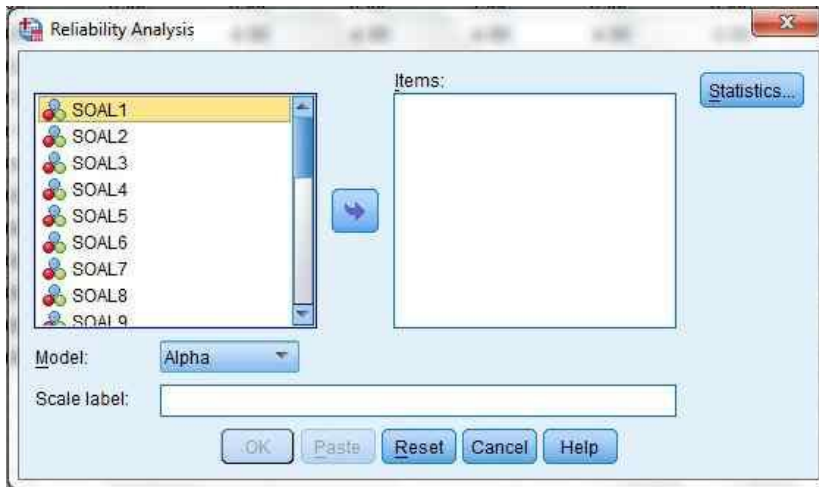


The screenshot shows the SPSS Data Editor window with a dataset named '20 - SOAL10'. The dataset contains 26 variables and 23 rows of data. The variables are SOAL12 through SOAL25, and a final variable named SCORE. The data values are as follows:

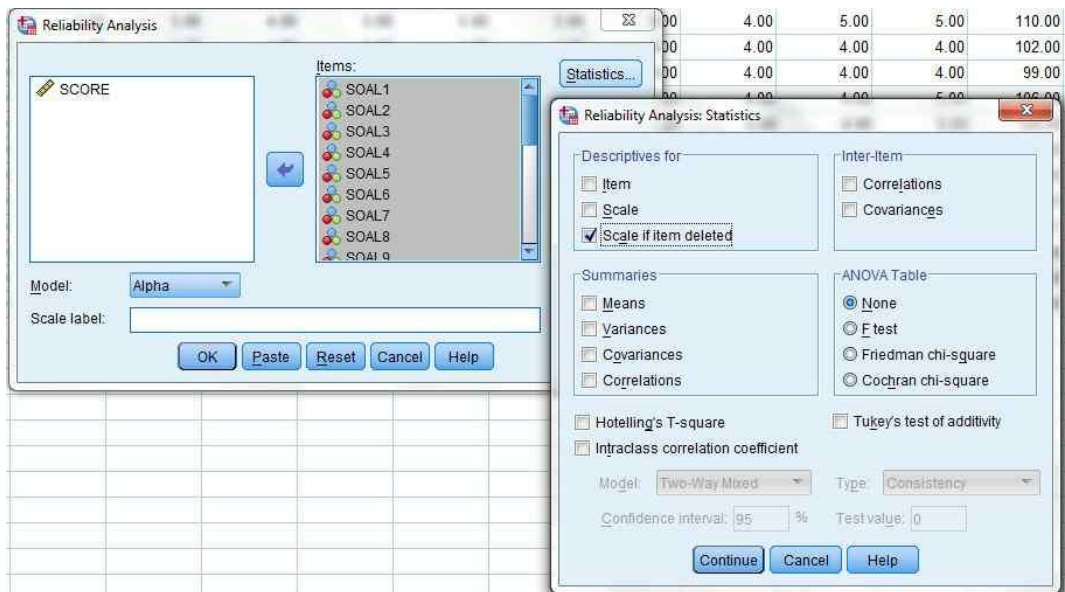
	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25	SCORE
1	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	110.00
2	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	102.00
3	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	99.00
4	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	106.00
5	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	120.00
6	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	89.00
7	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	118.00
8	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	116.00
9	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	101.00
10	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	95.00
11	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	98.00
12	4.00	5.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	3.00	5.00	102.00
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															

2. Pilih *menu Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*, maka akan muncul jendela *Reliability Analysis*.





3. Pindahkan semua variabel kecuali variabel *score* yang ada di kotak kiri ke dalam kotak kanan (*Items*). Selanjutnya pilih model *Alpha* dan klik *Statistics*, pada *Descriptives for* pilih *Scale if item deleted* lalu klik *Continue*. Terakhir klik OK untuk mengakhiri perintah.



4. Kemudian akan muncul hasil uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	12	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	12	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	25

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	100.5000	87.545	.624	.955
SOAL2	100.9167	85.174	.582	.956
SOAL3	100.1667	84.152	.617	.955
SOAL4	100.3333	83.879	.665	.955
SOAL5	100.5000	87.182	.675	.955
SOAL6	100.5833	85.174	.716	.954
SOAL7	101.0000	84.000	.655	.955
SOAL8	100.1667	84.515	.776	.953
SOAL9	100.4167	83.538	.732	.954
SOAL10	100.7500	83.114	.712	.954
SOAL11	100.8333	84.152	.732	.954
SOAL12	100.3333	84.970	.775	.954
SOAL13	100.3333	84.061	.650	.955
SOAL14	100.5000	87.545	.624	.955
SOAL15	100.4167	86.265	.687	.954
SOAL16	100.6667	82.242	.706	.954
SOAL17	100.4167	86.629	.642	.955
SOAL18	100.5000	87.182	.675	.955
SOAL19	100.4167	84.083	.682	.954
SOAL20	100.4167	86.265	.687	.954
SOAL21	100.4167	86.992	.598	.955
SOAL22	100.1667	84.515	.776	.953
SOAL23	100.5000	87.545	.624	.955
SOAL24	100.5833	83.902	.645	.955
SOAL25	100.1667	84.515	.776	.953

## Lampiran 12. Silabus Mata Pelajaran Tatah Sungging

17. Silabus Mata Pelajaran Dasar Bidang Keahlian Seni Pedalangan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan  
17.1 Silabus Mata Pelajaran Tatah Sungging Wayang Kulit

### SILABUS MATA PELAJARAN TATAH SUNGGING (DASAR BIDANG KEAHLIAN SENI PEDALANGAN)

Satuan Pendidikan : SMK

**Kelas** : X

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, prosedural dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan prosedural, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
3.2 Elemen-elemen Tatah Sungging Wayang Gaya Yogyakarta pada sumping, uncal, bledegkan, kalung dan sampir.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal Alat dan Bahan Tatah Sungging Wayang Gaya Yogyakarta.</li> <li>• Memahami motif-motif tatahan wayang kulit.</li> <li>• Tehnik menatah. Tehnik mengambir / <i>nguwuki</i>, <i>delingi</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati Bahan dan alat tatah. Melihat motif-motif tatahan wayang.</li> <li>• Menanya Motif-motif tatahan wayang kulit sangat remit dibuat dengan tatah Wayang. Bahan yang paling baik untuk dibuat wayang kulit. Langkah kerja pembuatan wayang kulit.</li> <li>• Mengumpulkan data, Bahan wayang dibuat dari kulit Kerbau. Alat untuk menatah berupa, Alas untuk natah wayang bernama Pandoan, malam untuk pelicin, mempertajam tatah wungkal untuk mempertajam tatah. Jenis Tatah Penguku bentuk cekung dan Pemilah berbentuk lurus,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan</li> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktek</li> <li>• Portofolio</li> </ul>	4 x 2 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Tatah Sungging.</li> </ul>

		<p>tatah rungcing membuat gambar.          Motif- motif Tatahan berupa Bubukan, Semut dulur, Tratasan, Buk iring, Mas-masan, Kawatan, Seritan, Patran, Rumpilan. Tehnik menatah. Langkah Kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengasosiasi Mendiskusikan dan merumuskan Bahan wayang dibuat dari kulit Kerbau.</li> </ul> <p>Alat untuk menatah berupa, Alas untuk natah wayang bernama Pandoan, malam untuk pelicin, mempertajam tatah wungkal untuk mempertajam tatah. Jenis Tatah Penguku bentuk cekung dan Pemilah berbentuk lurus, tatah rungcing membuat gambar.          Motif- motif Tatahan berupa Bubukan, Semut</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>dulur, Tratasan, Buk iring, Mas-masan, Kawatan, Seritan, Patran, Rumpilan. Tehnik menatah. Langkah Kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkomunikasikan Menyajikan Bahan wayang dibuat dari kulit Kerbau. Alat untuk menatah berupa, Alas untuk natah wayang bernama Pandoan, malam untuk pelicin, mempertajam tatah wungkal untuk mempertajam tatah. Jenis Tatah Penguku bentuk cekung dan Pemilah berbentuk lurus, tatah rungcing membuat gambar. Motif- motif Tatahan berupa Bubukan, Semut dulur, Tratasan, Buk iring, Mas-masan, Kawatan, Seritan, Patran, Rumpilan. Tehnik menatah. Langkah Kerja.</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian

