DAMEL *MEDIA* SARASILAH SAHA TITIKANIPUN WAYANG PANDHAWA MAWI *APLIKASI ADOBE FLASH CS 6* KANGGE SISWA SD KELAS IV

SKRIPSI

Dipunaturaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
kangge Njangkepi Sarat Pikantuk
Gelar Sarjana Pendidikan

dening
Tri Puji Lestari
NIM 14205244017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan **"Damel *Media* Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa mawi *Aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge Siswa SD Kelas IV"** menika sampun dipunsarujuki dening dosen *pembimbing* kangge nglampahi *pendadaran.*

Yogyakarta, 28 Maret 2018
Ingkang nyarujuki
Pembimbing,

Dr. Afendy Widayat, M.Phil.
NIP 19620416 199203 1 002

PENGESAHAN

Skripsi kanthi irah-irahan **"Damel *Media* Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa mawi *Aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge Siswa SD Kelas IV"** menika sampun dipunandharaken ing *pendadaran* wonten sangajengipun *Dewan Penguji* ing tanggal 13 April 2018 saha dipuntetepaken lulus.

DEWAN PENGUJI

Asma	***Jabatan***	**Tapak Asma**	**Tanggal**
Dr. Afendy Widayat, M.Phil.	Ketua Penguji	.....	17/4 18
Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.	Sekretaris Penguji	.....	17/4 18
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Penguji Utama	.....	17/4 18

Yogyakarta, 17 April 2018
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.
NIP 19571231 198303 2 004

WEDHARAN

Ingkang tapak asma wonten ing ngandhap menika, kula:

Nama	: **Tri Puji Lestari**
NIM	: 14205244017
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jawa
Fakultas	: Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

ngandharaken bilih *karya ilmiah* menika asil panaliten kula piyambak. Miturut kula, *karya ilmiah* menika boten ngandhut materi ingkang kaserat dening panaliti sanes, menawi perangan tartamtu ingkang kula pendhet dados sarana kangge dhasar nyerat kanthi nggatosaken tata cara saha paugeran panyeratan *karya ilmiah* ingkang limrah.

Seratan wonten ing wedharan menika kaserat kanthi saestu. Menawi kasunyatanipun kabukti bilih wedharan punika boten leres, bab menika dados tanggel jawab kula piyambak.

Yogyakarta, 17 April 2018

Panyerat,

Tri Puji Lestari

SESANTI

Lakukan apapun dengan versi terbaikmu karena setiap orang memiliki silabusnya masing-masing.
(Tri Puji Lestari)

Guru yang Biasa-biasa, Berbicara
Guru yang Bagus, Menerangkan
Guru yang Hebat, Mendemonstrasikan
Guru yang Agung, Memberi Inspirasi
(William Arthur Ward)

PISUNGSUNG

Kanthi raos syukur dhumateng Allah SWT, *karya ilmiah* menika kula aturaken dhumateng tiyang sepuh kula saha mbak kula, Bapak Kiswanta, Ibu Mulyati, Mbak Narisih Pujiati, saha Lingga Fajar Sari ingkang sampun paring donga pangestu saha jurug pamuji ingkang boten winates kangge damel panaliten menika wiwit purwa dumugi wasana.

PRAWACANA

Puji syukur, Alhamdulillah panyerat aturaken dhumateng Allah SWT ingkang sampun paring kasarasan, rahmat saha hidayahipun, satemah skripsi kanthi irah-irahan *Damel Media Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa mawi Aplikasi Adobe Flash CS 6 kangge Siswa SD Kelas IV* sampun paripurna anggenipun nyerat. Skripsi menika dipundamel kangge njangkepi sarat nggayuh *gelar sarjana pendidikan*.

Seratan skripsi menika saged kawujud awit saking panyengkuyung saking sedaya pihak wiwit purwa madya dumugi paripurnaning skripsi menika. Kanthi raos suka mermaning penggalih, panyerat ngaturaken agunging panuwun dhumateng Bapak Dr. Afendy Widayat, M. Phil. minangka dosen pembimbing skripsi ingkang sampun paring panjurung, pamrayogi, panyaruwe, saha bimbingan kanthi sabar sadangunipun kula nyerat skripsi, pramila skripsi menika saged paripurna kanthi sae. Panyeratan *skripsi* menika ugi boten saged kalampahan tanpa pambiyantu saha panyengkuyung saking pihak sanesipun. Pramila saking menika, panyerat ngaturaken panuwun ingkang tanpa upami dhumateng:

1. Bapak Prof. Dr. Suwardi, M.Hum. minangka Pangarsa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring idin kangge nggarap skripsi,
2. Bapak Prof. Dr. Suwardi, M.Hum. saha Ibu Avi Meilawati, S.Pd.,M.A. minangka dosen *validasi kualitas media* ingkang sampun paring pambiji saha pamrayogi tumrap *media* pasinaon ingkang kula damel,
3. Bapak saha Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya ngelmu ingkang mumpangati,
4. *Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi* ingkang sampun paring pambiji saha pamrayoginipun,
5. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd.Jas., M.Pd. minangka Kepala Sekolah SD Negeri Jetis ingkang sampun paring idin panaliten saha panyengkuyungipun,

6. Bapak Sujarmadi, S.Pd. minangka guru basa Jawi SD Negeri Jetis kelas IV ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyung anggenipun nglampahi panaliten,
7. Tiyang sepuh kekalih kula, Bapak Kiswanta saha Ibu Mulyati ingkang boten nate kendhat paring pandonga, jurung pamuji, saha panyengkuyung.
8. Narisih Pujiati saha Lingga Fajar Sari minangka mbak kula ingkang tansah paring panjurung saha pambiyantunipun.
9. Dita saha Dyas awit saking panjurung, pangertosan, saha pambiyantunipun,
10. Sedaya kanca Pendidikan Bahasa Jawa 2014 mliginipun kelas C awit saking panjurung saha pambiyantunipun, saha
11. Sedaya pihak ingkang sampun paring pambiyantu satemah skripsi menika saged dumugi paripurna ingkang boten saged dipunsebutaken kanthi satunggal.

Panyerat rumaos bilih skripsi menika taksih tebih saking kasampurnan, pramila pamanggih, panyaruwe saha pamrayogi saking sedayanipun badhe panyerat tampi kanthi suka mermaning penggalih. Wasananipun, kanthi raos bingahing manah panyerat gadhah pangajab mugi-mugi skripsi menika saged migunani tumrap sedayanipun.

Yogyakarta, April 2018

Panyerat,

Tri Puji Lestari

DAFTAR ISI

DHAPTAR *GAMBAR*

kaca

DHAPTAR *TABEL*

kaca

DHAPTAR LAMPIRAN

DAMEL *MEDIA* SARASILAH SAHA TITIKANIPUN WAYANG PANDHAWA MAWI *APLIKASI ADOBE FLASH CS 6* KANGGE SISWA SD KELAS IV

dening

Tri Puji Lestari
NIM 14205244017

SARINING PANALITEN

Panaliten menika gadhah tigang ancas, inggih menika kangge ngandharaken: (1) caranipun damel *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV; (2) *kualitas media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media;* saha (3) pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas IV minangka pangangge *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6*

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *Research and Development* (*RnD*). Panaliten menika kadhapuk saking gangsal cak-cakanipun damel *media* inggih menika *tahap*: *analisis*; *perencanaan*; damel *media*; *validasi* saha *uji coba*; saha *produk* pungkasan. *Produk* pungkasan *media* menika dipunsuwunaken pambiji dhateng dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* mawi *angket* pambijining *kualitas* media. Salajengipun dipuntindakaken pambiji *kualitas media* ngginakaken *angket* dening guru basa Jawi sarta pamanggihipun siswa. Wondene caranipun *nganalisis data* migunakaken *analisis deskriptif.*

Asiling panaliten nedahaken bilih *media* menika dipundamel kanthi (1) *analisis*: katindakaken *analisis kurikulum* saha *analisis* kawontenan *siswa*; (2) *perencanaan*: katindakaken kanthi damel *flowchart* saha *storyboard*; (3) damel *media:* katindakaken kanthi damel *media* mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6;* (4) *validasi* saha *uji coba:* katindakaken kanthi *validasi* dhateng dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha *uji coba* dhateng siswa SD kelas IV; (5) *produk* pungkasan*:* katindakaken kanthi *revisi media* jumbuh kaliyan kasilipun *validasi* saha *ujicoba* ingkang sampun dipunlampahi. *Validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi* menika pikantuk *prosentase* biji 84,7% ingkang kagolong sae sanget, wondene *evaluasi* saking dosen *ahli media* menika pikantuk *prosentase* biji 77,7% ingkang kagolong sae, saha pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi menika pikantuk *prosentase* biji 98% ingkang kagolong sae sanget, wondene asiling *angket* pamanggih siswa tumrap *media* menika pikantuk *prosentase* biji 86,8% ingkang kagolong sarujuk sanget. Asiling panaliten menika nedahaken bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV saged dipunginakaken minangka sarana kangge *proses* piwulangan basa Jawi.

Pamijining tembung : *media*, sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa, *aplikasi Adobe Flash CS 6*

BAB I
PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten

Wayang menika salah satunggaling *materi* piwulangan *wajib* kangge siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) wonten ing *Kurikulum 2013*, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *Materi* wayang wonten ing pasinaon kedah saged kagayuh *Kompetensi Dasar*-ipun ingkang sampun ditemtokaken saking *kurikulum*. *Materi* kasebut trep kaliyan *Kompetensi Dasar*-ipun ingkang kasebat: "*Memahami wayang (silsilah Pandhawa lima), jeneng dina lan pasaran dan makanan tradisional". Kompetensi Dasar* menika nggambaraken bilih siswa kedah tepang kaliyan wayang nalika taksih *Sekolah Dasar*. Wonten piwulangan basa Jawi, *materi* wayang taksih kalebet *materi* ingkang awrat dipuntampi dening siswa. Saking *Kompetensi Dasar*-ipun saged dipunpendhet *indikator*-ipun:

1. mengenal silsilah wayang Pandawa,

2. mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa.

Kawontenan menika damel panaliti nglampahi pirembagan kaliyan salah satunggaling guru SD, menapa leres *materi* wayang kagolong *materi* ingkang awrat. Guru SD ingkang dipunwawanrembagi saking SD Negeri Jetis inggih menika Bapak Sujarmadi. Asiling pirembagan kaliyan Pak Sujarmadi menawi biji saking *materi* wayang taksih dereng maksimal. *KKM*-ipun *(Kriteria Ketuntasan Minimal)* kangge *Mata Pelajaran Basa Jawi* dereng saged kagayuh kanthi maksimal amargi daya tampinipun siswa tumrap *materi*

beda-beda. Guru taksih bingung anggenipun ngandharaken *materi* wayang. *Materi* ingkang dipunadharaken nalika piwulangan taksih saking buku paket satemah para siswa taksih *terpacu* kaliyan buku paket**.** Sejatosipun SD menika *IT*-nipun sampun langkung majeng, *mubadzir* menawi boten dipunginakaken kanthi *optimal*.

Panaliti ugi nglampahi *observasi* kelas wonten SD Negeri Jetis. Saking *observasi* kelas menika, panaliti ningali menawi gurunipun taksih ngginakaken metode ingkang *konvensional* utawi ceramah. *Media* ingkang biasa dipunginakaken namung winates kangge pitepangan, ewadene *kurikulum 2013* menika nuntut siswa saged sinau kanthi mandhiri. *Metode* ingkang dipunginakaken ugi wonten pengaruhipun kangge daya tampi siswa. *Metode* ceramah menika kalebet *konvensional* satemah siswanipun langkung cepet bosen saha ngantuk. Kasunyatanipun saking *observasi* kala wau, siswa anteng nalika wiwit piwulangan ananging sabibaripun 10 menit, siswa sampun bosen, rame piyambak, saha jagongan kaliyan kancanipun. Panaliti ugi nglampahi pirembagan kaliyan siswa bab *materi* wayang. Siswa menika taksih kawratan amargi wayang menika meh sami wujudipun. Sarasilahipun kadang kala taksih kuwalik anggenipun nyebat, titikanipun wayang mliginipun Pandhawa ugi dereng mangretos.

Adhedhasar perkawis ing nginggil, guru basa Jawi kedah gadhah upiya kangge ngindakaken *nilai materi* wayang supados langkung *maksimal*. Guru kedah gadhah pamikiran ingkang *kreatif* saha *inovastif* supados piwulangan mliginipun bab *materi* wayang saged dipunmangretosi dening siswa kanthi sae.

Kanthi menika, dipunbetahaken *media* ingkang trep kangge ningkataken *minat* saha pangretosan siswa sinau *materi* wayang mliginipun wayang Pandhawa.

Panganggening *media* piwulangan kanthi trep kaliyan *teknologi* saged nggampilaken guru saha siswa wonten ing piwulangan. Jaman samenika tuwuhkembangipun *teknologi* cepet sanget. Siswa SD mliginipun siswa kelas IV sampun kathah ingkang saged ngginakaken *komputer*. Supados siswa menika boten namung *nge-games*, saged dipundamel *media* piwulangan kanthi *aplikasi*. Damel *media* piwulangan kanthi *aplikasi* dados *alternatif* supados siswa langkung *tertarik* saha nuwuhaken *motivasi* siswa tumrap *materi* ingkang dipunwucalaken. *Media* piwulangan kanthi ngginakaken *aplikasi* menika langkung nggampilaken guru ngandharaken *materi* wayang supados siswa langkung gampil nampi *materi* saha mandhiri.

Kanthi menika, *media* piwulangan ingkang trep kaliyan *materi* wayang inggih menika *media* ingkang *interaktif* saha saged dipunginakaken kanthi *optimal* wonten ing piwulangan. *Media* ingkang dipundamel dening panaliti awujud *aplikasi* kanthi *Adobe Flash CS6*. *Media* awujud *aplikasi* menika supados saged narik kawigatosan siswa saha saged ningkataken biji *materi* wayang. Saenipun ugi, guru boten kangelan malih menawi ngandharaken *materi* wayang saha nggampilaken guru maringi *evaluasi* dhateng siswa. Salajengipun, *media* menika badhe dipunbiji dening siswa, guru basa Jawi, *ahli media* saha *ahli materi* supados *kualitas media* kasebut sae dipunginakaken.

B. Undheraning Perkawis

Miturut dhasaring panaliten wonten ing nginggil saged dipunandharaken perkawis inggih menika:

1. *materi* wayang kalebet *materi* ingkang angel dipunsinaoni tumrap siswa mliginipun mbedakaken wujudipun wayang ingkang meh sami;
2. *KKM materi* wayang dereng kagayuh kanthi *maksimal* dening siswa;
3. *media* ingkang dipunginakaken namung saking buku paket;
4. prelu *media* ingkang *kreatif* saha *inovastif* kangge nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau mliginipun sinau bab wayang;
5. prelunipun dipundamel *media* ingkang saged nggampilaken guru ngecakaken *materi* wayang supados siswa saged nampi *materi*-nipun kanthi sae adhedhasar kembangipun *IT*.

C. Winatesing Perkawis

Perkawis wonten ing nginggil menika kathah, supados saged *focus* perkawis ingkang dipunrembag wonten ing panaliten menika antawisipun:

1. *materi* ingkang badhe dipundamel kanthi *Adobe Flash CS 6* namung badhe karembag bab sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa gagrag Ngayogyakarta namung awujud saking busananipun saha saperangan awujudipun;
2. pambijining *kualitas materi* saking dosen *ahli materi* saha *kualitas media* saking dosen *ahli media* babagan *media* pasinaon sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa gagrag Ngayogyakarta kanthi *Adobe Flash CS 6* tumrap siswa SD kelas IV;

3. pamanggih saking guru basa Jawi saha saking siswa kelas IV babagan *media* pasinaon sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa gagrag Ngayogyakarta.

D. Wosing Panaliten

Adhedhasar dhasaring panaliten, underaning perkawis, watesaning panaliten kasebut, lajeng wosing perkawis panaliten kados kasebut ing ngandhap menika:

1. kados pundi damel *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV awujud *CD (Compact Disk)?*
2. kados pundi *kualitas media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV awujud *CD (Compact Disk)* dening dosen *ahli media* saha dosen *ahli materi?*
3. kados pundi pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa minangka pangangge *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV awujud *CD (Compact Disk)?*

E. Ancasing Panaliten

Ancasing panaliten ingkang jumbuh kaliyan wosing perkawis ing nginggil inggih menika kangge:

1. ngandharaken caranipun damel *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV awujud *CD (Compact Disk);*

2. ngandharaken *kualitas media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV awujud *CD (Compact Disk)* dening dosen *ahli media* saha dosen *ahli materi;*
3. ngandharaken pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa minangka pangangge *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge siswa SD kelas IV awujud *CD (Compact Disk).*

F. Paedah Panaliten

Panaliten menika gadhah paedah ingkang kasebat ing ngandhap menika:

1. mbiyantu guru supados langkung gampil anggenipun ngandharaken *materi* wayang;
2. nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau *materi* wayang supados boten namung apalan kemawon;
3. dipunginakaken supados *proses* piwulangan boten *monoton* mliginipun piwulangan *materi* wayang;
4. paedah *media* pasinaon kangge sekolah saged dipunginakaken kangge ngindakaken piwulangan supados *mutu* pendhidhikan sekolah saged langkung sae.

G. Pangretosan

1. *Media* pasinaon inggih menika pirantos kangge nggampilaken guru ngandharakaen *materi* saha nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau.

2. *Pandhawa* kalebet wayang ingkang sebatanipun kangge putranipun Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura. Putranipun Pandhu, Pandhawa wonten gangsal, inggih menika Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, saha Sadewa.
3. Sarasilah wayang Pandhawa wonten ing cariyos Mahabharata, Pandhawa menika putranipun saking Prabu Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura.
4. *Aplikasi Adobe Flash CS 6* inggih menika *program aplikasi* ingkang dipunginakaken kangge damel *animasi*, *gam*e, saha *grafis.*

BAB II
GEGARAN TEORI

A. *Media* Pasinaon

1. Pangertosan *Media* Pasinaon

Tembung *media* Arsyad (2015: 3) asalipun saking basa Latin *medius* kanthi *harfiah* tegesipun *"tengah", "perantara",* utawi *"pengantar". Media* wonten ing basa *Arab*, *media (wasaa ila)* inggih menika *pengantar pesan* awujud *materi* piwulangan saking tiyang ingkang ngintun dumugi tiyang ingkang nampi. Adhedhasar pamanggih Arsyad, tembung *media* wonten ing basa Jawi menika saged dipunsebat salah satunggaling pirantos kangge nglantaraken *pesan*. *Pesan* ingkang dipunmaksud saged dipuntingali saking pamanggih ahli wonten ngandhap menika.

Miturut Hujair (2009: 3) *media* inggih menika pirantos ingkang saged dipunginakaken kangge nglantaraken *pesan* piwulangan. *Pesan* piwulangan ingkang dipunmaksud babagan *proses* kangge *merangsang pikir*, wirasanipun, kawigatosanipun, sarta *minat* saha nuwuhaken kawigatosanipun siswa supados piwulangan saged kalampahan kanthi sae.

Piwulangan saged kalampahan kanthi sae kados pamanggihipun Gagne saha Briggs lumantar Hujair (2009: 3) ngandharaken pamanggihipun menawi *media* menika jinising *komponen* utawi *sumber* piwulangan wonten ing piwulangan kangge damel panyinau supados sinau kanthi sae. *Komponen* ingkang dipunsebat sedaya pirantos *fisik* ingkang saged medaraken *materi*

pasinaon, kadosata buku, *tape-recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik,* saha *komputer.*

Adhedhasar saking pamanggih para *ahli* ing nginggil, saged dipunpendhet dudutan bilih *media* pasinaon saged maringi *pengalaman* sinau tumrap siswa ingkang langkung sae satemah ancasipun piwulangan saged kagayuh *materi*nipun. *Media* menika pirantos kangge mbiyantu siswa nampi pesan piwulangan saking tiyang ingkang ngintun dhumateng tiyang ingkang nampi supados damel panyinau saged sinau kanthi langkung sae.

2. Paedahipun *Media*

Media minangka sarana kangge mbiyantu nggampilaken seserepan tumrap siswa. *Media* gadhah paedah ingkang saged nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau supados boten enggal bosen nalika piwulangan.Wondenipun paedah *media* piwulangan miturut Hamalik lumantar Arsyad (2015: 28) antawisipun:

a. meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk menumbuhkan pemikiran sehingga mengurangi verbalisme;

b. nuwuhaken kawigatosan siswa;

c. *meletakkan dasar-dasar penting untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mantap*;

d. nuwuhaken pamikiran kanthi *teratur* saha *kontinyu*, mliginipun gambar pagesangan;

e. mbiyantu nuwuhaken anggenipun ngginakaken basa;

f. mbiyantu *efisiensi* saha *keragaman* ingkang langkung kathah anggenipun sinau.

Pamanggih menika dipunsengkuyung kaliyan Arsyad (2015: 29-30) ingkang paedah *praktis* saking *media* pasinaon ing salebetipun kelas inggih menika:

a. *media* piwulangan saged langkung gampil anggenipun nedahaken piwulang lan *informasi* satemah saged nuwuhaken *proses* lan asiling pasinaon;
b. *media* piwulangan saged nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau;
c. *media* piwulangan saged ngudhari watesanipun pangganggening *indera*, *ruang*, lan wekdal;
d. *media* piwulangan saged maringi *pengalaman* dhateng siswa, dhateng perkawis-perkawis ing kawontenanipun, saha saged ngawontenaken *interaksi* langsung kaliyan guru, masarakat, saha *lingkungan*-ipun kadosta *wisata*, *kunjungan* dhateng *museum* utawi *kebun binatang*.

Saking pamanggih wonten ing nginggil saged dipunpendhet dudutan bilih *media* pasinaon menika saged nuwuhaken motivasi siswa anggenipun sinau. Paedahipun *media* ugi wigatos sanget kangge mbiyantu guru saha siswa, dadosaken siswa langkung *usaha mandiri*, saha nuwuhaken pengalaman siswa wonten ing kegiatan-kegiatan ing sekolah. Paedah *media* sanesipun minangka sarana ngandharaken *informasi* saking *sumber* (guru) dhateng ingkang nampi (siswa) kangge ngandharaken *materi*, satemah ancasipun pasinaon saged kagayuh kanthi maksimal saha saged nuwuhaken *motivasi* saha kawigatosan siswa kangge sinau satemah saged ngindhakaken asiling pasinaon.

3. Jinising *Media*

Jinising *media* ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken pesen menika kathah werninipun. Jinisipun *media* miturut Seels saha Richey lumantar ing Kustandi saha Sutjipto (2013: 29-31) menika dipunperang dados mapinten-pinten kelompok inggih menika:

a. *media* asiling *teknologi* cithak inggih menika *media* ingkang ngginakaken buku saha *materi* visual statis ingkang nglampahi proses dipuncithak kanthi *mekanis* utawi *fotografis*;
b. *media* asiling *teknologi audio-visual* ngginakaken pirantos wonten ing proses pasinaon kadosta *mesin proyektor, tape recorder*, saha *proyektor visual* ingkang wiyar;
c. *media* asiling *teknologi* ingkang adhedhasar ngandharaken *materi* pasinaon ngginakaken sumber-sumber ingkang *berbasis mikro-prosesor. Media* ingkang *berbasis computer* ngginakaken *layar kaca* kangge ngandharaken *materi* dhateng siswa. *Aplikasi teknologi berbasis* komputer wonten ing pasinaon biasanipun dipunsebat pasinaon kanthi dipunbiyantu komputer (*computer-assisted intruction*);
d. *media* asiling gabungan *teknologi* cithak kaliyan komputer inggih menika kanthi cara ngasilaken saha ngandharaken *materi* ingkang gabungan saking wujud *media* ingkang dipunatur dening komputer. Gabungan *media* menika gadhah teknik canggih menawi dipunatur ngginakaken komputer ingkang kaprigelanipun langkung sae.

Saking jinising *media* pasinaon menika, panaliti badhe damel *media* pasinaon ingkang awujud *aplikasi* mawi *komputer*. *Media* menika trep kaliyan *point* nomer 3 ingkang *media* saking asiling *teknologi* mliginipun *teknologi komputer*. Miturut Rusman (2012: 178) *media* ngginakaken *komputer* paring paedah ingkang kathah kangge piwulangan, mliginipun kangge nggampilaken saha langkung cetha *materi* ingkang dipunandharaken dening guru. Panganggenipun *komputer* tumrap piwulangan saged nuwuhaken siswa kanthi sinau mandhiri satemah *materi* saged langkung gampil dipuntampi dening siswa.

Miturut Arsyad (2015: 55-56), paedahipun *media* ngginakaken *komputer* tumrap ancasipun piwulangan inggih menika :

a. *komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan. Menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan;*
b. *komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan suara yang menambah realisme;*
c. *kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan;*
d. *kemampuan merekan aktivitas siswa selama menggunakan program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau;*
e. *dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dll dengan program pengendali komputer.*

Adhedhasar pamanggih *ahli* wonten ing nginggil, saged dipunpendhet dudutan bilih *media* piwulangan adhedhasar *komputer* inggih menika pirantos pambiyantu ingkang awujud *aplikasi* kangge ngandharaken satunggaling *materi* ingkang dipunginakaken kanthi mandhiri utawi sesarengan. Dados wonten ing

piwulangan, *media* menika gadhah kathah paedah ingkang dipunajab saged paring pambiyantu guru saha siswa.

B. Wayang

a. Pangretosan Wayang

Wayang minangka salah satunggaling budaya *peninggalan* nenek moyang ingkang kathah cariyosipun saha maknanipun. Miturut Djulianto lumantar Husen saha Kartikadarma (2015: 2), wayang minangka kabudayan paling sepuh aslinipun saking Indonesia. Tembung wayang wonten ing basa Jawi tegesipun *bayangan*, menawi wonten basa Melayu tegesipun *bayangan*, *samar-samar*, *menerawang*. Wayang ingkang kapisan dipunpendhet saking cariyos wonten ing *relief* candi ingkang nggambaraken *tokoh leluhur*, *legenda kepala suku* saking cariyos *Ramayana* saha *Mahabharata.* Salajengipun wayang menika dipunewahi dados *lukisan* ingkang dipuntata awujud beberan kanthi gambar *ukiran* manungsa kados *relief* ing candi (Mertosedono, 1994: 28).

Miturut Soekanto (1992: 17), bilih wayang menika salah satunggaling *seni pagelaran* minangka bayangan ingkang boten cetha namung samar-samar saged obah. Bayangan ingkang boten cetha menika nggambaraken watak manungsa utawi saged nggambaraken pagesangan manungsa ing jaman rumiyin. K.G.P.A.A. Mangkunegara IV, wayang menika dipunbagi dados tigang jinis:

1. wayang purwa, nyariosaken masa rawuhipun Prabu Isaka dumugi tilaripun Maharaja Yudayana wonten ing Negari Astina;
2. wayang madya, nyariosaken tilaripun Raja Yudayana dumugi Prabu Jayalengkara munggah tahta; saha

3. wayang wasana, nyariosaken Prabu Jayalengkara dumugi mlebetipun agama Islam.

Wayang ingkang badhe dipunrembag inggih menika wayang purwa mliginipun wayang Pandhawa.

b. Paedahipun Wayang

Wayang inggih menika *seni dekoratif* ingkang nggambaraken *ekspresi* kabudayan nasional. Wayang menika ugi saged dados *sarana media* pendhidhikan, *media informasi*, saha *media hiburan.*

Pamanggih saking Muchyar (2013: 1) wayang minangka *sarana* pendhidhikan saged dipuntingali menawi cariyos wayang ingkang wosipun piwulang kangge manungsa minangka individu utawi manungsa minangka masarakat. Wayang maringi pendhidikan ing *budi pekerti* ingkang kathah munpangatipun. Pramila, wayang menika kedah dipunlestantunaken mliginipun wayang Purwa kadosta wayang Pandhawa.

Wayang ugi dados *media informasi*, tegesipun basa ingkang dipunginakaken wonten ing wayang menika *komunikatif* kangge masarakat. Basa ingkang *komunikatif* menika saged dipunginakaken kangge mangretosi tradhisi satemah saged dados pirantos kangge mahyakaken *informasi* bab perkawis-perkawis ingkang kawontenan tumrap masarakat.

Wayang dados sarana panglipur, tegesipun wayang menika saged dipunginakaken kangge pementasan. Ancasipun wayang wonten ing pementasan menika kangge nghibur masarakat ingkang ningali pementasan kala wau.

Saking paedahipun wayang kala wau, wayang menika trep menawi dipunginkaken kangge piwulangan wonten ing sekolah. *Media* pendhidhikan mliginipun wayang Pandhawa menika sae dipunginakaken amargi kawontenan cariyos-cariyosipun, caranipun pentas, sarta wayangipun menika gambaran saking watakipun manungsa utawi karakter manungsa.

c. Karakter Wayang

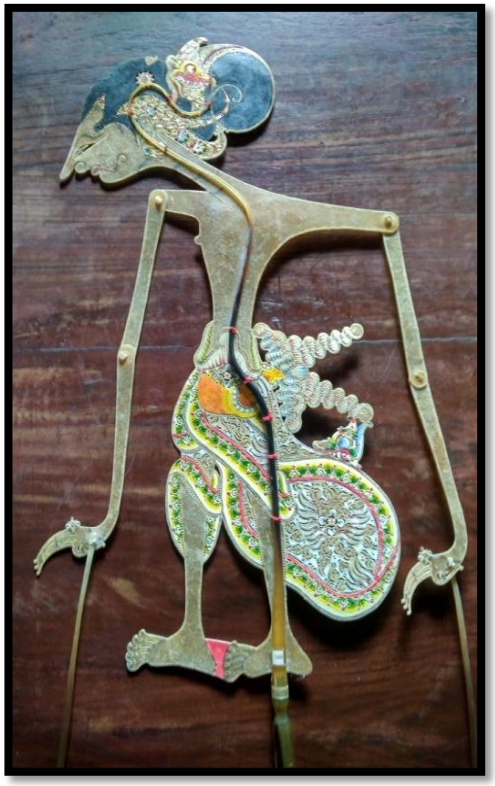
Wayang saged dipungayutaken kaliyan karakter manungsa utawi kangge damel patrapipun manungsa. Wonten ing Indonesia, mliginipun Jawa, mitologi wayang menika dados dhasar kangge ndamel karakter manungsa. Lakon wayang minangka gambaran saking watakipun manungsa saged dipuntingali saking wujudipun, *ekspresi-dekoratif*, saha seni wanda ingkang damel cethanipun watak lakon wayang setunggal setunggal. Tuladhanipun wonten ing karakter Pandhawa inggih menika Puntadewa nggambaraken manungsa ingkang tenang saha sabar, ingkang *gagah berani* kados Gatutkaca, saha wonten ingkang cepet nesu kados Baladewa. Watak ksatria kados Arjuna dumugi watak manungsa ingkang srakah kados lakon wayang Cakil (Mulyono, 1988: 22).

d. Wayang Pandhawa

Pandhawa menika saking basa Sansekerta tegesipun inggih menika anakipun Pandhu. Cariyos Pandhawa dipunpendhet saking *kitab (epos)* Mahabharata ingkang asalipun saking India. Ananging cariyos Pandhawa menika wonten dipunewahi kanthi dipuntrepaken kaliyan kawontenan ing Indonesia supados langkung gampil dipunmangretosi (Fatimah, 2015: 14).

Miturut Yasasusastra (2011: 142-152) Pandhawa menika sebatanipun kangge putranipun Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura. Putranipun Pandhawa wonten gangsal, inggih menika Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, saha Sadewa.

a. Yudhistira



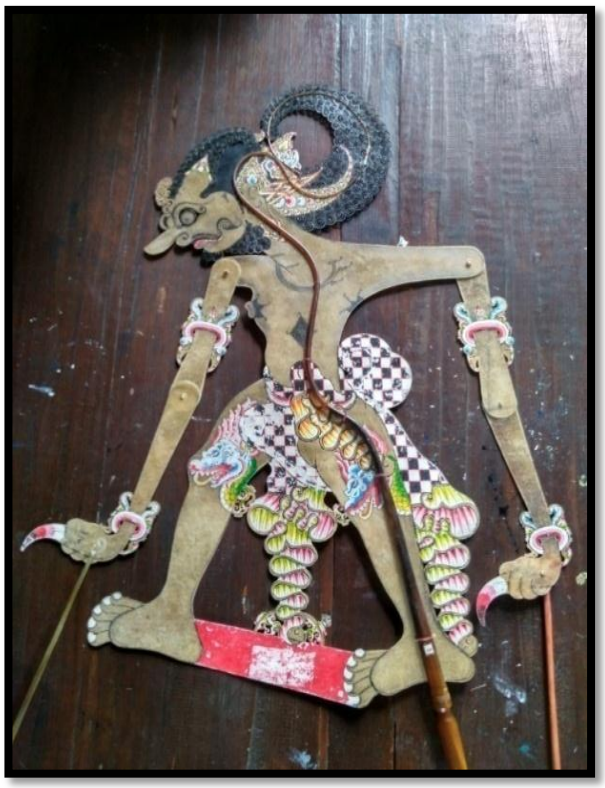
Gambar 1. **Yudhistira**
Sumber: *doc*. Tri Puji

Yudhistira putra pambajeng saking Pandhawa. Putranipun Pandhu Dewanata kaliyan Dewi Kunthi Talibrata. Namanipun rikala taksih alit menika Puntadewa. Yudhistira ugi gadha nama sanesipun inggih Raden Wijakangka, Samiaji, Dharmaputra. Miturut budaya Hindu, Pandhawa menika titisan saking para dewa. Wonten ing wayang Jawa, Yudhistra menika titisanipun Bethara Darma / *Dewa keadilan dan kebijaksanaan.* Yudhistira menika ingkang mrintah Negari Amarta kanthi gelar Darma Kusuma. Yudhistira gadhah kitab Kalimasada, saha

pusakanipun Payung Tunggulnaga, Kalung Robyong Mustikawarih, saha Tombak Karawelang.

Karakteripun : sipatipun wicaksana sanget, mboten gadhah musuh, jujur, gadhah moral ingkang sae, remen paring pangapura, adil, sareh, taat marang agama, saha kendel.

b. Bima



Gambar 2. **Bima**
Sumber: doc. Tri Puji

Bima menika nalika taksih alit gadhah nama Sena. Putra nomer kalih saking Pandhu kaliyan Dewi Kunti saha gadhah julukan Bayusutha. Bima gadhah nama sanesipun inggih Werkudara. Bimasena, Bratasena, Bayusiwi, Kusuma Dilaga, Jayalaga, saha Abilawa. Bima menika titisan saking Bethara Bayu / *Dewa angin.* Bima menika paling kuat tinimbang para seduluripun, astanipun dawa, badanipun

dhuwur, saha gadhah rupa paling sangar. Canggih anggenipun ngginakaken senjata Gada ingkang namanipun Rujakpolo. Bima gadhah jejuluk Werkudara.

Karakteripun : Bima gadhah sipat saha watak kendel, teguh, kuat, patuh, saha jujur. Bima ugi gadhah sipat ingkang kasar saha medeni marang para musuhipun ananging sejatosipun manahipun lembut, setia, saha boten mlenca-mlence.

c. Arjuna

Gambar 3. **Arjuna**
Sumber: *doc*. Tri Puji

Arjuna gadhah nama nalika alit Permadi. Arjuna menika putra nomer tiga saking Dewi Kunthi kaliyan Pandhu. Arjuna menika ksatria ingkang cerdik, remen tapa, saha pados ilmu. Arjuna gadhah kaprigelan ngginakaken senjata panah saha dados tumpuan para Pandhawa supados menang nalika perang. Arjuna uga dipunsebat Janaka lan dados raja ing Negari Madukara. Nama sanesipun

Arjuna antawisipun Janaka, Permadi, Panduputra, Indratanaya, Kuntadi amargi gadhah panah pusaka. Arjuna menika titisan saking Bethara Indra/ *Dewa cuaca dan penguasa petir*. Arjuna kstria saking Madukara. Arjuna gadhah senjata saha aji-aji, antawisipun Panah Sarotama, panah Pasopati, keris Pulanggeni, Minyak Jayangketon, cambuk Kyai Pamuk. Aji-ajinipun Kemayan saengga saged ngilang, aji Sepi, aji Mayabumi, saha Aji Pengasih.

Karakteripun : Arjuna gadhah pawakan ingkang bagus, watakipun pinter, menengan, alus budinipun, tliti, gadhah tata krama ingkang sae, kendhel, remen dados pelindung tiyang ingkang lemah.

d. Nakula

Gambar 4. **Nakula**
Sumber: *doc*. Tri Puji

Nakula gadhah nama nalika alit Pinten. Nakula salah satunggaling putra kembar Dewi Madrim kaliyan Pandhu. Nakula menika titisan saking Dewa kembar Aswan, *Sang Dewa Pengobatan.* Nakula gadhah senjata pedang mila dipunsebat ksatria *berpedang* ingkang tangguh.

Karakteripun : gadhah watak ingkang jujur, taat dhateng tiyang sepuh, mangretos *balas budi* saha *amanah.*

e. Sadewa

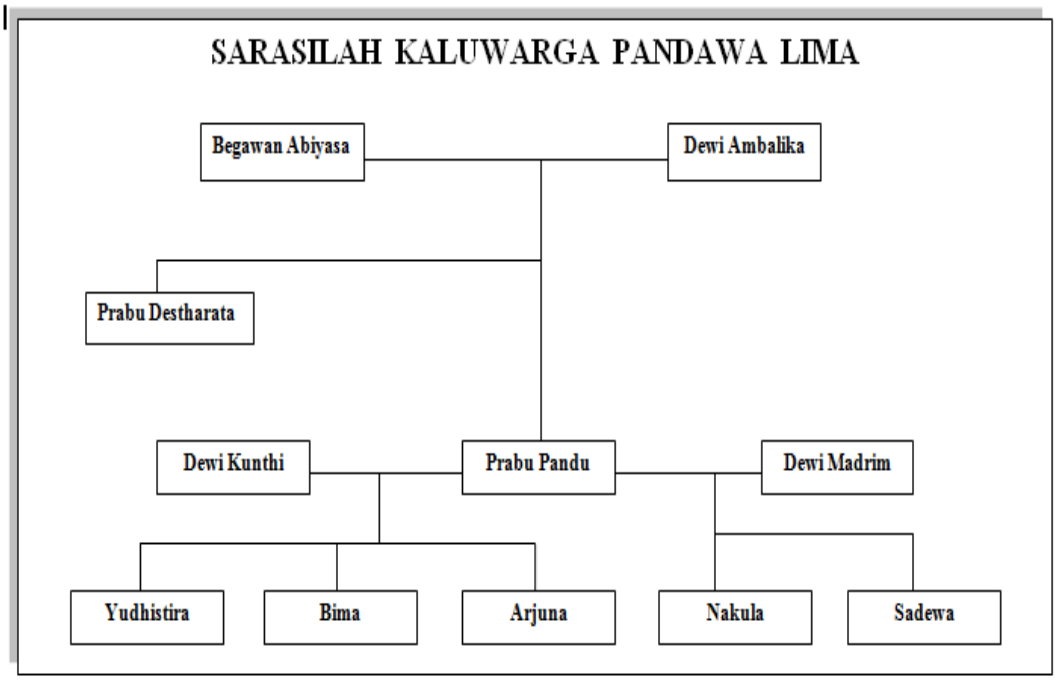
Gambar 5. **Sadewa**
Sumber: *doc.* Tri Puji

Sadewa gadhah nama nalika taksih alit Tangsen. Sadewa salah satunggaling putra kembar Dewi Madrim kaliyan Pandhu. Sadewa menika jelmaan saking Dewa kembar Aswin, *Sang Dewa Pengobatan.* Sadewa menika sregep saha wicaksana ugi ahli wonten ing *ilmu astronomi.*

Karakteripun : watakipun jujur, taat dhateng tiyang sepuh, mangretos *balas budi* saha *amanah.*

e. Sarasilah Wayang Pandhawa

Wonten ing cariyos Mahabarata, Pandhawa menika putra saking Prabu Pandhu Dewanata saking negari Hastinapura. Pandhu menika gadhah garwa kalih, inggih menika Kunthi saha Madrim. Pandhu saha Kunthi menika gadhah tigang putra, Yudhistira, Bima, lan Arjuna. Menawi kaliyan Madrim, Nakula saha Sadewa.



Gambar 6. **Sarasilah wayang Pandhawa**

C. Adobe Flash CS 6

Adobe Flash CS 6 inggih menika *software multimedia unggulan* ingkang kala mbiyen namanipun *Macromedia*. Miturut Pranowo (2011: 1) *Adobe Flash CS 6* saged kangge damel menapa kemawon ingkang wonten gayutipun kaliyan

multimedia. Cara kerja Flash saged dipungabung tumrap *program-program* sanesipun, kadosta kangge damel *animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, lsp. Adobe Flash CS 6* minangka *pembaruan* saking *Adobe Flash CS* 5 ingkang *program*-ipun langkung maneka warni saha langkung pepak.

Teknologi ngginakaken *flash* paring *solusi* saperlu kangge damel *aplikasi* ingkang samangke dipunsebaraken dhateng masarakat supados *teknologi* menika wiyar dhateng masarakat. *Flash* saged dipuntingali wonten kalih *aspek*, inggih menika :

1. *flash* minangka *Software*. *Adobe Flas*h minangka *software* kangge pandamel *aplikasi, sistem informasi*, saha pandamel *animasi.*
2. *flash* minangka *Teknologi,* dados pirantos *elektronik* kangge lampahipun *animasi.*

Kaluwihan saking *flash* inggih menika wonten ing basa *scripting* ingkang dipunwastani *ActionScript* kangge nyengkuyung anggenipun damel satunggaling *animasi* utawi *aplikasi sederhana* dumugi ingkang *kompleks* ugi saged. *Flash* kalebet *program grafis* ingkang dipundamel dening *Macromedia corp,* inggih menika satunggaling *vendor software* ingkang wonten salebeting *animasi web* (Pranowo, 2011:15-16).

Miturut Pranowo (2011:25), *flash* dipunpilih amargi gadhah kathah kaluwihan kados mekaten.

a. asilipun *file flash* gadhah ukuran ingkang langkung alit (sasampunipun dipun*publish)*

b. *flash* saged ngimpor sedaya *file* gambar saha *file- file audio* satemah anggenipun ngginakaken *flash* langkung narik kawigatosan.

c. *animasi* saged dipunwujudaken, *dijalankan*, saha dipun*kontrol*.

d. *flash* saged damel *file (exe). Flash* saged dipunbikak wonten ing *PC/ notebook* tanpa kedah nginstal *program flash* saderengipun.

Saking katrangan wonten ing nginggil menika bilih *Adobe Flash CS 6 aplikasi* ingkang beda kaliyan *versi* sakderengipun. *Adobe Adobe Flash CS 6* saged dipunginakaken kangge ngembangaken *aplikasi animasi 3D wiwit* saking *animasi* kartun, *animasi interaktif game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi* saha *aplikasi animasi* sanesipun jumbuh kaliyan kabetahan *aplikasi*. *Aplikasi Adobe Flash* menika ugi boten namung dikompilasi dados format *.swf* ananging ugi saged dikompilasi dados format *.exe*. *Adobe Flash CS 6* ugi saged dipunginakaken kangge *manipulasi vektor* saha *citra raster*, ugi saged dipunisi basa *skript* namanipun *"ActionScript"(*Sunyoto, 2010: 1).

D. Panaliten ingkang Jumbuh

Panaliten ingkang jumbuh kaliyan *media* piwulangan kanthi *Aplikasi Adobe Flash* sampun kathah kawontenanipun inggih menika ingkang sampun dipunlampahi dening Yacobus Cahyadi kanthi irah-irahan "*Damel Media Nyekar Macapat Gambuh Kanthi Adobe Flash CS 5 tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"*

Panaliten ingkang badhe dipunlampahi menika gadhah ancas badhe damel *media* piwulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kanthi *Aplikasi Adobe Flash CS 6.* Menawi panaliten anggitanipun Yocabus Cahyadi menika

jumbuh kaliyan panaliten menika amargi sami-sami damel *media* piwulangan ananging *objek* ingkang badhe dipunginaken beda. Menawi anggitanipun Yocabus Cahyadi ngginakaken *materi* Macapat Gambuh, wondene wonten ing panaliten menika ngginakaken *materi* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa. Saking *media* piwulangan tembang macapat Gambuh kanthi *aplikasi Adobe Flash CS 5* ingkang dipunlampahi Yocabus Cahyadi dipuntingali *kualitas media* piwulangan tembung macapat Gambuh dening dosen *ahli materi* pikantuk persentase 83, 52% ingkang kagolong sae sanget. Pambiji saking dosen *ahli media* pikantuk persentase 80% ingkang kagolong sae.

E. Nalaring Panaliten

Media piwulangan kanthi *Aplikasi Adobe Flash CS 6* saged dipunginakaken kangge nggampilaken anggenipun sinau para siswa. Panganggening *media* piwulangan menika saged damel piwulangan menika kalampahan kanthi *efektif* saha saged nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau. Kanthi panaliten menika dipunkembangaken *media* piwulangan kanthi sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kangge siswa SD kelas IV ingkang dipundamel kanthi sae saha narik kawigatosan siswa. *Media* menika kangge mbiyantu siswa supados langkung gampil mangretosi wosipun *materi* ingkang dipunandharaken saha saged sinau kanthi mandhiri.

BAB III
METODE PANALITEN

A. Jinising Panaliten

Metode panaliten ingkang dipunginakaken inggih menika *Research and Development* (*RnD*). *RnD* menika salah satunggaling *metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken salah satunggalipun *produk*, nguji *efektifitas produk* ingkang sampun wonten utawi saged ngembangaken saha ngasilaken *produk* enggal (Sugiyono, 2015: 26). Panaliten *RnD* ancasipun kangge ngasilaken utawi ngembangaken saha *validasi produk*. *Produk* ingkang dipunkasilaken boten awujud pirantos ingkang ketingal (*hardware*), kadosta buku, *modul*, lsp, ananging ugi saged awujud pirantos ingkang boten ketingal *(software)*, kadosta *program komputer* (Sukmadinata, 2015:164). Saking pangretosan *ahli* menika saged dipunpendhet dudutan bilih *RnD* menika *metode* panaliten kangge ngembangaken *produk* enggal utawi *produk* ingkang sampun wonten, saha kangge *validasi produk*.

Panaliten menika badhe dipunlampahi kanthi ngempalaken *data* kangge damel *media* pasinaon sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa ingkang saged dipunrembag kaliyan dosen *ahli media* saha dosen *ahli materi*. Salajengipun dipunbiji dhateng guru Basa Jawa saha dipunujicobakaken *media* menika dhateng siswa.

B. Tata Cara Damel *Media*

Saderengipun *produk media* menika dados, kedah nggatosaken tata caranipun damel *media.* Tata caranipun damel *media* menika saking panaliten Padmo (2004: 418) wonten gangsal, inggih menika:

1. tahap *analisis*,
2. tahap *perencanaan*,
3. tahap damel *media*,
4. tahap *validasi* saha *uji coba*, saha
5. *produk* pungkasan.

Tata caranipun damel *media* wonten ing nginggil menika badhe dipunandharaken wonten ing ngandhap menika.

1. Tahap *Analisis*

Tahap *analisis* menika dipuntindakaken dening panaliti kangge mangretosi kadospundi kawontenan saha kabetahan siswa nalika piwulangan basa Jawi. Ancasipun kangge mangretosi *karakteristik* siswa nalika tumut *proses* piwulangan. Sanesipun *analisis* siswa, wonten tahap menika ugi *nganalisis* kurikulum. Kurikulum menika adhedhasar saking *Standar Kompetensi* (*SK*), *Kompetensi Dasar* (*KD*), *Indikator*, saha *materi* piwulangan. Ewadene *analisis kurikulum* saha bahan *materi* dipunginakaken kangge pados *materi* ingkang badhe kadamel ing salebeting *media* supados trep kaliyan ancasipun piwulangan.

2. Tahap *Perencanaan*

Sasampunipun tahap *analisis*, panaliti nindakaken tahap *perencanaan* utawi ngrancang *media*. Tahap ngrancang *media* menika dipunwiwiti saking pados

materi ingkang dipunbetahaken kangge damel *media* kanthi ngempalaken *sumber data* saha *pustaka*. Salajengipun damel *flowchart (diagram alur pengembangan media)* kangge damel naskah *media* ingkang badhe dipunlebetaken dhateng *aplikasi* piwulangan.

3. Tahap Damel *Media*

Sasampunipun tahap *perencanaan* inggih menika tahap damel *media*. Wonten ing tahap *perencanaan* kalawau, sampun ngempalaken sumber *data* saha *pustaka* saha damel *flowchart*. Salajengipun, *data* kala wau dipunolah dados naskah *media* ingkang awujud *storyboard*. *Storyboard* menika wosipun sampun *materi*, *ikon-ikon* ingkang dipunginakaken, *profil*, kawruh basa, lsp. *Storyboard* kalawau dipunlebetaken wonten ing *Aplikasi Adobe Flash CS 6*. Tahap menika ingkang dipunwastani tahap *pengembangan* utawi damel *media*.

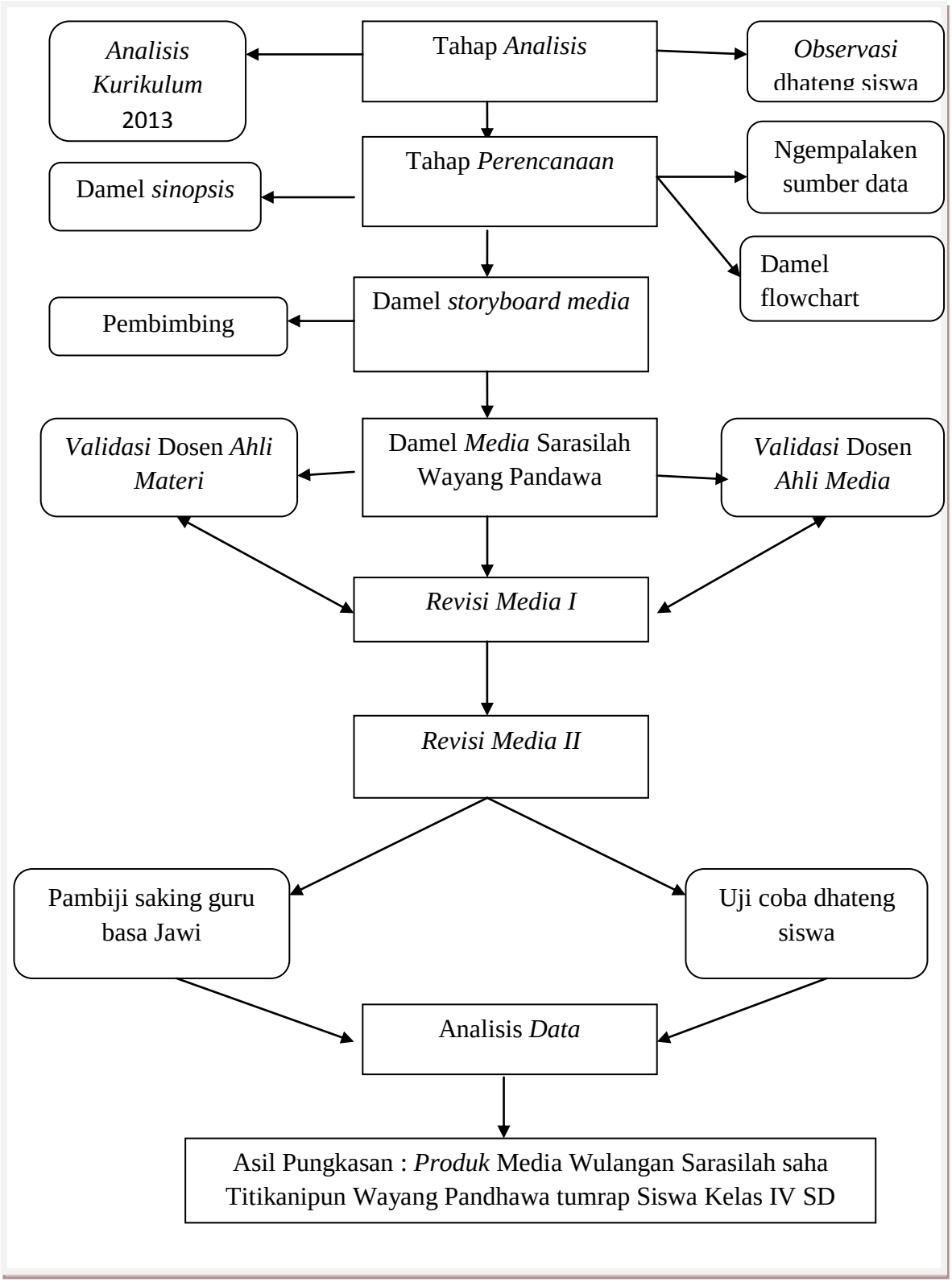
4. Tahap *Validasi* saha *Uji Coba*

Sasampunipun *proses* damel *media*, tahap salajengipun inggih menika tahap *validasi* saha *uji coba*. Tahap *validasi* menika kedah wonten dosen ingkang dados *ahli materi* saha dosen *ahli media*. *Validasi* dipunlampahi dening panaliti kangge *evaluasi* tumrap *kualitas media* piwulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa. Panaliti ngginakaken *angket* ingkang dipunisi samangke kaliyan *validator* tumrap layakipun *media* menika dipunujicobakaken. Salajengipun dipun*validasi*, *media* menika dipuntidakaken pambiji dening guru basa Jawi tumrap sagedipun *media* dipunujicobakaken dhateng siswa. Sasampunipun *media* dipunujicobakaken dhateng siswa SD kelas IV.

5. *Produk* Pungkasan

Tahap ingkang pungkasan inggih menika *revisi produk* sasampunipun diparingi pamrayogi dening *validator*, guru basa Jawi, saha siswa SD kelas IV. Sasampunipun dipun*revisi*, *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS6* sampun saged dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawi kelas IV.

Cak-cakanipun damel *media* saking panaliten Padmo menika kaandharaken kados gambar ing ngandhap menika.



Gambar 7**. Alur damel *media* dening Padmo (2005: 418-423)**

C. *Teknik* Ngempalaken *Data*

Panaliten menika ngginakaken *teknik* ngempalaken *data* kanthi wawanrembag, *observasi*, *dokumentasi*, *angket*, saha *tes*. *Observasi* menika dipunlampahi panaliti wonten ing piwulangan basa Jawi kangge manngretosi kawontenan siswa saha guru nalika *proses* piwulangan. *Wawancara* menika dipunlampahi dening panaliti kangge pados *data* bab *materi* wayang dening guru, *pengrajin* wayang, saha petugas *Rumah Budaya Tembi*. *Wawancara* dipuntindakaken kanthi *wawancara* boten *tersruktur* utawi *wawancara* ingkang merdika tegesipun panaliti boten kedah nyawisaken pandom *wawancara* ingkang kasusun kanthi *sistematis* saha jangkep ananging cekap ngemot *garis-garis besar* perkawis ingkang kangge ngempalaken *data* (Sugiyono, 2015: 320). *Dokumentasi* dipuntindakaken kangge pados *data* arupi *foto* kangge bukti kalampahan piwulangan ngginakaken *media* menika. *Angket* menika dipunginakaken panaliti kangge pados layakipun *media* ingkang badhe dipunginakaken kangge *validator ahli materi*, *ahli media*, guru basa Jawi, saha siswa minangka pangangge *media*. *Tes* menika dipunlampahi nalika proses piwulangan ngginakaken *media* kalampahan saha mangretosi daya tampi siswa tumrap *materi* wonten ing *media* kala wau.

D. Pambijining *Produk*

Pambijining *produk* ingkang dipunginakaken inggih menika *desain* panaliten *deskriptif*. *Desain* panaliten menika ateges namung ngandharaken asiling panaliten *evaluasi kualitas media* ingkang dipuncaosaken dening dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, guru Basa Jawi, saha pamanggih saking siswa ingkang

ngginakaken *produk* inggih menika siswa SD klas IV. Pambijining *produk* menika wonten kalih tahap kangge *evaluasi kualitas media*. Tahap kaping sepisan menika pambiji saking dosen *ahli media* saha dosen *ahli materi*. Tahap kaping kalih inggih menika pambiji saking guru basa Jawi saha pamanggih saking siswa ingkang ngginakaken *produk* inggih menika siswa SD klas IV.

E. Jinising *Data*

a. Data Skala

Data ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika inggih *data skala Likert*. *Data skala Likert* miturut Sugiyono (2015: 93), inggih menika *data* kangge ngukur *kualitas media*. *Kualitas media* menika minangka *variable* panaliten. Wonten ing *skala Likert* ingkang badhe dipunukur dipunperang dados *subvariabel*. *Subvariabel* kala wau dipunperang malih dados *komponen-komponen* ingkang saged dipunukur. *Komponen-komponen* menika salajengipun dados dhasar kangge ngrantam *item* pirantos ingkang awujud pitakenan ingkang badhe dipunwangsuli dening *responden*. Wangsulanipun saben *item* pirantos ingkang ngginakaken *skala Likert* gadhah pambijining wiwit saking sae sanget dumugi kirang sanget. Sami kaliyan *skala*, panaliten menika ngginakaken *data skala* ingkang awujud biji *kategori*. Andharan biji *kategori* kasebat inggih menika SS (Sae Sanget), S (Sae), C (Cekap), K (Kirang), KS (Kirang Sanget).

b. Asiling Pamanggih Siswa

Angket menika awujud pitakenan-pitakenan ingkang dipunginakaken kangge pados *informasi* saking *responden*. Panaliten menika ngginakaken *angket* ingkang

wosipun saking pamanggih siswa babagan *media* ingkang dipunujicobakaken. *Data* pamanggih saking siswa menika awujud *data kualitatif i*ngkang wonten *kategori*-nipun inggih menika SS (Sarujuk Sanget), S (Sarujuk), MM (Mangu-Mangu), KS (Kirang Sarujuk), BS (Boten Sarujuk).

F. Pirantos Ngempalaken *Data*

Pirantos kangge ngempalaken *data* wonten ing panaliten menika ngginakaken *skala Likert* miturut Sugiyono (2015: 93-96) ingkang kaperang dados kalih, inggih menika :

a. Pirantos *Validasi Kualitas Media*

1. Pambiji saking Dosen *Ahli Materi*

Pirantos kangge pambiji saking dosen *ahli materi* kanthi awujud *angket* dipunandharaken wonten ing wedharan. *Angket* pambiji dening dosen *ahli materi* inggih kados mekaten.

1) *Aspek* Piwulangan

Tabel 1**. *Kisi-kisi* biji aspek piwulangan *media* dening dosen *ahli materi***

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa					
2.	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar					
3.	Jumbuhipun *materi* kaliyan Kompetensi Dasar					
4.	Leresipun *materi*					
5.	Cethanipun andharan *materi*					
6.	Cekap anggenipun maringi *materi*					
7.	Jumbuhipun soal kaliyan indikator					
8.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan					
9.	Cetha anggenipun ngginakaken istilah.					

2) Aspek Isi

Tabel 2**. *Kisi-kisi* biji aspek isi *media* dening dosen *ahli materi***.

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	*Materi* trep kaliyan ancasipun piwulangan					
2.	Cetha anggenipun ngandharaken *materi*					
3.	Sistematika andharan *materi*					
4.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangretosi					
5.	Gambaripun trep kaliyan *materi*					
6.	Rumusan soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar					
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator					

2. Pambiji saking Dosen *Ahli Media*

Pirantos kangge pambiji saking dosen *ahli media* kanthi awujud *angket* dipunandharaken wonten ing wedharan. *Angket* pambiji dening dosen *ahli media* inggih kados mekaten.

1) *Aspek Tampilan*

Tabel 3**. *Kisi-kisi* biji Aspek *Tampilan Media* dening Dosen *Ahli Media***

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken program					
2.	Tatanan warni sampul trep					
3.	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol					
4.	Kualitas tampilan gambar					
5.	Kualitas animasi					
6.	Trepipun musik ingkang ngiringi					
7.	Kualitas tampilan layar (*resolution)*					
8.	Kualitas tampilan layar dasar (*background)*					
9.	Cethanipun swanten.					

2) Aspek *Pemrograman*

Tabel 4. *Kisi-kisi* Biji Aspek P*emrograman Media* dening Dosen *Ahli Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun *navigasi*					
2.	*Konsistensi* anggenipun ngginakaken *tombol*					
3.	Cethanipun pandom					
4.	Gampil anggenipun ngginakaken *media*					
5.	*Efisien* anggenipun ngginakaken layer					
6.	*Efisiensi* teks					
7.	*Respon* dhateng siswa					
8.	Cepetipun *program*					
9.	*Media* saged narik kawigatosan					
10.	Leres anggenipun ngginakaken basa.					

3. Pambiji saking Guru Basa Jawi

Pirantos pambiji saking guru basa Jawi awujud *angket* kaperang dados kalih *aspek* inggih menika *aspek* leresipun *konsep* saha *kompetensi* ingkang wonten 5 wedharan, sarta aspek *kualitas* tampilan ingkang wonten 5 wedharan. *Angket* pambiji *media* saking guru basa Jawi kados mekaten:

1) *Aspek Konsep* saha *Kompetensi*

Tabel 5**. *Kisi-kisi* biji *media* dening guru basa jawi aspek Konsep saha Kompetensi**

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Jumbuhipun *materi* kaliyan KI ingkang wonten ing Kurikulum 2013					
2.	Urutanipun *materi* sampun trep.					
3.	Trepipun evaluasi utawi gladhen kaliyan *kompetensi*					

Tabel salajengipun.

4.	Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan KI					
5.	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken					

2) Aspek *Kualitas Media Tampilan*

Tabel 6**. *Kisi-kisi* biji *media* dening guru basa jawi aspek Kualitas *Media* Tampilan**

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa					
2.	Trepipun tatanan warni					
3.	Tampilan menu					
4.	Jinis saha ukuranipun teks					
5.	Kualitas gambar saha video					

4. Pambiji saking Pemanggih Siswa

Pirantos kangge mangertosi pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media* piwulangan, kados mekaten:

1) Aspek Gampilipun Mangretosi

*Tabel 7***: *Kisi-kisi* biji *media* pamanggih siswa perangan gampilipun mangertosi**

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan *materi* wayang Pandhawa kangge siswa					
2.	*Materi* wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil					
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa					
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten *materi*nipun					

Tabel salajengipun.

5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil					
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi					

2) Aspek Kemandirian Sinau

***Tabel 8*: *Kisi-kisi* biji *media* pamanggih siswa perangan *kemandirian* sinau**

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					
2.	Siswa saged remen nyinau *materi* wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika					
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali *materi* wayang Pandhawa					
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya					

3) Aspek Penyajian Media

Tabel 9: ***Kisi-kisi* biji *media* pamanggih siswa perangan *penyajian media***

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos					
2.	*Materi* ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi					
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau					
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep					
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha					
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika					

4) Aspek Pengoperasian Media

Tabel 10: ***Kisi-kisi* biji *media* pamanggih siswa perangan *pengoperasian media***

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika					
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken					
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes					
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken					

G. Caranipun *Nganalisis Data*

Miturut Sugiyono (2015: 135-137), *proses analisis* biji saged dipunlampahi kanthi ngetang *data* ingkang dipunpedhet saking panaliten mawi jumlah skor *ideal* kangge sedaya *item* ingkang dipunginakaken kaliyan 100%. Biji kategori kasebut salajengipun dipunewahi dados *skor* utawi biji. *Kriteria* anggenipun ngewahi kasebut kados mekaten.

1. Biji *kualitas media* inggih menika:

SS (Sae Sanget) bijinipun 5
S (Sae) bijinipun 4
C (Cekap) bijinipun 3
K (Kirang) bijinipun 2
KS (Kirang Sanget) bijinipun 1

2. Pemanggih siswa inggih menika:

SS (Sarujuk Sanget) bijinipun 5
S (Sarujuk) bijinipun 4
MM (Mangu-Mangu) bijinipun 3
KS (Kirang Sarujuk) bijinipun 2
BS (Boten Sarujuk) bijinipun 1

Tabel 11: ***Evaluasi Kualitas Media***

PRESENTASE BIJI	*KATEGORI*
80,1-100%	SS (Sae Sanget)
60,1-80%	S (Sae)
40,1-60%	C (Cekap)
20,1-40%	K (Kirang)
0,1-20 %	KS (Kirang Sanget)

Tabel 12: ***Kategori Biji*** **Saking Pamanggih Siswa**

PRESENTASE BIJI	*KATEGORI*
80,1-100%	SS (Sarujuk Sanget)
60,1-80%	S (Sarujuk)
40,1-60%	MM (Mangu-Mangu)
20,1-40%	KS (Kirang Sarujuk)
0,1-20 %	BS(Boten Sarujuk)

Kanthi cara *matematis* saged dipuntedahaken kanthi *rumus* ingkang sami kaliyan:

$$\text{Presentase tingkat pambiji} = \frac{\Sigma \text{ skor ingkang saking panaliten}}{\Sigma \text{ skor ingkang ideal saking item}} \text{ x } 100\ \%$$

BAB IV
ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

A. Asiling Panaliten

1. Tata Caranipun Damel *Media* Wulangan Wayang Pandhawa

Damel *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kanthi *Adobe Flash CS 6* menika wonten tata caranipun. Tahap damel *media* dipunlampahi supados *kualitas media* ingkang dipunkasilaken saged *optimal* panganggenipun tumrap siswa SD kelas IV. Tahap *damel media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kados mekaten.

a. Tahap *Analisis*

Tahap *analisis* inggih menika tahap wiwitan damel *media* piwulangan. Wonten tahap menika, panaliti ng*analisis kurikulum* saha kawontenan siswa ing SD Negeri Jetis Kelas IV. *Analisis kurikulum* katindakaken supados *media* ingkang dipundamel jumbuh kaliyan *kurikulum* ingkang dipunginakaken. Asilipun saking *analisis kurikulum*, SD Negeri Jetis sampun ngetrapaken *Kurikulum* 2013. *Kompetensi* Intinipun inggih menika "*Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah".* Saking *Kompetensi Inti* menika dipunpratelaken malih dados *Kompetensi Dasar* saha *Indikator* ingkang badhe kagayuh wonten piwulangan. *Kompetensi Dasar*-ipun inggih menika "*Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa), jeneng dina*

lan pasaran dan makanan tradisinonal". KD ingkang dipun-*fokus*aken wonten panaliten inggih menika "*Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa)",* tegesipun siswa namung *fokus* wonten piwulangan bab sarasilah wayang Pandhawa. *Indikator* ingkang badhe dipungayuh inggih menika:

1) *mengenal silsilah wayang Pandawa;*
2) *mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa*.

Saking *analisis kurikulum* dipunalajenganken *analisis* kawontenan siswa nalika piwulangan basa Jawa mliginipun bab wayang Pandhawa. Panaliti sampun nglampahi pirembagan kaliyan guru basa Jawi, Pak Sujarmadi, S.Pd. SD Negeri Jetis menawi siswa menika taksih kangelan anggenipun nampi *materi* wayang. Sumber sinau taksih saking buku paket saha ingkang ngandharaken. *Media* ingkang dipunginakaken winates ngginakaken *laptop* lajeng *searching* gambar wayang Pandhawa utawi wayang asli ananging kala wingi namung Bima ingkang wonten. Panaliti ugi nglampahi *observasi* kelas nalika piwulangan basa Jawi. Asiling saking *observasi* menika, kawontenan siswa nalika piwulangan basa Jawi mliginipun wayang menika taksih kangelan mbedakaken *tokoh* wayang. Pamanggih saking siswa, menawi wayang menika wujudipun meh sami dados *materi* wayang kalebet *materi* ingkang angel. Nalika piwulangan basa Jawi bab wayang, siswa wonten ingkang rame piyambak, jagongan kaliyan kanca, wonten ingkang ngantuk amargi guru taksih ngginakaken *metode konvensional* utawi *ceramah.*

Adhedhasar saking *analisis kurikulum* saha kawontenan siswa menika, guru kaliyan siswa sarujuk menawi dipundamel *media* wayang kangge nggampilaken

siswa sinau supados trep kaliyan *Kurikulum* 2013 ingkang siswa saged sinau mandhiri. Saking pamanggih menika, panaliti badhe damel *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge nuwuhaken *motivasi* saha narik kawigatosan siswa supados saged gampil anggenipun sinau wayang. Siswa ugi saged sinau mandhiri ngginakaken *media* menika.

b. Tahap *Perencanaan*

Tahap perencanaan menika tahap kaping kalih sasampunipun tahap *analisis.* Saderengipun *media* dipunrancang, panaliti kedah ngempalaken *sumber data* saha *sumber pustaka* ingkang wonten gegayutanipun kaliyan *materi* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa. Sasampunipun tahap *perencanaan* dipuntindakaken kanthi damel *flowchart. Flowchart* inggih menika *diagram alur pengembangan media.* Sasampunipun damel *flowchart*, panaliti damel *storyboard* utawi *naskah media* ingkang badhe dipundamel wonten ing salebeting *media* piwulangan.

c. Tahap Damel *Media*

Sasampunipun damel *flowchart* saha *storyboard*, pramila salajengipun tahap damel *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kanthi *aplikasi Adobe Flash CS 6. Materi* damel *media* sampun jangkep, lajeng dipunwujudken damel *media* ingkang ngewrat pambuka, pandom, *kompetensi, indikator, profil, materi,* gladhen saha panutup. *Media* piwulangan ingkang sampun dados kasebut salajengipun dipunlebetaken ing sajroning CD (*Compact Disk).*

d. Tahap *Validasi* saha *Ujicoba*

Tahap salajengipun inggih menika tahap *validasi* saha *ujicoba produk media.* Tahap *validasi* saha *ujicoba* dipuntindakaken kangge mangretosi *kualitas media* ingkang dipundamel supados pikantuk biji *kelayakan media*. Wonten ing tahap *validasi* menika panaliti mbetahaken dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Menawi tahap *ujicoba* mbetahaken guru basa Jawi saha siswa SD kelas IV. *Ujicoba* dipuntindakaken wonten ing SD Negeri Jetis sasampunipun pikantuk *kelayakan ujicoba* dening dosen *ahli materi* saha *ahli media*.

***e. Produk* Pungkasan**

Produk pungkasan dipunkasilaken saking sedaya lampah ingkang dipuntindakaken nalika *uji validasi* saha pamanggih saking guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa kelas IV SD Negeri Jetis. *Validasi* menika dhasar kangge nglampahi *revisi* kangge ndandosi *media* piwulangan supados dados *media* piwulangan ingkang sae. *Media* dipun*revisi* kanthi dipunjumbuhaken miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi,* dosen *ahli media,* guru basa Jawi saha siswa SD kelas IV tumrap panganggening *media*. Sasampunipun *media* dipun*revisi*, menika nedahaken bilih sampun pikantuk asiling *tampilan* pungkasan *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6.*

2. *Validasi Kualitas Media* dening Dosen *Ahli Materi* saha Dosen *Ahli Media*

Media wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* saderengipun dipun*ujicoba* tumrap siswa sampun nglampahi

proses *validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media. Validasi media* piwulangan saking dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* ingkang paring biji saha paring pamrayogi kangge damel *media* ingkang layak kangge piwulangan tumrap siswa. *Validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* saged dipunpirsani wonten andharan menika.

a. *Validasi* Dosen *Ahli Materi*

Validasi dosen *ahli materi* tumrap *media* ingkang sampun dipundamel menika minangka paring pambiji saha pamrayogi tumrap andharan *materi* wonten ing salebeting *media* piwulangan. Dosen ingkang dados *validator ahli materi* inggih menika Bapak Prof. Dr. Suwardi, M.Hum. Piyambakipun minangka salah satunggaling *dosen* Jurusan Pendidkan Bahasa Daerah. *Validasi* dening dosen *ahli materi* dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa supados dipuntingali saha dipunparingi pamrayogi tumrap *materi* ingkang kirang trep. Panaliti ugi nyaosaken *lembar validasi media* supados dados dhasar kangge *revisi produk media* ingkang layak *ujicoba.*

Validasi dening dosen *ahli materi* menika wonten setunggal tataran. Pambijining *kualitas media* dening *ahli materi* kaperang dados 9 wedharan ingkang kalebet perangan piwulangan saha perangan isi. Asilipun *valida*sai *media* dening dosen *ahli materi* kaandharaken wonten ing ngandhap menika.

1) *Aspek Piwulangan*

Tabel 13. **Asiling *Validasi Aspek* Piwulangan dening Dosen *Ahli Materi***

No.	Wedharan	Tataran I	
		Biji	*Kategori*
1.	*Kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa	4	Sae

Tabel salajengipun.

2.	Jumbuhipun *indikator* kaliyan *Kompetesi Dasar*	5	Sae Sanget
3.	Jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetesi Dasar*	5	Sae Sanget
4.	Leresipun *materi*	4	Sae Sanget
5.	Cethanipun andharan *materi*	4	Sae
6.	Cekap anggenipun maringi *materi*	4	Sae
7.	Jumbuhipun *soal* kaliyan *indikator*	4	Sae
8.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa kaliyan *ejaan*	5	Sae Sanget
9.	Cetha anggenipun ngginakaken *istilah*	4	Sae
Rata-rata *prosentase* ***Biji***		86,6%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel 13 wonten ing nginggil saged dipunmangretosi bilih pambiji dening dosen *ahli materi* wonten ing *validasi* menika pikantuk *prosentase* biji 86,6% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Miturut dosen *ahli materi* menika bilih *media* menika *materi*nipun sampun layak *ujicoba* dhateng siswa kanthi *revisi* sekedhik. Miturut dosen *ahli materi* ingkang kedah dipun*revisi* namung wonten ing titikanipun wayang Pandhawa. Titikanipun wayang Pandhawa supados dipunprasajakaken ingkang wigatos kemawon. Salajengipun wonten tembung ingkang dipun*revisi* sekedhik ugi supados langkung leres miturut EYD. *Validasi* dening dosen *ahli materi* dipunlampahi kanthi setunggal tataran amargi *materi*nipun sampun saged dipun*ujicoba*kaken ananging dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi*. Sasampunipun dipun*revisi* sampun saged dipun*ujicoba* dhateng siswa SD kelas IV tanpa *validasi tataran* kaping kalih.

Tabel wonten ing nginggil menika nedahaken bilih *media* sarasilah saha titikanipun pikantuk *prosentase* biji 86,6% ingkang *kategori*nipun sae sanget

sampun saged dipun*ujicoba* dhateng siswa. Wondene andharan biji *kualitas media* perangan piwulangan dening dosen *ahli materi* inggih menika:

(1) *Kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa

Wedharan *kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa nalika *vaidasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun bilih *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa ingkang dipundamel sampun saged nuwuhaken *motivasi* siswa sinau kanthi sae. *Tampilan* saha *background* sampun dipunjumbuhaken kaliyan *materi*nipun supados nyengkuyung wosipun *materi*. *Materi*nipun wayang dipunparingi *tampilan background* ingkang wonten gayutipun kaliyan wayang kadosta gara-gara utawi gunungan wonten ing wayang.

(2) Jumbuhipun *indikator* kaliyan *Kompetensi Dasar*

Wedharan jumbuhipun *indikator* kaliyan *Kompetensi Dasar* nalika *validasi* pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Tegesipun bilih *indikator* menika sampun jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar* satemah siswa saged nggayuh *kompetensi*nipun kanthi sae. *Kompetensi Dasar*ipun inggih menika *"Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa)"* lajeng dipunperang dados kalih *indikator* "mengenal silsilah wayang Pandawa" saha "mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa".

(3) Jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar*

Wedharan jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar* nalika *validasi* pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Kagolong sae sanget amargi *materi* wonten ing salebeting *media* sampun trep kaliyan *kompetensi*

dasaripun. Kompetensi Dasar ingkang kedah dipungayuh dening siswa bab sarasilah wayang Pandhawa. Ing salebeting *media* sampun dipunparingi *materi* sarasilah wayang Pandhawa kanthi cetha.

(4) Leresipun *materi*

Wedharan leresipun *materi* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Kagolong sae amargi *materi* wonten ing salebeting *media* piwulangan menika sampun jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasaripun.* Miturut dosen *ahli materi, materi*nipun sampun cekap kangge piwulangan siswa SD kelas IV ananging langkung sae menawi titikanipun wayang Pandhawa menika dipunprasajakaken.

(5) Cethanipun andharan *materi*

Wedharan cethanipun andharan *materi* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Kagolong sae amargi *materi* wonten ing salebeting *media* sampun cetha. Dosen *ahli materi* namung paring pamrayogi sekedhik babagan pusakanipun Bima. Ing salebeting *media* pusakanipun dipunsebat Rujakpala kedahipun Rujakpolo.

(6) Cekap anggenipun maringi *materi*

Wedharan cekap anggenipun maringi *materi* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun bilih *materi* wonten ing salebeting *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa sampun cekap boten kekathahen kangge siswa SD kelas IV. *Materi*nipun prasaja satemah siswa saged langkung mangretosi *materi* wonten ing salebeting *media*.

(7) Jumbuhipun *soal* kaliyan *indikator*

Wedharan jumbuhipun *soal* kaliyan *indikator* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun bilih *soal* kangge gladhen sampun jumbuh kaliyan *indikator* satemah dosen *ahli materi* boten paring pamrayogi amargi sampun leres saengga saged dipunginakaken siswa kangge gladhen piyambak.

(8) Leresipun anggenipun ngginakaken basa saha *ejaan*

Wedharan leresipun anggenipun ngginakaken basa saha *ejaan* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Dosen *ahli materi* paring pamrayogi wonten ing *materi* panganggening tembung wonten ing dereng leres kadosta “kaliyan” saha “saha”. Salajengipun dipunleresaken miturut *konteks*ipun ukara.

(9) Cethanipun anggenipun ngginakaken istilah

Wedharan cethanipun ngginakaken istiah nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Istilah menika saged dipuntingali wonten ing *menu* kawruh basa. Kawruh basa menika saged mbiyantu siswa kangge mangretosi *istilah* ingkang dereng dipunmangretosi dening siswa.

2) *Aspek Isi*

Tabel 14. **Asiling *Validasi Aspek Isi* dening Dosen *Ahli Materi***

No.	Wedharan	Tataran I	
		Biji	*Kategori*
1.	*Materi* trep kaliyan ancasipun piwulangan	5	Sae Sanget
2.	Cetha anggenipun ngandharaken *materi*	4	Sae

Tabel salajengipun.

3.	*Sistematika* andharan *materi*	4	Sae
4.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmanretosi	4	Sae
5.	Gambaripun trep kaliyan *materi*	4	Sae
6.	*Rumusan soal* jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar*	4	Sae
7.	*Rumusan soal* jumbuh kaliyan *indikator*	4	Sae
Rata-rata *prosentase* ***Biji***		82,8%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel 14 wonten ing nginggil saged dipunmangretosi bilih pambiji dening dosen *ahli materi* nalika *validasi* pikantuk *prosentase* biji 82,8% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. *Validasi* dening dosen *ahli materi* namung dipunlampahi sapisan amargi *materi* wonten ing salebeting *media* sampun leres saha saged dipuntampi dening siswa SD mliginipun kelas IV. *Materi* ingkang dipunandhararaken sampun saged dipun*ujicoba* dhateng siswa amargi panganggening basa sampun cetha. Miturut pambiji menika dosen *ahli materi* paring pasarujukan bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun saged dipun*ujicoba* kanthi boten wonten *revisi.* Wondene andharan biji *kualitas media aspek isi* kaandharaken wonten ing ngandhap menika.

(1) *Materi* trep kaliyan ancasipun piwulangan

Wedharan *materi* trep kaliyan ancasipun piwulangan nalika *validasi* pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Tegesipun bilih *materi* wonten ing salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan kawontenan siswa. *Materi*nipun sampun saged dipunginakaken kangge nggayuh ancasipun piwulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa.

(2) Cetha anggenipun ngandharaken *materi*

Wedharan cethanipun anggenipun ngandharaken *materi* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun bilih *materi* wonten ing salebeting *media* sampun cetha saha leres.

(3) *Sistematika* andharan *materi*

Wedharan *sistematika* andharan *materi* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun bilih *sitematika* utawi urutanipun *materi* sampun urut. *Sitematika* menu *materi* dipunperang dados sekawan *submateri*,inggih menika pangretosan wayang Pandhawa, sarasilah wayang Pandhawa, wayang Pandhawa saha titikanipun, saha bedanipun wayang Pandhawa. *Submenu* ing salebeting *media* sampun urut saking pangetosan wayang Pandhawa dumugi bedanipun wayang Pandhawa.

(4) Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangretosi

Wedharan anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangretosi nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Basa ingkang dipunginakaken wonten ing salebeting *media* sampun cetha satemah siswa gampil anggenipun mangretosi *materi* ingkang dipunandharaken. Dosen *ahli materi* ugi boten paring pamrayogi tumrap panganggening basa ing salebeting *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa.

(5) Gambaripun trep kaliyan *materi*

Wedharan gambaripun trep kaliyan *materi* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun gambar wayang ing salebeting

media kadosta Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula, saha Sadewa sampun leres ingkang gagrag Ngayogyakarta. Gambaripun dipunpilih ingkang cetha supados siswa langkung gampil anggenipun niteni wayang Pandhawa.

(6) *Rumusan soal* jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar*

Wedharan *rumusan soal* jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* bnalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Miturut dosen *ahli materi* bilih gladhen wonten ing salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*. Gladhen menika saged nggayuh ancasipun piwulangan.

(7) *Rumusan soal* jumbuh kaliyan *indikator*

Wedharan *rumusan soal* jumbuh kaliyan *indikator* nalika *validasi* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Miturut dosen *ahli materi*, gladhen ing salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan *indikator* satemah ancasipun piwulangan saged kagayuh kanthi sae.

Adhedhasar sedaya *aspek* piwulangan saha *aspek* isi ingkang dipunperang dados wedharan wonten ing nginggil menika nedahaken bilih *kualitas media* dening dosen *ahli matei* sedayanipun pikantuk *prosentase* biji 84,7% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Saking pambiji saking dosen *ahli materi* menika nedahaken bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* sampun saged dipun*ujicoba* dhateng siswa SD kelas IV ing piwulangan wayang Pandhawa kanthi boten wonten *revisi*.

b. *Validasi* Dosen *Ahli Media*

Validasi dosen *ahli media* tumrap *kualitas media* ingkang dipundamel menika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi nyaosaken *media* piwulangan menika ngginakaken laptop saperlu dipunpirsani. Panaliti ugi maringi *angket* pambijining *kualitas media* ingkang dipundamel saperlu dados dhasar anggenipun *revisi media* supados langkung sae saha layak *ujicoba* dening siswa.

Dosen *ahli media* minangka *validator* inggih menika Ibu Avi Meilawati, S.Pd.,M.A. *Validasi* dening dosen *ahli media* menika dipunlampahi dumugi *media* menika layak kange *ujicoba* dhateng siswa SD kelas IV. Proses *validasi* menika dipuntindakaken kanthi kalih tataran, inggih menika tataran I dumugi tataran II. Pambijining *kualitas media* dening *ahli media* kaperang dados 9 wedharan ingkang kalebet perangan tampilan saha 10 wedharan perangan *pemrograman.* Asilipun *valida*sai *media* dening dosen *ahli media* kaandharaken wonten ing ngandhap menika.

1) Aspek Tampilan

Tabel 15. **Asiling *Validasi Aspek* Tampilan dening Dosen *Ahli Media***

No	Wedharan	Tataran I		Tataran II	
		Biji	*Kategori*	Biji	*Kategori*
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken *program*	3	Cekap	4	Sae
2.	Tatanan warni sampun trep	2	Kirang	3	Cekap
3.	*Konsistensi* anggenipun mapanaken *tombol*	3	Cekap	4	Sae
4.	*Kualitas* tampilan gambar	2	Kirang	3	Cekap
5.	*Kualitas animasi*	3	Cekap	4	Sae
6.	Trepipun musik ingkang ngiringi	2	Kirang	4	Sae
7.	*Kualitas tampilan layar (resolution)*	3	Cekap	4	Sae

Tabel salajengipun.

8.	*Kualitas* tampilan layar dasar (*background)*	3	Cekap	4	Sae
9.	Cethanipun swanten	3	Cekap	4	Sae
Rata-rata *prosentase* ***Biji***		53,3 %	Cekap	75,5 %	Sae

Adhedhasar *validasi* tataran I saha tataran II wonten ing nginggil bilih wonten tataran I *prosentase biji kualitas media* pikantuk 53,3% ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Wonten ing *validasi* tataran I taksih kathah *kualitas media* ingkang kirang satemah bijinipun kathah ingkang cekap saha kirang. Wedharan tatanan warni, *kualitas* gambar saha trepipun musik ingkang ngiringi taksih pikantuk biji kirang dados panaliti kedah nggantos sedaya kala wau kanthi trep kaliyan pamrayogi dosen *ahli media.* Tatanan warninipun kirang werna-werni amargi warna dhasaripun coklat, dosen *ahli media* paring pamarayogi supados tatanan warni dipungantos kanthi werna-werni ingkang warna dhasaripun abrit, ijem, biru, saha kuning satemah saged narik kawigatosan siswa. *Kualitas tampilan* gambar ugi dipunewahi ingkang *resolusi* gambaripun kedah sae satemah saged cetha wonten *media* saha boten pecah gambaripun. Salajengipun dipungantos musik ingkang ngiringi utawi *backsound* ingkang trep kaliyan gendhing ingkang ngiringi wayang mliginipun wayang Pandhawa. Sarta babagan *materi* anggenipun bedakaken wayang Pandhawa setunggal saha sanesipun kanthi dipundamel tabel saha dipuntambah menunipun wonten *materi*.

Sasampunipun *media* dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media,* lajeng dipuntindakaken *validasi* tataran II. Asiling *validasi kualitas media* perangan tampilan dening dosen *ahli media* tataran II pikantuk *prosentase* 75,5% ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tataran warni, *kualitas tampilan gambar,*

saha trepipun musik ingkang ngiringi sampun dipungantos jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media. Media* menika ugi sampun dipunparingi pamrayogi sampun *layak ujicoba* tumrap siswa SD kelas IV. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan *tampilan* dening dosen *ahli media* wonten ing ngandhap menika.

(1) Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken *program*

Wedharan cethanipun padom anggenipun ngginakaken *program* nalika *validasi tataran* I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Kagolong cekap amargi wonten ing sajroning *media* pandom anggenipun ngginakaken *program* dereng komplit satemah dipuntambah tombolipun supados siswa boten bingung anggenipun ngginakaken *media* menika.

Sasampunipun dipun*revisi*, wonten ing *validasi tataran II* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Bijinipun mindhak sasampunipun dipun*revisi* satemah pandom wonten ing *media* langkung cetha anggenipun nyinau.

(2) Tatanan warni sampun trep

Wedharan tatanan warni sampun trep nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 2 ingkang *kategori*nipun kagolong kirang. Kagolong kirang amargi panganggening warni wonten *media* kirang narik kawigatosan mliginipun siswa. Warni dhasar ing *media* menika coklat dados maringi pamrayogi bilih siswa menika remen menawi warninipun *fullcolour*. Warni irah-irahan saha *background*

kedah dipundamel kontras satemah saged dipunwaos kanthi cetha dening panggangge *media.*

Sasampunipun dipun*revisi*, wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih wonten ewah-ewahan tatanan warni satemah saged narik kawigatosan siswa supados sinau *materi* wayang Pandhawa.

(3) *Konsistensi* anggenipun mapanaken tombol

Wedharan *konsistensi* anggenipun mapanaken tombol nalika *validasi* tataran I pikantuk biji e ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Kagolong cekap amargi tombol wonten ing salebeting *media* kedahipun boten namung awujud kotak, ananging prelu dipunparingi wujud sanesipun kotak. Ancasipun supados siswa boten langkung bosen ngginakaken *media* menika. Salajengipun dosen *ahli media* paring pamrayogi wonten ing *menu materi* dipuntambahi tombol supados saged dipun*klik* wonten *materi* salajengipun.

Sasampunipun dipun*revisi*, dipunlampahi *validasi tataran II*. Wonten ing *validasi tataran II* pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih *tombol* menu dipungantos boten namung kotak lajeng dipuntambah *tombol* ing menu *materi* jumbuh kaliyan dosen *ahli media.*

(4) *Kualitas* tampilan gambar

Wedharan *kualitas tampilan* gambar nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 2 ingkang *kategori*nipun kagolong kirang. Kagolong kirang amargi miturut

pamrayogi saking dosen *ahli media* resolusi *gambar* wonten ing salebeting *media* alit satemah gambaripun pecah utawi boten cetha. Gambaripun kedah cetha amargi wonten ing *media* wayang Pandhawa menika nengenaken titikanipun wayang.

Sasampunipun dipun*revisi*, *validasi* tataran II pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih *kualitas* gambar sampun langkung cetha kangge siswa mangretosi *materi* wayang Pandhawa.

(5) *Kualitas animasi*

Wedharan *kualitas animasi* nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Kagolong sae amargi *kualitas animasi* wonten ing salebeting *media* sampun trep kaliyan maternipun. *Animasi*nipun jumbuh kaliyan titikanipun wayang Pandhawa. Sasampunipun *validasi* tataran II *kualitas animasi* ugi pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Biji menika nedahaken bilih *kualitas animasi* wonten ing salebeting *media* sampun sae saha saged narik kawigatosan siswa kangge sinau.

(6) Trepipun musik ingkang ngiringi

Wedharan trepipun musik ingkang ngiringi nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 2 ingkang *kategori*nipun kagolong kirang. Kagolong kirang amargi *musik* menika kirang trep kaliyan *materi* ingkang dipunandharaken. Pamrayogi saking dosen *ahli media* bilih musik ingkang ngiringi kedah trep kaliyan lakon Pandhawa utawi gendhing-gendhing lakon Pandhawa. Salajengipun dipun*revisi* musikipun

gantos lasem Jogja amargi wayangipun Pandhawa menika ugi saking Ngayogyakarta.

Sasampunipun dipun*revisi*, *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih musik ingkang ngiringi sampun trep kaliyan *materi* saha nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau supados boten langkung bosen ngginakaken *media*.

(7) *Kualitas tampilan* layar *(resolution)*

Wedharan *kualitas tampilan* layar (*resolution)* nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Kagolong cekap amargi wonten perangan *tampilan* layar ingkang *resolution* taksih andhap satemah *tampilanipun* dereng saged narik kawigatosan siswa. Salajengipun dipun*revisi kualitas tampilan* layaripun.

Sasampunipun dipun*revisi*, *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji kala wau nedahaken bilih *kualitas tampilan* layar sampun saged nuwuhaken *motivasi* saha narik kawigatosan siswa.

(8) *Kualitas tampilan* layar dasar (*backgorund)*

Wedharan *Kualitas tampilan* layar dasar (*backgorund)*nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Kategornipun cekap amargi *tampilan layar* dhasar wonten ing salebeting *media* ing menu *komptensi* saha menu *materi* taksih dereng jumbuh. Pamrayogi saking dosen *ahli materi* supados *background* dipundamel kanthi warni ingkang *ngejreng* kados warni

abrit, ijem, saha biru. Salajengipun dipun*revisi kualitas tampilan* layar dasar (*backgorund)*

Sasampunipun dipun*revisi, valiadasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. mindhakipun biji menika nedahaken bilih *tampilan layar* dhasar sampun saged narik kawigatosan ingkang mirsani.

(9) Cethanipun swanten

Wedharan cethanipun swanten nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Kagolong cekap amargi swanten ing dipunginakaken dereng cetha saha dereng jumbuh kaliyan *materi* wayang Pandhawa. Salajengipun dipun*revisi* swantenipun.

Sasampunipun dipun*revisi, validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Swanten ingkang ngiringi sampun cetha saha jumbuh kaliyan *media* piwulangan menika satemah siswa ingkang mirengaken boten langkung bosen.

Adhedhasar sedaya biji *kualitas media* perangan *tampilan* saking dosen *ahli media* nalika *validasi* tataran I saha tataran II nedahaken bilih *media* menika sampun saged *ujicoba. Validasi* tataran I *prosentase* biji 53,3% ingkang *kategori*nipun cekap. Dosen *ahli media* medharaken bilih *validasi* tataran I sampun layak *ujicoba* ananging kedah dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayoginipun. *Validasi* tataran II pikantuk *prosentase* 75,5% ingkang *kategori*nipun sae. Dosen *ahli media* sampun medharaken sasampunipun *validasi* tataran II, *media* menika sampun *layak ujicoba* tanpa boten wonten *revisi.*

2) Aspek Pemrograman

Tabel 16. **Asiling *Validasi Aspek Pemrograman* dening Dosen *Ahli Media***

No.	Wedharan	Tataran I		Tataran II	
		Biji	*Kategori*	Biji	*Kategori*
1.	Cethanipun *navigasi*	3	Cekap	4	Sae
2.	*Konsistensi* anggenipun ngginakaken tombol	3	Cekap	4	Sae
3.	Cethanipun pandom	3	Cekap	4	Sae
4.	Gampil anggenipun ngginakaken *media*	4	Sae	4	Sae
5.	*Efisien* anggenipun ngginakaken *layer*	3	Cekap	4	Sae
6.	*Efisiensi* teks	4	Sae	4	Sae
7.	Respon dhateng siswa	3	Cekap	4	Sae
8.	Cepetipun *program*	4	Sae	4	Sae
9.	*Media* saged narik kawigatosan	3	Cekap	4	Sae
10.	Leres anggenipun ngginakaken basa	4	Sae	4	Sae
Rata-rata *prosentase* ***Biji***		68%	Sae	80%	Sae

Adhedhasar tabel 16 ing nginggil, saged dipunpirsani *validasi* dening *ahli media* perangan *pemrograman* kaperang dados kalih tataran inggih menika tataran I saha tataran II. *Validasi* tataran I pikantuk *prosentase* biji 68% ingkang *kategori*nipun kagolong sae. *Validasi* tataran II pikantuk *prosentase* biji 80% ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih wonten *media* menika saged *layak ujicoba* kedah dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayoginipun. Pramila panaliti ngrevisi *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media* tumrap perangan *pemrograman.* Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan *pemrograman* dening dosen *ahli media* wonten ing ngandhap menika.

(1) Cethanipun *navigasi*

Wedharan cethanipun *navigasi* nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun cekap. Nalika *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih cethanipun *navigasi* nalika *validasi* tataran I kedah dipun*revisi* satemah nalika *validasi* tataran II bijinipun dados 4 ingkang *kategori*nipun sae. Tegesipun, *navigasi* wonten ing salebeting *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun cetha menawi dipunginakaken kangge sinau.

(2) *Konsistensi* anggenipun ngginakaken tombol

Wedharan *konsistensi* anggenipun ngginakaken tombol nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun cekap. Kagolong cekap amargi wonten ing salebeting *media* wonten tombol ingkang dereng konsisten. Tombol menika wonten ing menu *materi* ing subbab gambar saha titikankipun wayang Pandhawa. Salajengipun dipun*revisi* tombolipun kala wau.

Sasampunipun dipun*revisi*, *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih tombol ingkang dipunginakaken ing salebeting *media* sampun *konsisten.*

(3) Cethanipun pandom

Wedharan cethanipun pandom nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun cekap, salajengipun nalika *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji menika nedahaken bilih

pandom wonten ing salabeting *media* sasampunipun dipun*revisi* sampun cetha satemah nggampilaken siswa nalika ngginakaken *media.*

(4) Gampil anggenipun ngginakaken *media*

Wedharan gampil anggenipun ngginakaken *media* nalika *valiadai* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Kagolong sae amargi *media* menika gampil anggenipun dipunginakaken mliginipun tumrap siswa SD kelas IV kangge sinau wayang Pandhawa.

(5) *Efisien* anggenipun ngginakaken *layer*

Wedharan *efisien* anggenipun ngginakaken *layer* nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Panganggening *layer* wonten ing salebeting *media* sampun cekap miturut dosen *ahli media. Validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Mindhakipun biji menika nedahken bilih *efisiensi* anggenipun ngginakaken *layer* sampun sae dados boten wonten *layer* mliginipun *materi* dipunginakaken piyambak. Saben layer *materi* menika wonten *submateri* supados panganggening *layer* saged *efisien* boten boros.

(6) *Efisiensi teks*

Wedharan *efisiensi teks* nalika *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Dosen *ahli media* ngendika anggenipun nggianaken teks wonten ing salebeting *media* boten kekathahen satemah boten langkung bosen anggenipun maos mliginipun siswa. Teks wonten ing *media* piwulangan menika sampun jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media.*

(7) *Respon* dhateng siswa

Wedharan *respon* dhateng siswa nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. *Validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun sae. Miturut dosen *ahli media, materi* ing salebeting *media* kedah saged narik *respon* siswa kanthi sae. salajengipun dipun*revisi* tumrap panaliti satemah bijinipun saged mindhak dados *kategori* sae.

(8) Cepetipun *program*

Wedharan cepetipun *program* nalika *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun sae. Miturut dosen *ahli media* bilih *program* wonten *media* menika cepet dipunginakaken. Tegesipun *program* menika boten *loading* ingkang dangu nalika nge*klik* tombol dumugi mlebetipun ing *layer*.

(9) *Media* saged narik kawigatosan

Wedharan *media* saged narik kawigatosan nalika *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang *kategori*nipun kagolong cekap. Tegesipun bilih *media* menika sampun cekap anggenipun narik kawigatosan ingkang mriksani. Ananging taksih wonten pamrayogi bilih tatanan warni wonten ing salebeting *media* kedah dipun*revisi* satemah saged langkung narik kawigatosan.

Sasampunipun dipun*revisi* , nalika *validasi* tataran II piakntuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesipun *media* ingkang dipundamel menika sampun saged narik kawigatosan siswa supados remen anggenipun sinau wayang Pandhawa.

(10) Leres anggenipun ngginakaken basa

Wedharan leres anggenipun ngginakaken basa nalika *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Tegesiun bilih *media* menika sampun leres saha trep anggenipun ngginkaken basa. Basanipun wonten ing salebeting *media* ngginakaken basa krama ingkang baku satemah siswa saged sinau basa krama. Pamilihan tetembungan saha basanipun ingkang wiyar supados siswa langkung gampil mangretosi *materi*nipun wayang Pandhawa.

Adhedhasar sedaya biji *kualitas media* perangan *pemrograman* saking dosen *ahli media* nalika *validasi* tataran I saha tataran II nedahaken bilih *media* menika sampun *layak ujicoba. Validasi* tataran I *prosentase* biji 68% ingkang *kategori*nipun sae. Dosen *ahli media* medharaken bilih *validasi* tataran I sampun layak *ujicoba* ananging kedah dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayoginipun. *Validasi* tataran II pikantuk *prosentase* 80% ingkang *kategori*nipun sae. Dosen *ahli media* sampun medharaken sasampunipun *validasi* tataran II, *media* menika sampun *layak ujicoba* tanpa boten wonten *revisi.*

3. Pambiji *Kualitas Media* Piwulangan dening Guru Basa Jawi

Pambiji *kualitas media* piwulangan dening guru basa Jawi dipunlampahi sasampunipun *validasi* dening *dosen ahli materi* saha *ahli media,* sarta sampun pikantuk pasarujukan kangge nindakaken *ujicoba* dhateng siswa.saderengipun *ujicoba* dhateng siswa, dipuntindakaken pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi. Guru basa Jawi saking SD Negeri Jetis ingkang dados *validator* inggih menika Bapak Sujarmadi, S.Pd. Pambiji *kualitas media* wulangan wayang

Pandhawa menika dipuntindakaken kangge ngukur tataraning *kualitas media* saking jumbuhipun kaliyan *konsep, kompetensi,* sarta *kualitas tampilan.*

Proses *validasi* dening guru basa Jawi menika dipunlampahi saderengipun *ujicoba media* wulangan wayang Pandhawa kangge siswa kelas IV. *Validasi* menika dipuntindakaken kanthi cara nyaosaken *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* saperlu dipunpirsani saha nyaosaken lembar *validasi media* piwulangan dening guru basa Jawi. Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan menika.

1) Aspek *Konsep saha Kompetensi*

Tabel 17: **Asiling Pambiji *Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi wonten ing Aspek *Konsep* saha *Kompetensi***

No.	Wedharan	Biji	*Kategori*
1.	Jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar* ingkang wonten ing *Kurikulum 2013*	5	Sae Sanget
2.	Urutanipun *materi* sampun trep	5	Sae Sanget
3.	Trepipun *evaluasi* utawi gladhen kaliyan *kompetensi*	5	Sae Sanget
4.	Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *Kompetensi Dasar*	5	Sae Sanget
5.	Cethanipun basa saha ukara ingkang dipunginakaken	4	Sae
Rata-rata *prosentase* ***Biji***		96%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel 17 wonten ing nginggil, *prosentase* pambiji dening guru basa Jawi tumrap perangan *konsep* saha *kompetensi* pikantuk biji 96% ingkang *kategori*nipun kagolong Sae Sanget. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan bilih perangan *konsep* saha *kompetensi* kaandharaken ing ngandhap menika.

(1) Jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar* ingkang wonten ing *Kurikulum 2013*

Jumbuhipun *materi* kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing *kurikulum* 2013 pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun sae sanget. Wedharan kalau wau pikantuk biji 5 (Sae Sanget) tegesipun bilih *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* ingkang wonten ing *kurikulum* 2013 mliginipun kangge SD kelas IV *semester genap.*

(2) Urutanipun *materi* sampun trep

Wedharan nomer kalih inggih menika urutanipun *materi* sampun trep menika pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun sae sanget.Tegesipun bilih urutanipun *materi* wonten ing *media* menika sampun trep saking wiwitan dumugi pungkasan. *Materi* ingkang dipunandharaken sampun urut saking pangretosan wayang Pandhawa, sarasilah saha bagan wayang Pandhawa, titikanipun wayang Pandhawa, lajeng bedanipun wayang Pandhawa. *Materi* menika dipunsebat urut saha trep saged dipuntingali saking irah-irahanipun *media*, inggih menika *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa.

(3) Trepipun *evaluasi* utawi gladhen kaliyan *kompetensi*

Wedharan trepipun *evaluasi* utawi gladhen kaliyan *kompetensi* pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun sae sanget. Tegesipun bilih *evaluasi* utawi gladhen ingkang dipundamel wonten ing salebeting *media* menika sampun trep kaliyan *kompetensi.* Wonten ing *evaluasi* utawi gladhen menika dipunparingi tandha

werni ijem kangge mangretosi siswa ingkang lepat anggenipun mangsuli pitakenan wonten ing *menu evaluasi* utawi gladhen.

(4) Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *Kompetensi Dasar*

Wedharan jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *Kompetensi Dasar* pikantuk biji 5 ingkang kagolong sae sanget. Tegesipun bilih *materi media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*-ipun inggih menika *"Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa), jeneng dina lan pasaran dan makanan tradisional"*ingkang dados *fokus* babagan *silsilah wayang Pandhawa.* Ing salebeting *media* wonten pangretosan saking sarasilah utawi *silsilah* wayang Pandhawa saha baganipun sarasilah (*silsilah)* satemah saged paring piwulang ingkang langkung dhateng siswa.

(5) Cethanipun basa saha ukara ingkang dipunginakaken

Wedharan cethanipun basa saha ukara ingkang dipunginakaken pikantuk biji 4 ingkang *kategori*nipun sae. Tegesipun bilih panganggenipun basa saha ukara wonten ing salebeting *media* piwulangan menika sampun cetha saha trep tumrap siswa. Basa saha ukara ingkang dipunginakaken sampun jumbuh kaliyan basa Jawi *ragam krama* satemah siswa saged sinau basa krama kanthi sae saha leres.

2) Aspek *Kualitas Media Tampilan*

Tabel 18. **Asiling Pambiji *Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi wonten ing Aspek *Kualitas Tampilan***

No.	Wedharan	Biji	*Kategori*
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa	5	Sae Sanget

Tabel salajengipun.

2.	Trepipun tatanan warni saha *background*	5	Sae Sanget
3.	*Tampilan menu* saha anggenipun ngginakaken tombol wonten ing *media* sampun sae	5	Sae Sanget
4.	Leresipun pamilihan jinis saha ukuranipun teks	5	Sae Sanget
5.	*Kualitas* gambar sampun sae	5	Sae Sanget
Rata-rata *prosentase* ***Biji***		100%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel 18 wonten ing nginggil, pambijining *kualitas media* ing aspek *kualitas tampilan* pikantuk *prosentase* 100% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Wondene andharan pambijing *kualitas media aspek tampilan* inggih menika.

(1) Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa

Wedharan cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Tegesipun menawi pitedah anggenipun ngginakaken *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun cetha satemah siswa menika boten bingung caranipun ngginakaken *media*.

(2) Trepipun tatanan warni saha *background*

Wedharan trepipun tatanan warni saha *background* menika pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Saking andharan menika tegesipun menawi panganggening warni kangge *backgorund* sampun trep kaliyan *media*. Panganggening tatanan warni kaliyan *background* sampun kontras kaliyan teks *materi* satemah andharan *materi*nipun saha *menu* saged ketingal cetha.

(3) *Tampilan menu* saha anggenipun ngginakaken tombol wonten ing *media* sampun sae

Wedharan *tampilan menu* saha anggenipun ngginakaken tombol wonten ing *media* sampun sae menika pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Tegesipun *tampilan menu* saha tombol wonten ing *media* menika sampun cetha saha sae. *Menu* saha *tombol*-nipun sampun cetha amargi werninipun kontras kaliyan *background* satemah ketingal cetha dening siswa. Menunipun ugi diparingi *animasi* wayang Pandhawa satemah saged narik kawigatosan siswa kangge sinau saha siswa langkung gampil anggenipun niteni wayang Pandhawa.

(4) Leresipun pamilihan jinis saha ukuranipun teks

Wedharan pamilihan jinis saha ukuranipun teks pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Pamilihan jinis saha ukuran teks menika sampun leres saha ketingal cetha dening siswa nalika ngginakaken *media* mawi PC utawi *komputer*. Tegesipun jinis saha ukuran teks wonten ing *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa saged dipunwaos siswa kanthi cetha.

(5) *Kualitas* gambar sampun sae

Wedharan *kualitas* gambar menika pikantuk biji 5 ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Tegesipun wedharan kala wau menawi *kualitas* saking gambar ing salebeting *media* menika sampung sae saha cetha. *Resolusi* pamilihan gambar *animasi*, bagan, tabel, saha wayang Pandhawa sampun cetha utawi boten pecah gambaripun satemah gambaripun ketingal dening siswa. Siswa saged maos

bagan sarasilah wayang Pandhawa, tabel bedanipun wayang Pandhawa, saha titikanipun wayang Pandhawa kanthi sae.

Adhedhasar asilimg pambiji dening guru basa Jawi SD Negeri Jetis tumrap *kualitas media* aspek *konsep* saha *kompetensi* pikantuk *prosentase* biji 96% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. *Prosentase* biji aspek *kualitas media tampilan* pikantuk biji 100% ingkang *kategori*nipun ugi sae sanget. Saking asiling pambiji dening guru basa Jawa menika nedahaken bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi aplikasi *Adobe Flash CS 6* sampun saged dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawa bab wayang Pandhawa. Guru basa Jawi SD Negeri menika ugi paring pamrayogi ingkang ndados panyengkuyung bilih *media* menika layak pikantuk *kategori* sae sanget.


C. Pamrayogi

Sampun sae sedayanipun

Gambar 8. **Pamrayogi saking guru Basa Jawi**

4. Pamanggih Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis

Pamanggih siswa kelas IV SD Negeri Jetis menika dipunmangretosi saking kasiling nyebar *angket* sasampunipun *ujicoba media* ing SD Negeri Jetis. *Ujicoba* dhateng siswa dipuntindakaken sasampunipun *validasi* dosen *ahli materi* saha dosen *ahli* saha sampun dipunsarujuki layak *ujicoba media* menika. Cacahipun siswa kelas IV B SD Negeri Jetis menika wonten 34 siswa.

Panaliti wonten ing *ujicoba media* sarasilah saha tititkanipun wayang Pandhawa minangka gurunipun. *Ujicoba produk media* menika dipunlampahi wonten ing laboraturium komputer SD Negeri Jetis. Cacahipun komputer menika wonten 40 unit komputer ananging ingkang saged dipunginakaken 26 unit komputer satemah wonten ingkang setunggal komputer kangge 2 siswa. Amargi cacahipun komputer boten jangkep kaliyan cacahipun siswa kelas IV B satemah ingkang menu gladhen dipunlampahi kanthi gantosan.

Ujicoba menika dipunwiwiti dening panaliti minangka s*erver* komputer satemah para siswa saged mirsani caranipun ngginakaken *media* wayang Pandhawa. Caranipun ngginakaken *media* menika saking *menu* kapisan, *pandom* anggenipun ngginakaken *media, kompetensi, materi* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa, dumugi gladhen *soal*. Panaliti ugi ngandharaken *materi* bab wayang Pandhawa ingkang wonten ing *menu materi media* kanthi dados *server* satemah siswa menika saged ningali wonten komputeripun piyambak ingkang dipun*operatori* dening panaliti.

Sasampuninpun paring tuladha caranipun ngginakaken *media,* para siswa saged ngginakaken *media* wayang Pandhawa menika piyambak. *Materi* ingkang dipunrembag wonten ing *menu materi* inggih menika bab sarasilah wayang Pandhawa saha titikanipun wayang Pandhawa. Saking *menu materi,* siswa ingkang dereng mangretos tetembungan ing salabeting *materi* saged dipunbiyantu ing *menu* kawruh basa. Siswa ingkang sampun nyinauni wonten ing *menu materi*, salajengipun mlebet ing *menu* gladhen. Ing *menu* gladhen menika siswa saged nggarap *soal* kangge evaluasi *materi* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa

ingkang sampun dipunsinauni ing *media* menika. *Menu* gladhen ing *media* menika saged dipunambali malih menawi dereng tuntas bijinipun. Siswa ingkang lepat anggenipun mangsuli pitakenan gladhen menika langsung ketingal amargi sampun dipun*setel* langsung wonten wangsulanipun ingkang leres. Biji gladhen ugi sampun di*setel* ing *media* menika langsung ketingal *skor*ipun.

Salajengipun siswa diparingi *angket* pambiji *kualitas media* awujud *angket* dening panaliti. Ancasipun nyebar angket menika kangge pados pamrayogi dening siswa tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6.* Wosipun *angket* kangge mangretosi pamanggih siswa menika wonten sekawan perangan, inggih menika: 1) perangan gampilipun mangertosi, 2) perangan *kemandirian* sinau, 3) perangan *penyajian media*, 4) perangan pengoperasian *media*. Wondene andharan pamanggih siswa tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa inggih menika kados mekaten.

1) Perangan gampilipun mangretosi

Tabel 19. **Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangretosi**

No.	Nama	Skor kangge wedharan awujud angka					
		1	2	3	4	5	6
1.	Akbar Dwi Cahyo	5	4	4	4	5	4
2.	Amelia Rahmadhanni	5	4	4	5	4	5
3.	Ardan Rusdy Nurdiansyah	5	5	5	5	3	1
4.	Bagas Hari Respati	5	4	5	4	5	4
5.	Daffa Azmi Ghothfan	5	5	5	5	4	4
6.	Dailta Ayu Puspita	5	4	5	5	4	5
7.	Dwi Nur Hidayat	5	4	5	4	5	4
8.	Ehsanda Maysia Putri	5	4	4	5	4	5
9.	Gifari Ikbal Firmansyah	4	5	5	4	4	5
10.	Jasmine Restu Anindea S	3	1	5	2	4	3
11.	Khairul Ikhwan	5	4	5	4	5	4

Tabel salajengipun.

12.	Luthfiana Nur M	5	4	5	5	4	5
13.	Muhamad Riski Sulaiman	3	5	5	4	5	5
14.	Muhammad Sinigar	5	4	5	3	2	5
15.	Nabila Azzahra Sukamto	5	5	5	5	5	5
16.	Nabila Aulia Azizah	5	4	5	5	5	5
17.	Nadila Syifa Silviana	4	5	4	2	5	4
18.	Najzil Muhsinin	5	4	5	4	5	4
19.	Pasca Hislaridho Madhista	4	4	5	5	4	4
20	Prasetya Ramadani	4	3	4	4	4	3
21.	Prisa Merlin Edeniasari	5	5	5	5	4	5
22.	Rachma Azzahra	5	4	4	4	3	4
23.	Rahma Ayu Gustina	5	4	4	5	4	5
24.	Ramshinanda Rangsang M	5	4	5	4	5	4
25.	Rangga Yudhatana	4	5	3	5	4	3
26.	Rizkia Alifah Syabilla	5	4	5	3	4	4
27.	Rovellino Jourast Refik	5	5	5	5	5	5
28.	Ruben Abrori Kuswantoro P	5	4	5	3	5	4
29.	Sefina Keisa Ramadhani	5	5	4	5	4	5
30.	Syawa Amelia Safitri	5	4	4	5	4	5
31.	Tiara Maharani	5	4	3	4	5	4
32.	Vika Indriana Putri	5	5	4	4	5	5
33.	Yusika Ayu Wulandari	5	4	4	4	3	5
34.	Ilyasa Gathan Kurniawan	4	3	4	4	3	3
	Gunggung	160	142	154	144	144	145
	Biji *prosentase(%)*	94, 1%	83,5 %	90, 5%	84,7 %	84, 7%	85, 3%
	Rata-rata *prosentase*	87,1% (Sarujuk Sanget)					

Adhedhasar tabel 19 ing nginggil menika saged dipunandharaken bilih asiling pamanggih siswa tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa perangan gampilipun mangretosi pikantuk *prosentase* 87,1 % ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun pamanggih siswa menika nedahaken bilih panganggeniping *media* wayang Pandhawa saged dipunmanagretosi *materi*nipun kanthi gampil sarta mbiyantu siswa kangge sinau *materi* bab wayang Pandhawa. *Media* menika diparingi gambar wayang saha caranipun niteni wayang Pandhawa setunggal lan sanesipun kanthi cetha satemah

siswa gampil anggenipun sinau. Supados siswa boten cepet bosen saha *paham materi*nipun, *media* diparingi *animasi-animasi* ingkang trep kaliyan titikanipun wayang Pandhawa. Baganipun ugi dipundamel *full colour* satemah saged narik kawigatosan siswa sinau kanthi *maksimal* saha langkung cepet mangretos.

2) Perangaan *Kemandirian* Sinau

Tabel 20. **Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Kemandirian* Sinau**

No.	Nama	Skor kangge wedharan awujud angka			
		1	2	3	4
1.	Akbar Dwi Cahyo	5	4	4	5
2.	Amelia Rahmadhanni	4	5	5	5
3.	Ardan Rusdy Nurdiansyah	5	4	3	2
4.	Bagas Hari Respati	5	5	4	4
5.	Daffa Azmi Ghothfan	4	5	4	5
6.	Dailta Ayu Puspita	5	5	5	5
7.	Dwi Nur Hidayat	5	5	4	5
8.	Ehsanda Maysia Putri	4	5	5	4
9.	Gifari Ikbal Firmansyah	4	5	4	4
10.	Jasmine Restu Anindea S	5	3	5	2
11.	Khairul Ikhwan	5	5	4	5
12.	Luthfiana Nur M	5	5	4	4
13.	Muhamad Riski Sulaiman	1	3	3	5
14.	Muhammad Sinigar Satriatama	4	5	3	3
15.	Nabila Azzahra Sukamto	4	5	5	5
16.	Nabila Aulia Azizah	4	5	5	4
17.	Nadila Syifa Silviana	5	5	4	4
18.	Najzil Muhsinin	5	4	5	4
19.	Pasca Hislaridho Madhista	4	5	4	5
20	Prasetya Ramadani	4	4	3	4
21.	Prisa Merlin Edeniasari	5	5	4	5
22.	Rachma Azzahra	5	4	3	2
23.	Rahma Ayu Gustina	4	5	5	5
24.	Ramshinanda Rangsang M	5	5	4	5
25.	Rangga Yudhatana	5	4	5	4
26.	Rizkia Alifah Syabilla	5	5	4	5
27.	Rovellino Jourast Refik	4	3	1	4
28.	Ruben Abrori Kuswantoro P	5	4	5	5
29.	Sefina Keisa Ramadhani	4	5	5	5
30.	Syawa Amelia Safitri	5	4	5	4

Tabel salajengipun.

31.	Tiara Maharani	5	5	5	4
32.	Vika Indriana Putri	5	4	5	5
33.	Yusika Ayu Wulandari	5	4	3	1
34.	Ilyasa Gathan Kurniawan	4	4	3	3
	Gunggung	153	153	140	141
	Biji *prosentase(%)*	90%	90%	82,3%	82,9%
	Rata-rata *prosentase*	86,3% (Sarujuk Sanget)			

Adhedhasar tabel 20 ing nginggil saged dipunandharaken bilih *angket* pamanggih siswa perangan *kemandirian* sinau tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa pikantuk biji *prosentase* 86,3%. Biji *prosentase* menika *kategorinipun* kagolong sarujuk sanget. Tegesipun bilih siswa sarujuk sanget tumrap *media* wayang Pandhawa perangan *kemandirian* sinau. Siswa saged ngginakaken *media* piyambak wonten ing griya kangge sinau saha nggampilaken siswa menawi badhe ngambali *materi* wayang Pandhawa tanpa bikak buku.

3) Perangan *Penyajian Media*

Tabel 21. **Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Penyajian Media***

No.	Nama	Skor kangge wedharan awujud angka					
		1	2	3	4	5	6
1.	Akbar Dwi Cahyo	4	4	4	4	5	4
2.	Amelia Rahmadhanni	4	5	5	4	5	5
3.	Ardan Rusdy Nurdiansyah	1	3	5	4	3	2
4.	Bagas Hari Respati	4	4	5	5	5	4
5.	Daffa Azmi Ghothfan	5	5	4	5	4	5
6.	Dailta Ayu Puspita	4	5	4	4	5	5
7.	Dwi Nur Hidayat	5	5	5	4	4	5
8.	Ehsanda Maysia Putri	4	5	4	5	5	4
9.	Gifari Ikbal Firmansyah	3	4	3	3	4	2
10.	Jasmine Restu Anindea S	3	2	3	5	2	4
11.	Khairul Ikhwan	5	5	5	4	4	5
12.	Luthfiana Nur M	5	4	5	4	5	5

Tabel salajengipun.

13.	Muhamad Riski Sulaiman	5	4	5	5	5	5
14.	Muhammad Sinigar Satriatama	4	5	3	5	4	3
15.	Nabila Azzahra Sukamto	5	5	4	4	5	4
16.	Nabila Aulia Azizah	5	4	5	4	5	3
17.	Nadila Syifa Silviana	5	3	4	3	4	5
18.	Najzil Muhsinin	5	4	5	5	3	5
19.	Pasca Hislaridho Madhista	4	4	5	4	5	4
20	Prasetya Ramadani	4	3	4	3	4	3
21.	Prisa Merlin Edeniasari	4	5	5	5	5	5
22.	Rachma Azzahra	5	4	3	5	4	5
23.	Rahma Ayu Gustina	4	5	5	4	5	5
24.	Ramshinanda Rangsang M	5	5	5	4	4	5
25.	Rangga Yudhatana	3	4	5	4	3	5
26.	Rizkia Alifah Syabilla	4	4	5	3	5	5
27.	Rovellino Jourast Refik	5	4	4	2	3	4
28.	Ruben Abrori Kuswantoro P	4	3	5	4	5	4
29.	Sefina Keisa Ramadhani	4	5	5	4	5	5
30.	Syawa Amelia Safitri	4	5	4	5	4	5
31.	Tiara Maharani	5	5	5	4	5	4
32.	Vika Indriana Putri	4	5	5	4	5	5
33.	Yusika Ayu Wulandari	5	4	3	3	5	5
34.	Ilyasa Gathan Kurniawan	5	4	5	3	3	4
	Gunggung	145	145	151	138	147	148
	Biji *prosentase(%)*	85,2 %	85,2 %	88,8 %	81,1 %	86,4 %	87,1 %
	Rata-rata *prosentase*	85,6% (Sarujuk Sanget)					

Adhedhasar tabel 21 ing nginggil saged dipunandharaken bilih *angket* pamanggih siswa perangan *penyajian media* tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa pikantuk biji *prosentase* 85,6%. Biji *prosentase* menika *kategorinipun* kagolong sarujuk sanget. Tegesipun bilih siswa sarujuk sanget anggenipun *penyajian media* wayang Pandhawa saged nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau. Panganggening *animasi, backsound,* saha *background* ugi saged narik kawigatosan siswa langkung nggatosaken andharan *materi* wayang Pandhawa.

4) Perangan *Pengoperasian Media*

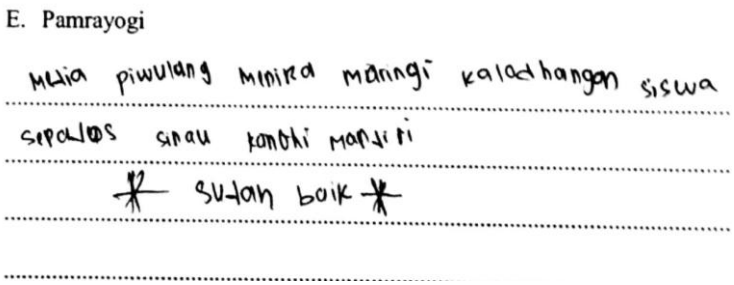
Tabel 22. **Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Pengoperasian Media***

No.	Nama	Skor kangge wedharan awujud angka			
		1	2	3	4
1.	Akbar Dwi Cahyo	4	4	4	5
2.	Amelia Rahmadhanni	5	5	4	5
3.	Ardan Rusdy Nurdiansyah	5	3	4	2
4.	Bagas Hari Respati	5	4	5	4
5.	Daffa Azmi Ghothfan	4	4	4	5
6.	Dailta Ayu Puspita	5	5	5	5
7.	Dwi Nur Hidayat	4	4	5	4
8.	Ehsanda Maysia Putri	4	5	4	5
9.	Gifari Ikbal Firmansyah	4	4	5	4
10.	Jasmine Restu Anindea S	5	3	4	1
11.	Khairul Ikhwan	4	4	5	4
12.	Luthfiana Nur M	4	4	4	4
13.	Muhamad Riski Sulaiman	5	5	3	5
14.	MuhammadSinigar Satriatama	5	3	4	1
15.	Nabila Azzahra Sukamto	4	4	5	5
16.	Nabila Aulia Azizah	4	4	3	4
17.	Nadila Syifa Silviana	5	5	4	3
18.	Najzil Muhsinin	5	4	5	4
19.	Pasca Hislaridho Madhista	4	4	5	4
20	Prasetya Ramadani	4	5	3	4
21.	Prisa Merlin Edeniasari	5	5	4	5
22.	Rachma Azzahra	3	4	4	5
23.	Rahma Ayu Gustina	4	5	5	5
24.	Ramshinanda Rangsang M	4	4	5	4
25.	Rangga Yudhatana	5	5	4	3
26.	Rizkia Alifah Syabilla	4	4	4	5
27.	Rovellino Jourast Refik	4	5	4	5
28.	Ruben Abrori Kuswantoro P	5	4	4	5
29.	Sefina Keisa Ramadhani	5	5	4	5
30.	Syawa Amelia Safitri	5	4	5	4
31.	Tiara Maharani	5	4	5	4
32.	Vika Indriana Putri	5	4	5	5
33.	Yusika Ayu Wulandari	3	4	5	5
34.	Ilyasa Gathan Kurniawan	5	4	4	3
	Gunggung	151	144	147	141
	Biji *prosentase(%)*	88,8%	84,7%	86,4%	82,9%
	Rata-rata *prosentase*	85,7% (Sarujuk Sanget)			

Adhedhasar tabel 22 ing nginggil saged dipunandharaken bilih *angket* pamanggih siswa perangan *pengoperasian media* tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa pikantuk biji *prosentase* 85,7%. Biji *prosentase* menika *kategorinipun* kagolong sarujuk sanget. Tegesipun bilih siswa sarujuk sanget anggenipun ngginakaken *media* menika. Siswa saged ngginakaken *media* piyambak kanthi boten dipunbiyantu tiyang sanes amargi *pengoperasian media* gampil saha sampun cetha pitedahipun panganggening *media* wayang Pandhawa.

Wondene saking asiling angket pamanggih siswa tumrap sedaya perangan *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa pikantuk biji *rata-rata prosentase* 86,1%. Biji *prosentase* menika *kategori*nipun kagolong sarujuk sanget. *Media* menika saged narik kawigatosan siswa saha nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau. Siswa ugi langkung gampil anggenipun mangretosi *materi* wayang mliginipun sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kanthi mandhiri. Saking *nyebar angket* perangan *kualitas media,* siswa ugi paring pamrayogi wonten salebeting *angket* tumrap *media.* Pamrayogi siswa dipunserat wonten *angket* antawisipun wonten ing ngandhap menika.

(1) Pamrayogi saking Amilia Ramadhani

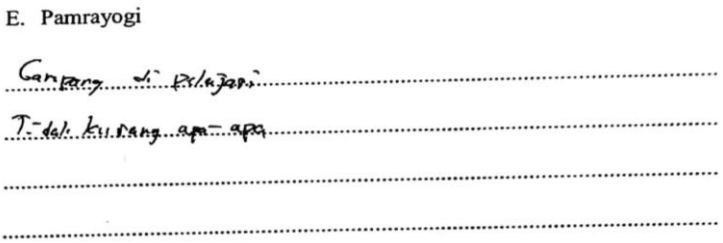

E. Pamrayogi

Media piwulang menika maringi kalakhangan siswa sepaklos sinau kanthi mandiri

sutan baik

Gambar 9. **Pamrayogi saking Amilia Ramadhani**

(2) Pamrayogi saking Bagas Hari Respati


E. Pamrayogi

Gampang di pelajari

Tidak kurang apa-apa

Gambar 10. **Pamrayogi saking Bagas Hari Respati**

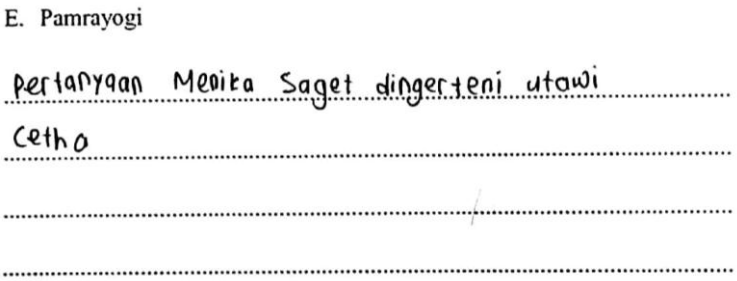
(3) Pamrayogi saking Dailta Ayu Puspita


E. Pamrayogi

sampun sae

Gambar 11. **Pamrayogi saking Dailta Ayu Puspita**

(4) Pamrayogi saking Nabila Azzahra Sukamto

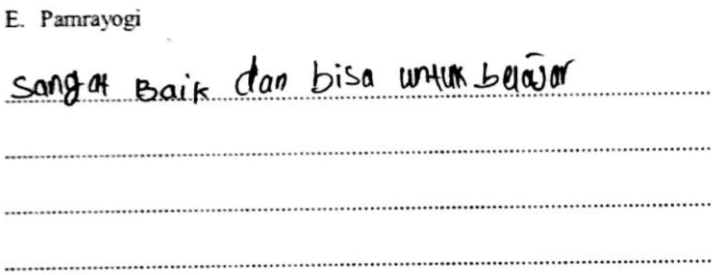

E. Pamrayogi

pertanyaan Meoika Saget dingerteni utawi

Cetho

Gambar 12. **Pamrayogi saking Nabila Azzahra Sukamto**

(5) Pamrayogi saking Prisa Merlin Edennia Sari


E. Pamrayogi

sangat Baik dan bisa untuk belajar

Gambar 13. **Pamrayogi saking Prisa Merlin Edennia Sari**

Saking pamrayogi siswa tumrap *media* menika bilih siswa remen ngginakaken *media* piwulangan wonten piwulangan wayang Pandhawa supados langkung cetha saha boten cepet bosen.

5) *Data* Asling *Evaluasi* Siswa

Sasampunipun mangretosi *materi* wonten ing salebeting *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa, siswa kedah nggarap gladhen wonten salebeting *media* saperlu kangge *evaluasi. Menu* gladhen menika kangge pados dhata *evaluasi* siswa langsung amargi bijinipun gladhen langsung *muncul* kanthi *otomatis* menawi sampun rampung anggenipun gladhen. *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)* wonten gladhen menika 75 satemah siswa ingkang pikantuk biji langkung saking utawi sami 75 *muncul lagu "We are the campion"* saha kirang saking 75 *muncul lagu Afgan "Sadis".* Wondene asiling biji gladhen wonten ing ngandhap menika.

Tabel 23. **Asiling *Data Evaluasi* Siswa**

No.	Nama	Biji
1.	Akbar Dwi Cahyo	65
2.	Amelia Rahmadhanni	80
3.	Ardan Rusdy Nurdiansyah	65
4.	Bagas Hari Respati	75
5.	Daffa Azmi Ghothfan	70
6.	Dailta Ayu Puspita	95
7.	Dwi Nur Hidayat	85
8.	Ehsanda Maysia Putri	90
9.	Gifari Ikbal Firmansyah	80
10.	Jasmine Restu Anindea S	65
11.	Khairul Ikhwan	95
12.	Luthfiana Nur M	85
13.	Muhamad Riski Sulaiman	50
14.	Muhammad Sinigar Satriatama	55
15.	Nabila Azzahra Sukamto	75

Tabel salajengipun.

16.	Nabila Aulia Azizah	90
17.	Nadila Syifa Silviana	60
18.	Najzil Muhsinin	75
19.	Pasca Hislaridho Madhista	75
20	Prasetya Ramadani	80
21.	Prisa Merlin Edeniasari	95
22.	Rachma Azzahra	55
23.	Rahma Ayu Gustina	65
24.	Ramshinanda Rangsang M	65
25.	Rangga Yudhatana	65
26.	Rizkia Alifah Syabilla	90
27.	Rovellino Jourast Refik	90
28.	Ruben Abrori Kuswantoro P	45
29.	Sefina Keisa Ramadhani	80
30.	Syawa Amelia Safitri	70
31.	Tiara Maharani	95
32.	Vika Indriana Putri	95
33.	Yusika Ayu Wulandari	55
34.	Ilyasa Gathan Kurniawan	60
Rata-rata		**74,5**

Adhedhasar asiling biji saking *evaluasi* utawi gladhen ing *media* menika siswa ingkang pikantuk biji >= 75 *prosentase*-nipun 55,8% saha kirang saking 75 *prosentase*-nipun 44,1%. Tegesipun saking asiling biji kasebut, kaprigelan siswa ngginakaken *media* wayang Pandhawa kasebut kagolong *kategori* sae dados *media* menika sampun sae dipunginakaken kangge piwulangan wayang Pandhawa.

B. Pirembagan

1. Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media*

Asiling pambiji *kualitas media* piwulangan sampun dipun*revisi* nedahaken bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* sampun saged dipunginakaken kangge sarana piwulangan

tumrap siswa SD kelas IV. *Kualitas media* piwulangan adhedhasar saking asiling pambiji *validasi* dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. Wondene asiling pungkasan *kualitas media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa wonten ing tabel ngandhap menika.

Tabel 24. **Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media***

No.	Pambiji *Media*	*Prosentase*	*Kategori*
1.	Dosen *Ahli Materi*	84,7%	Sae Sanget
2.	Dosen *Ahli Media*	77,75%	Sae
3.	Guru Basa Jawi	98%	Sae Sanget
4.	Pamanggih Siswa	86,1%	Sarujuk Sanget
Asiling *rata-rata prosentase*		86,8%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel 24 ing nginggil menika saged dipunadharaken bilih asiling *validasi* dening dosen *ahli materi* wonten kalih perangan. Perangan wonten ing salebeting *angket* kangge dosen *ahli materi* inggih menika perangan piwulangan saha isi. Perangan piwulangan kaperang dados 9 wedharan. Perangan isi kaperang dados 7 wedharan.

Asiling pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli materi* menika pikantuk *prosentase 84,7%* ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Ing salebeting *media* menika, *materi* ingkang dipunandnharaken boten namung sarasilahipun wayang Pandhawa ananging ugi wonten titikanipun wayang Pandhawa supados siswa saged mbedakaken wayang Pandhawa setunggal saha sanesipun. *Materi* ingkang dipunandharaken wonten ing salaebeting *media* ngginakaken tetembungan saha basa ingkang prasaja satemah boten nuwuhaken pitakenan ingkang kathah saking siswa utawi panganggening *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa. Caraninpun ngginakaken *media* ugi sampun dipunparigi pitedah kangge nggampilaken ngginakaken *media* menika.

Pambijing dosen *ahli media* tumrap *kualitas media* menika ugi kaperang dados kalih perangan, inggih menika perangan tampilan saha perangan pemrograman. Perangan tampilan kaperang dados 9 wedharan. Perangan pemrograman kaperang dados 10 wedharan. Pambiji dening dosen *ahli media* tumrap sedaya *kualitas media* pikantuk biji *rata-rata prosentase* 77,75% ingkang *kategori*nipun kagolong sae. Asiling biji menika nedahaken bilih *media* tumrap sedayanipun perangan sampun sae saha sampun sampun dipunginakaken wonten ing piwulangan *materi* wayang Pandhawa. Gampilipun *media* dipunginakaken saha saged nuwuhaken *motivasi* siswa sarta narik kawigatosan siswa satemah siswa remen anggenipun sinau bab wayang Pandhawa.

Pambiji tumrap *kualitas media* dening guru basa Jawi kaperang dados kalih perangan, inggih menika perangan *konsep* saha *kompetensi* ingkang kaperang dados 5 wedharan. Perangan *kualitas media tampilan* kaperang dados 5 wedharan. Biji *rata-rata prosentase kualitas media* dening guru basa Jawi pikantuk 98% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Tegesipun bilih *media* piwulangan menika ingkang dipundamel sampun nyekapi *kriteria media* piwulangan ingkang sae. *Media* menika sampun sae saged dipuntingali saking leresipun *konsep* saha *kompetensi* ingkang trep kaliyan *kurikulum* 2013 kangge siswa SD kelas IV. Sarta *tampilan* wonten ing salebeting *media* sampun sae anggenipun nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau saha gampil dipunginakaken.

Asiling pamanggih siswa saking *angket* ingkang dipunisi dening siswa tumrap *kualitas media* kaperang dados sekawan perangan. Perangan gampilipun mangretosi ingkang kaperang dados 6 wedharan. Perangan *kemandirian* sinau

ingkang kaperang dados 4 wedharan. Salajengipun, perangan *penyajian media* ingkang kaperang dados 6 wedharan, saha perangan *pengoperasian media* ingkang kaperang dados 4 wedharan. Sedaya perangan kala wau *rata-rata prosentase* pikantuk 86,1% ingkang *kategori*nipun kagolong sarujuk sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa kangge sinau *materi* wayang Pandhawa.

Adhedhasar saking sedaya pambiji *kualitas media* saking sedaya perangan ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa menika pikantuk biji *rata-rata prosentase* 86,8% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget. Saking sedaya pambiji tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* sampun saged dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* wayang Pandhawa satemah siswa boten langkung bosen saha saged mbiyantu guru anggenipun ngandharaken *materi*.

2. *Evaluasi Kualitas Media*

Asiling pungkasan saking *validasi* ingkang dipunlampahi dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa SD kelas IV pikantuk pamrayogi tumrap *kualitas media* kangge ndandosi *media*. *Validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* kangge dhasar *revisi media* dipunandharaken wonten ing ngandhap menika.

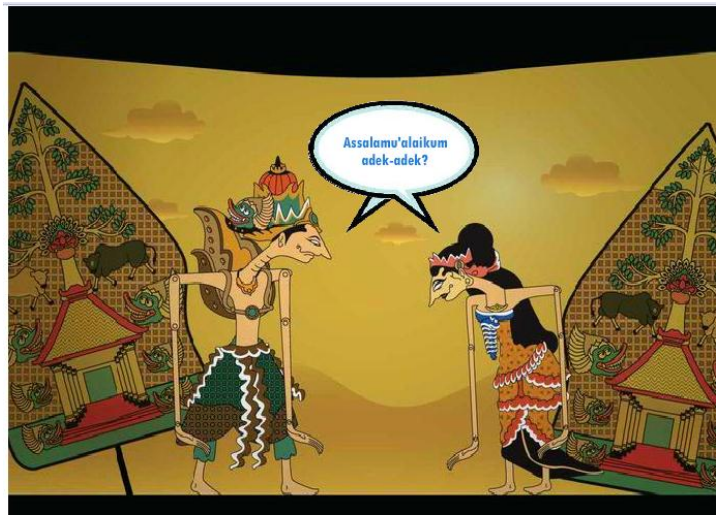
A. *Evaluasi Kualitas Media* Piwulangan dening Dosen *Ahli Materi*

(1) Seratan saha *background* wonten ing *intro*

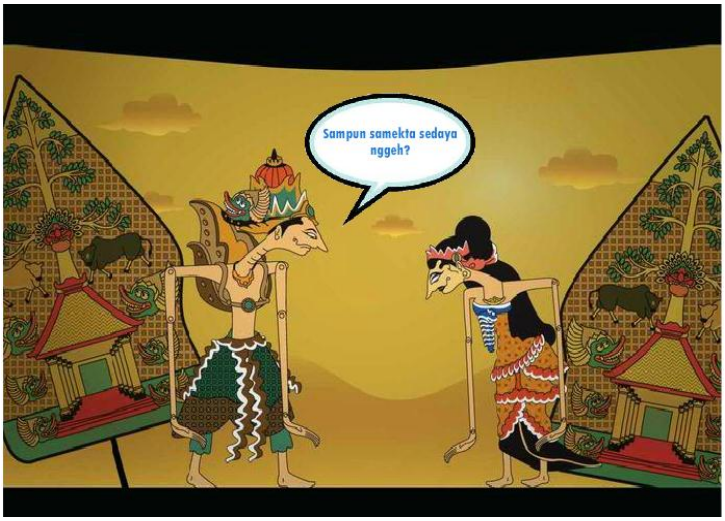
Media menika saderengipun mlebet *menu* wonten *intro*nipun rumiyin gambar wayang nembe pacelathon. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih tembung ing pacelathon wayang *intro* kala wau dipuntrepakaen kaliyan basa bakunipun. Ancasipun supados boten wonten kalepatan tembungipun. *Background* Rama-Shinta dipungantos ingkang wayang Pandhawa supados jumbuh kaliyan materi.

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

Intro wonten ing pambukaning *media* awujud pacelathon wayang. Tetembunganipun kedah leres anggenipun nyerat kadosta "*ádek-adek*" kedahipun dipunserat *"adhik-adhik","nggeh"* dados *"nggih".*



Gambar 14. *Tampilan* intro saderengipun dipun*revisi*



Gambar 15. *Tampilan* intro saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun *dipunrevisi* jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*, panyeratan tembung sampun dipunleresaken. Kanthi cara mekaten, siswa saged mangretos tetembungan ingkang ngginakaken basa jawi ingkang bakunipun.

Gambar 16. *Tampilan* intro sasampunipun dipun*revisi*

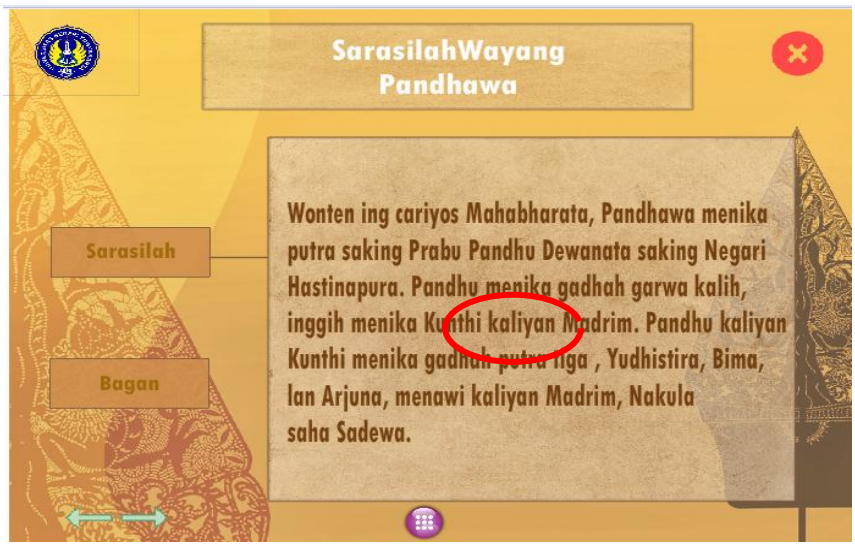
Gambar 17. *Tampilan* intro sasampunipun dipun*revisi*

(2) Seratan tembung ingkang lepat wonten ing *menu materi*

Dosen *ahli materi* paring pamrayogi bilih seratan tembung utawi panganggening tembung kedah trep kaliyan ukaranipun. Ing *menu materi* wonten tetembungan ingkang dereng pas dipunginakaken.

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

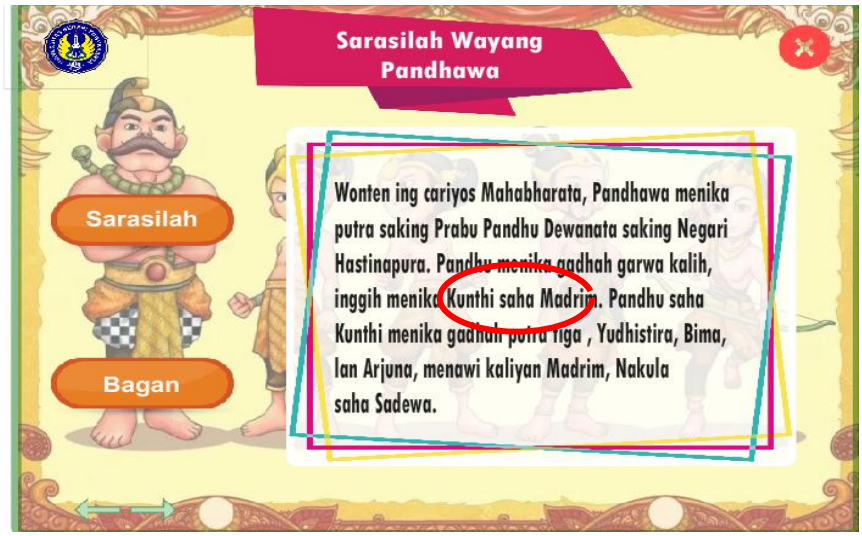
Tampilan saderengipun dipun*revisi* panganggening tembung "kaliyan" ing *menu materi* dereng trep miturut ukaranipun.



Gambar 18. *Tampilan materi* sarasilah saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Dosen *ahli materi* paring pamrayogi bilih panganggening tembung Kunthi kaliyan Madrim dipungantos dados Kunthi saha Madrim.

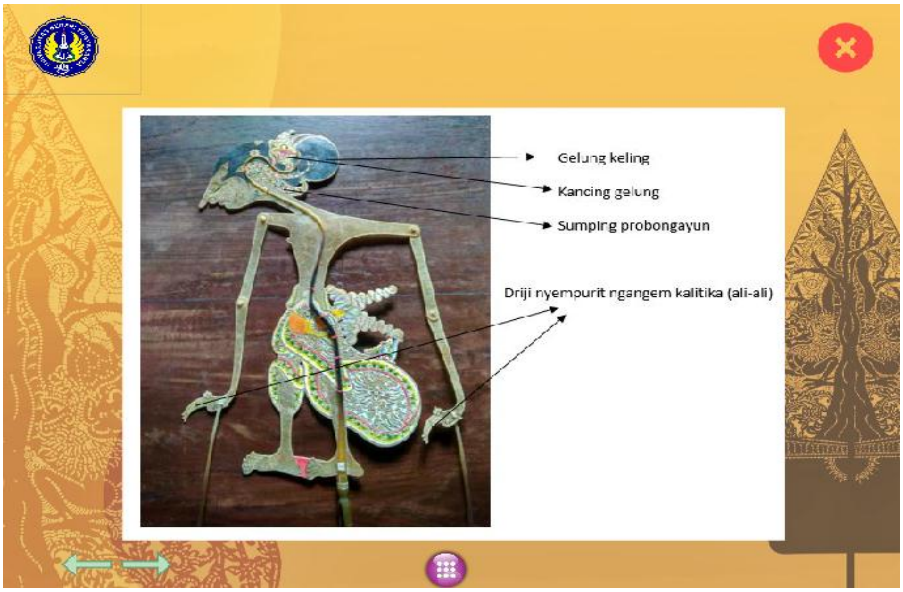


Gambar 19. *Tampilan materi* sarasilah sasampunipun dipun*revisi*

(3) Andharan *materi* dipunprasajakaken

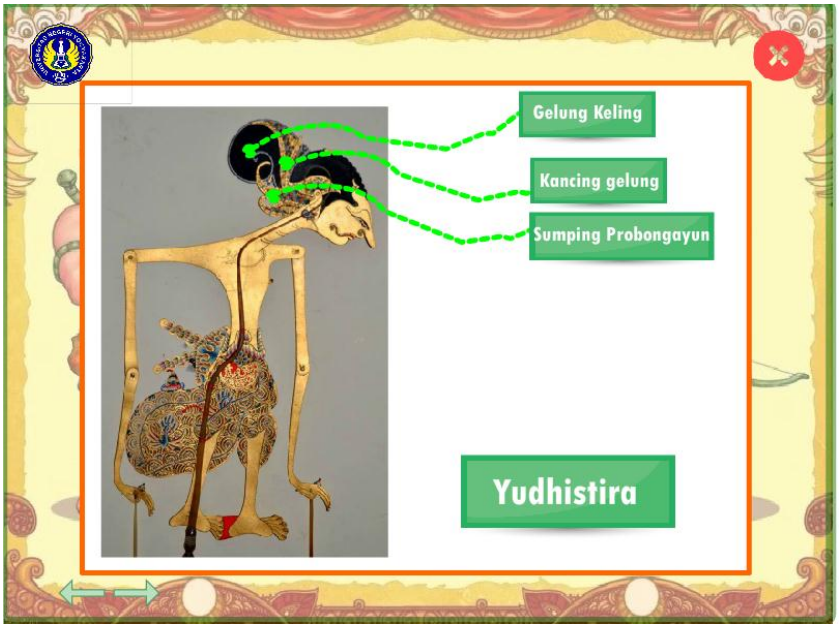
Materi ing salebeting *media* wonten ing *menu* titikanipun wayang Pandhawa dipunprasajakaken. Titikanipun wayang Pandhawa miturut dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados dipunpilih ingkang wigatos mawon. *Materi*nipun menawi kangge siswa SD taksih kekathahen saha damel bingung siswa. Salajengipun dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi*.

a) *Tampilan* Yudhistira saderengipun dipun*revisi*



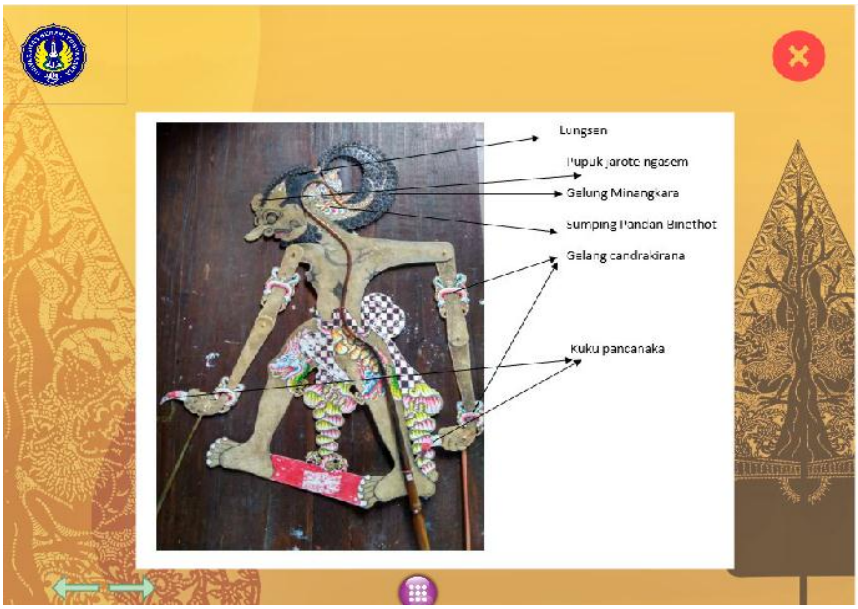
Gambar 20. *Tampilan* Yudhistira saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* Yudhistira sasampunipun dipun*revisi*



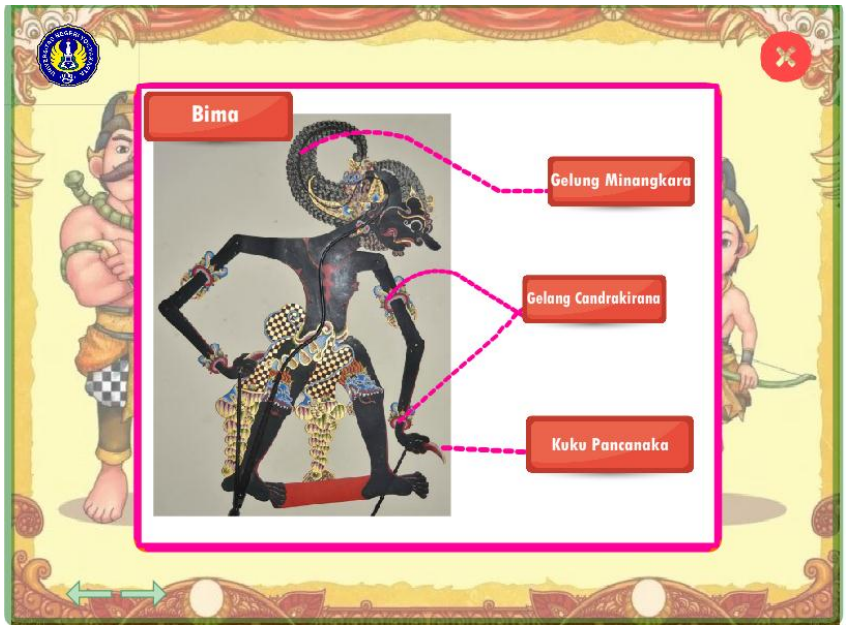
Gambar 21. *Tampilan* Yudhistira sasampunipun dipun*revisi*

c) *Tampilan* Bima saderengipun dipun*revisi*



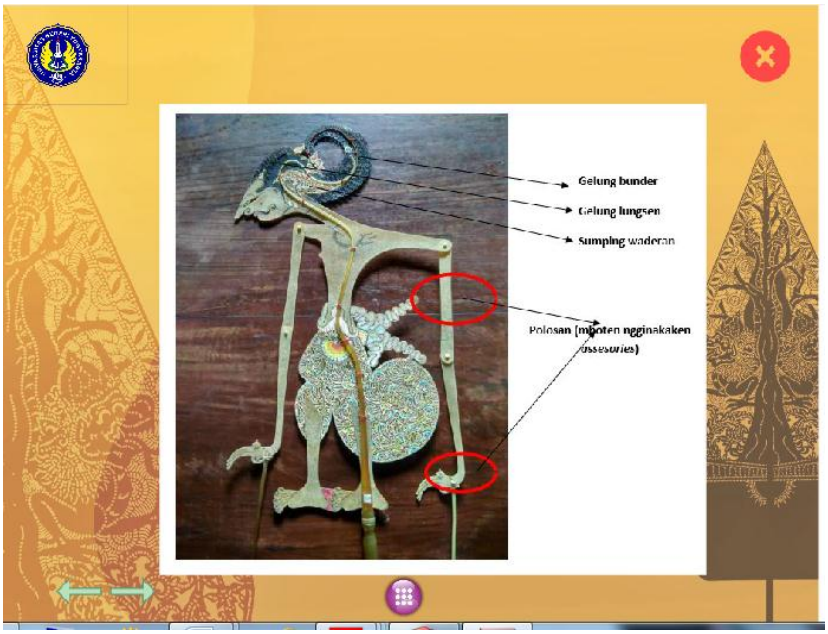
Gambar 22. *Tampilan* Bima saderengipun dipun*revisi*

d) *Tampilan* Bima sasampunipun dipun*revisi*



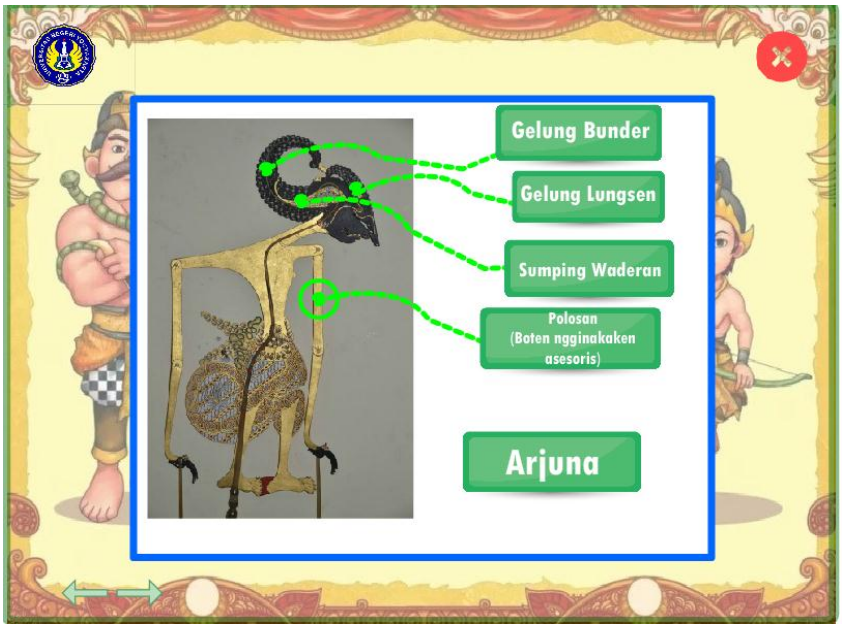
Gambar 23. *Tampilan* Bima sasampunipun dipun*revisi*

e) *Tampilan* Arjuna saderengipun dipun*revisi*



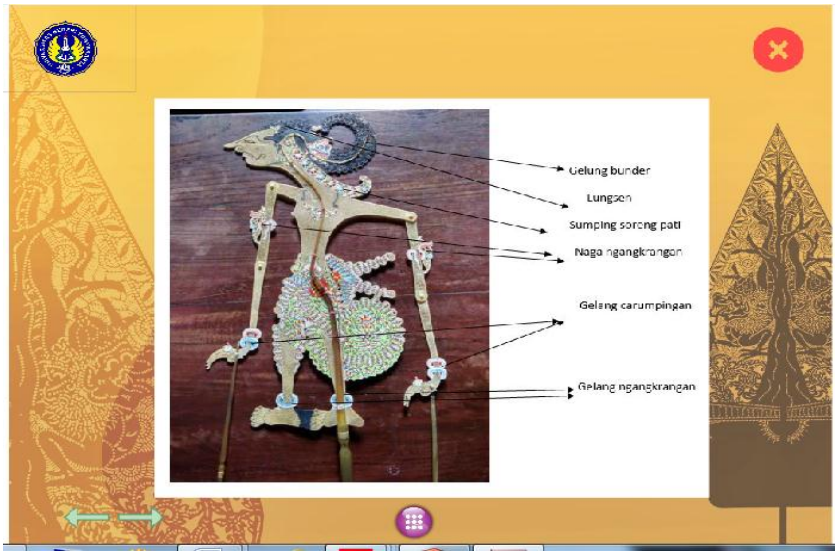
Gambar 24. *Tampilan* Arjuna saderengipun dipun*revisi*

f) *Tampilan* Arjuna sasampunipun dipun*revisi*

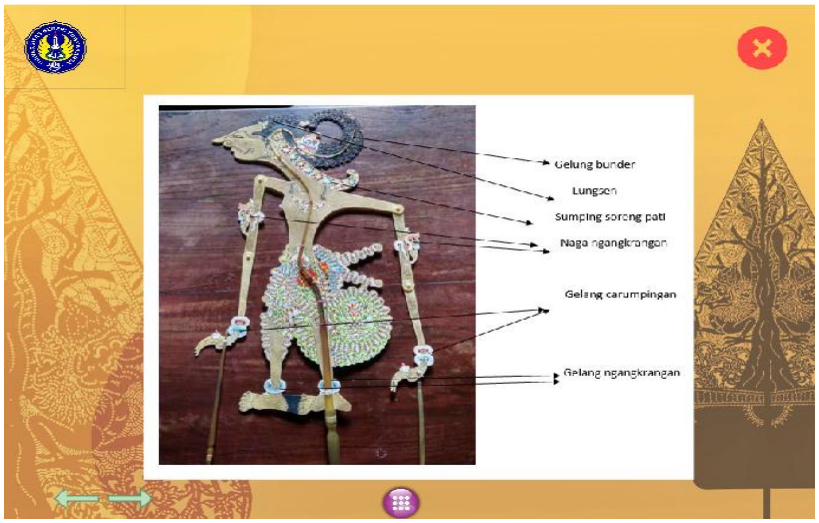


Gambar 25. *Tampilan* Arjuna sasampunipun dipun*revisi*

g) *Tampilan* Nakula saha Sadewa saderengipun dipun*revisi*

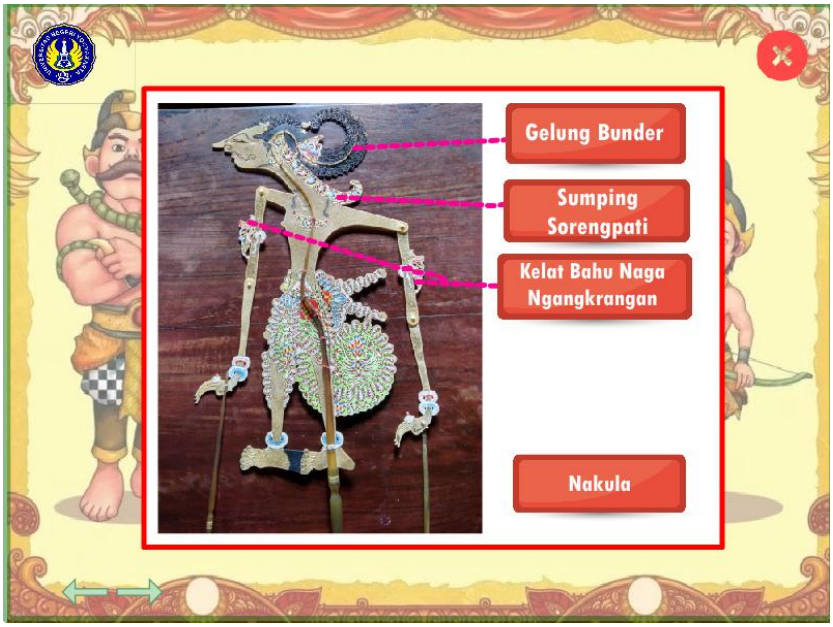


Gambar 26. *Tampilan* Nakula saderengipun dipun*revisi*

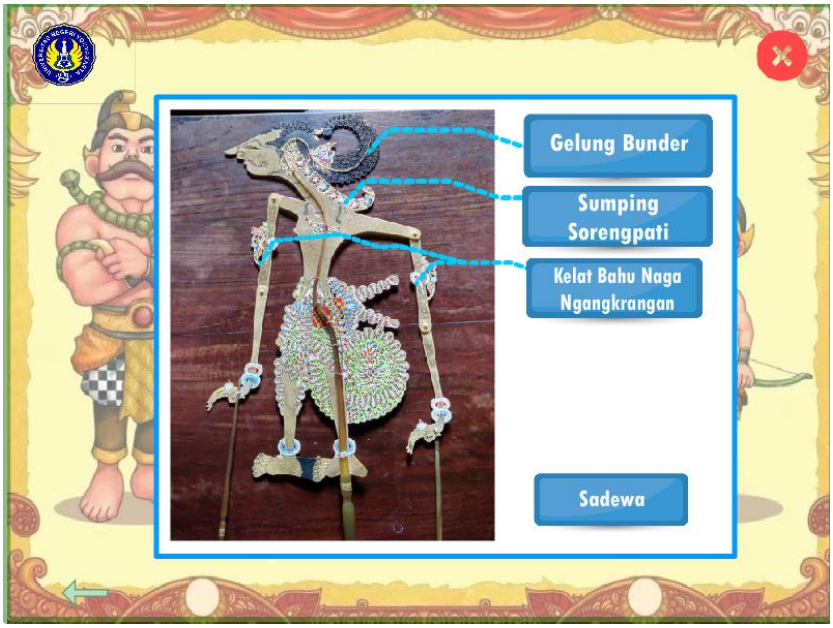


Gambar 27. *Tampilan* Sadewa saderengipun dipun*revisi*

h) *Tampilan* Nakula saha Sadewa sasampunipun dipun*revisi*



Gambar 28. *Tampilan* Nakula sasampunipun dipun*revisi*



Gambar 29. *Tampilan* Sadewa sasampunipun dipun*revisi*

B. *Evaluasi Kualitas Media* Piwulangan dening Dosen *Ahli Media*

Evaluasi dening dosen *ahli media* saperangan *kualitas tampilan* saha *pemrograman* wonten ing salebeting *media* pikantuk pamrayogi kangge ndandosi

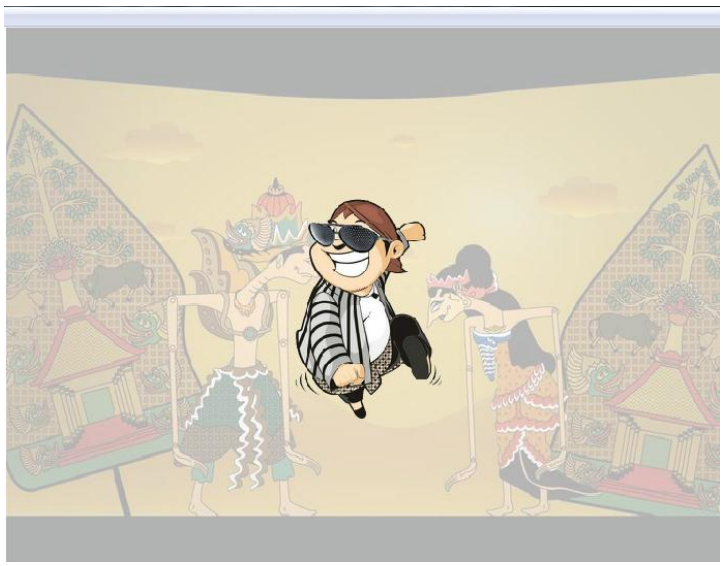
media supados *layak* dipunginkaken kangge piwulangan. Asiling *evaluasi* saking dosen *ahli media* kaandharaken wonten ing ngandhap menika.

(1) Musik wonten ing *intro*

Intro wonten ing *media* piwulangan menika kedah wonten musikipun. Musik *intro* kedah saged nuwuhakeh *motivasi* siswa supados sinau. Saderengipun, *intro*nipun boten dipuniringi musik lajeng dosen *ahli media* paring pamrayogi supados dipuniringi musik wonten ing *intro.* Ancasipun supados narik kawigatosan siswa kangge sinau wayang Pandhawa.

a) Intro saderengipun dipuniringi *musik*

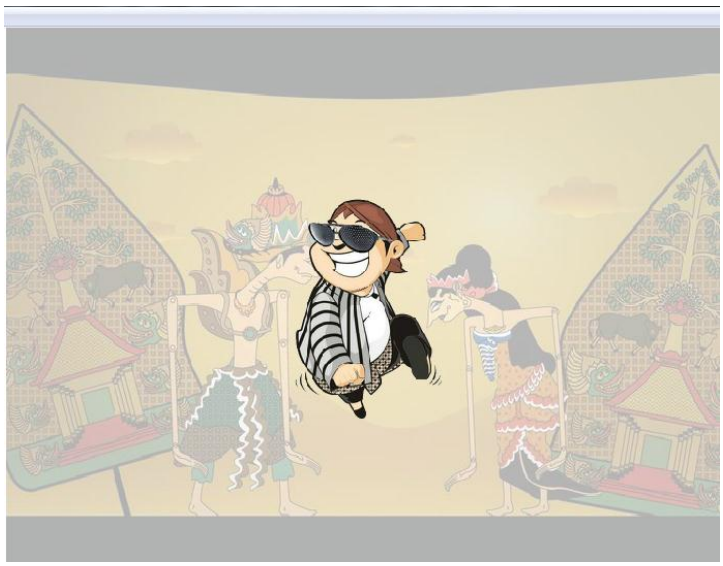
Intro nalika badhe mlebet *menu* utama kedah dipunaringi *musik* kangge narik kawigatosan siswa.



Gambar 30. *Tampilan intro* saderengipun dipun*revisi*

b) Intro sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun pikantuk pamrayogi saking dosen *ahli media* salajengipun dipun*revisi*. *Intro* ingkang badhe mlebet wonten ing *menu utama* sampun dipun*iringi musik.*



Gambar 31. *Tampilan* intro sasampunipun dipun*revisi*

(1) *Background* saha *font* wonten ing *menu* pambuka dipuncethakaken

Background wonten ing pambuka kirang cetha lajeng dosen *ahli media* paring pamrayogi supados *backgroundipun* dipuncethakaken. *Font* ingkang dipunginakaken boten namung biasa dipungantos ingkang langkung endah satemah siswa boten langkung bosen anggenipun maos.

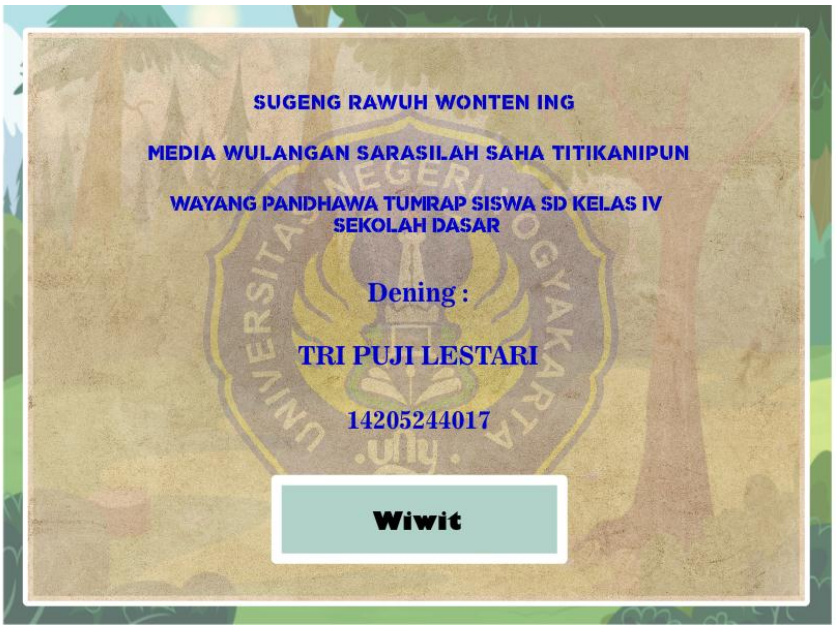
a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

Background saha *font* kirang cetha saha werni seratan wonten ing pambuka boten pethak ananging kedah cetha saha ketingal sanget nalika dipunwaos.

Gambar 32. *Tampilan Background* saha *font* wonten ing *menu* pambuka saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampuipun dipun*revisi*

Sasampunipun dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, *background* saha *font* dipuncethaaken supados langkung cetha anggenipun nyinau *media.*



Gambar 33. *Tampilan Background* saha *font* wonten ing *menu* pambuka saderengipun dipun*revisi*

(2) *Tampilan* wonten ing *menu utama*

Miturut dosen *ahli media*, *tampilan* wonten ing menu utama wigatos sanget kangge narik kawigatosan siswa minangka panganggening *media.* Pamrayogi dosen *ahli media* menika supados warninipun dipungantos ingkang werna-werni sanes coklat.

(a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

Tampilan menu utama wonten ing *media* menika ngginakaken *background* warni coklat. Miturut dosen *ahli media*, *background* menika kedah warninipun ingkang *ceria* kadosta warni abrit, ijem, kuning, saha biru.

Gambar 34. *Tampilan* wonten ing *menu* utama saderengipun dipun*revisi*

(b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli media*, *background* wonten ing *menu utama* menika dipungantos warni abrit. *Background* warni abrit menika langkung narik karemenan siswa ngginakaken *media*.

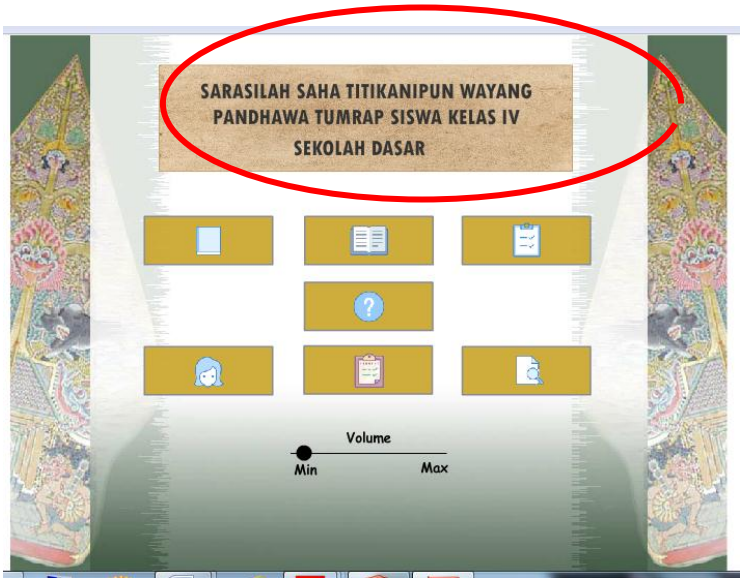
Gambar 35. *Tampilan* wonten ing *menu* utama sasampunipun dipun*revisi*

(3) Irah-irahan wonten ing *menu utama*

Irah-irahan wonten ing *menu utama* menika sampun sae, ananging dosen *ahli media* paring pamrayogi supados irah-irahannipun bentuk boten namung kotak kemawon ananging saged bentuk sanesipun. Ancasipun supados panganggening *media* menika boten langkung bosen amargi bentuk ing *menu* menika kotak-kotak sedaya.

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

Tampilan irah-irahan wonten ing menu utama *media* menika ngginakaken bentuk kotak. Pamrayogi saking dosen *ahli media* supados bentukipun dipungantos sanesipun kotak.



Gambar 36. *Tampilan* irah-irahan wonten ing *menu utama* saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Tampilan irah-irahanipun sasampunipun dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media* supados bentukipun sanes kotak. Lajeng warninipun *teks* dipungantos sanes warni cemeng.

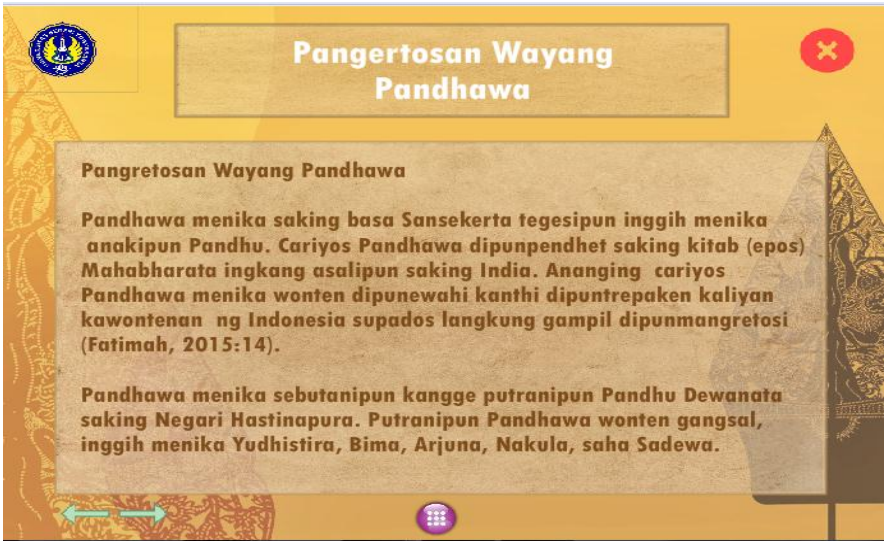
Gambar 37. *Tampilan* irah-irahan wonten ing *menu utama* sasampunipun dipun*revisi*

(4) Background ing *menu materi*

Background wonten ing salebeting *menu matri* dipunparingi pamrayogi dening dosen *ahli media* supados dipun*revisi* sedaya warninipun. Saderengipun dipun*revisi* warni dhasaripun taksih kathah coklat lajeng dipungantos ingkang langkungwerna-werni.

(a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

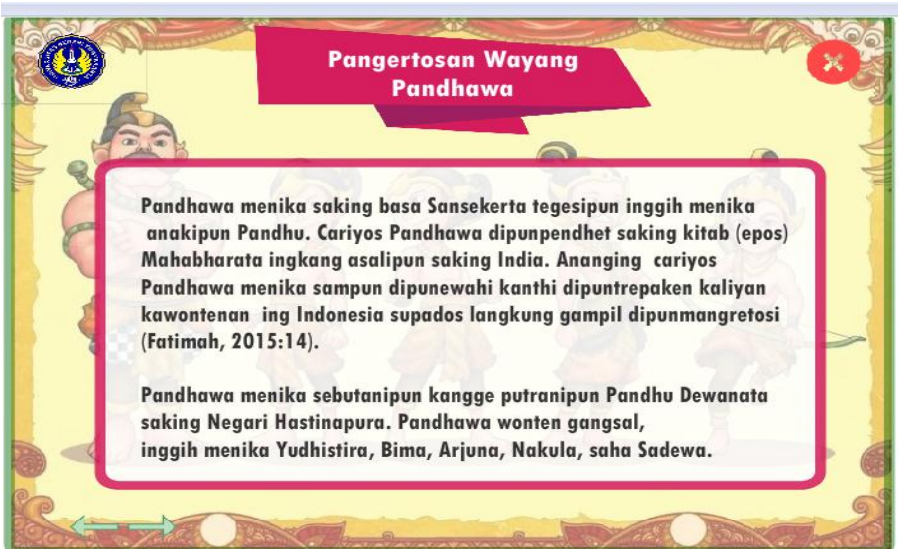
Background ing sedaya menu *materi* menika wonten pangretosan wayang Pandhawa, sarasilah, bagan, saha wayang Pandhawa saha titikanipun kedah dipungantos sanes warni coklat ananging ingkang werna-werni. Ancasipun supados saged narik kawigatosan siwa langkung remen anggenipun sinau.



Gambar 38. *Tampilan background* ing *menu materi* saderengipun dipun*revisi*

(b) Tampilan sasampunipun dipun*revisi*

Miturut dosen *ahli media* bilih *background* ing salebeting sedaya *menu materi* kedah dipunparingi warni ingkang saged narik kawigatosan siswa. *Background* wonten ing *menu materi* sampun dipungantos ingkang langkung cerah jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media.*



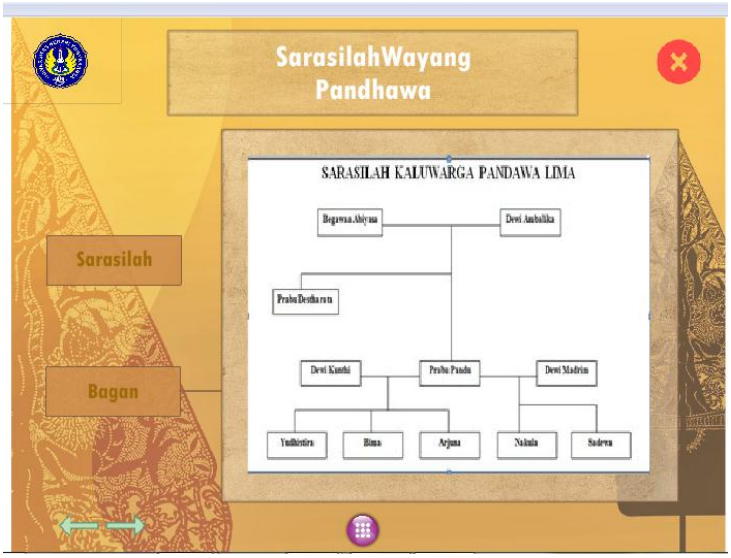
Gambar 39. *Tampilan background* ing *menu materi* sasampunipun dipun*revisi*

(5) Bagan sarasilah wayang Pandhawa dipundamel werna-werni saha dipuncethakaken

Bagan wonten ing salebeting *materi* saderengipun dipun*revisi* taksih dereng ketingal utawi pecah gambaripun. Dosen *ahli media* paring pamanggih bilih bagan menika kedah dipuncethakaken saha dipunparingi warni boten namung polosan warni pethak.

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

Bagan wonten ing salebeting *media* menika taksih dereng ketingal kanthi cetha lajeng dosen *ahli media* paring pamrayogi supados baganipun dipuncethakaken. Warninipun bagan boten namung pethah ananging saged dipunparingi warni ingkang saged narik kawigatosan siswa.



Gambar 40. *Tampilan* bagan sarasilah saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, bagan wonten ing menu *materi* menika dipuncethakaken saha dipunparingi warni supados langkung cetha nalika dipunwaos.

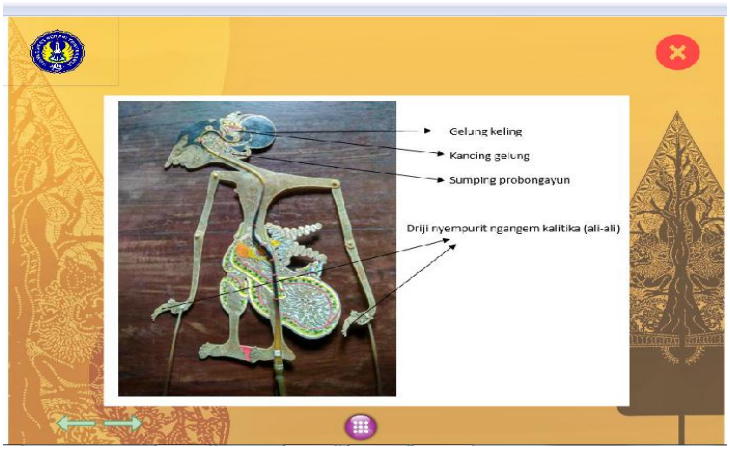
Gambar 41. *Tampilan* bagan sarasilah sasampunipun dipun*revisi*

(6) Gambar wayang Pandhawa dipuncethakaken

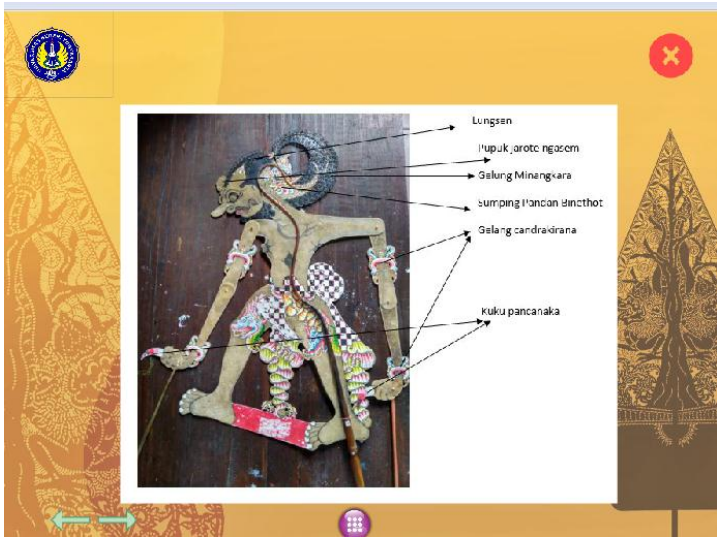
Gambar wayang Pandhawa wonten ing menu *materi* dereng ketingal saha kangge katrangan titikanipun wayang Pandhawa *kualitas* gambar taksih andhap. Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados gambar wayang Pandhawa ing katragan gambar dipungantos ingkang cetha. Tandha titikanipun ugi dipungantos boten namung garis lurus kemawon ananging saged dipun*variasi.*

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

Tampilan media saderengipun dipun*revisi* gambaripun taksih dereng ketingal utawi taksih pecah gambaripun. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih gambaripun dipungantosi ingkang langkunf cetha saha garis kangge nedahaken katrangan dipun*variasi.* Garisipun dipungantos boten namung garis lurus anangis saged dipunpilih sanesipun supados saged narik kawigatosan siswa. *Materi* gambar wayang ingkang kedah dipun*revisi* wonten ing ngandhap menika.

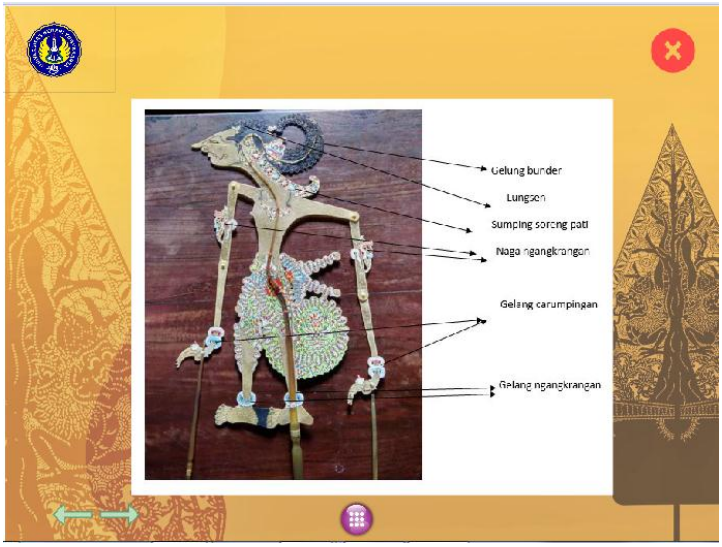


Gambar 42. *Tampilan* Yudhistira saderengipun dipun*revisi*

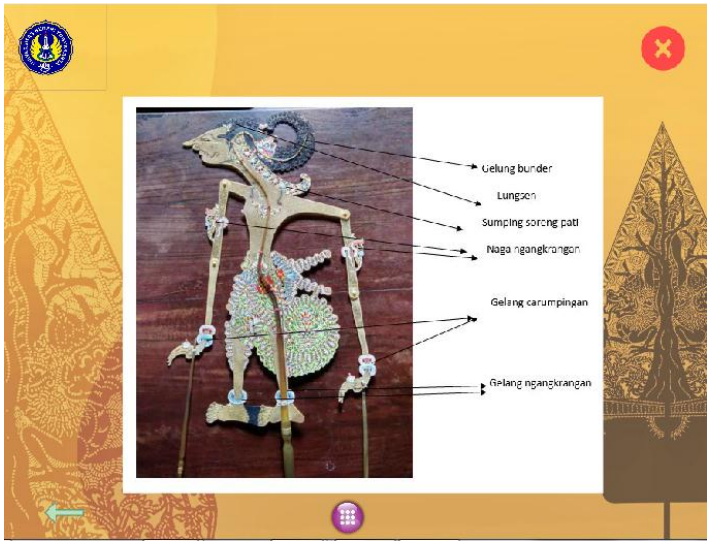


Gambar 43. ***Tampilan*** **Bima saderengipun dipun*revisi***

Gambar 44. ***Tampilan*** **Arjuna saderengipun dipun*revisi***



Gambar 45. *Tampilan* Nakula saderengipun dipun*revisi*

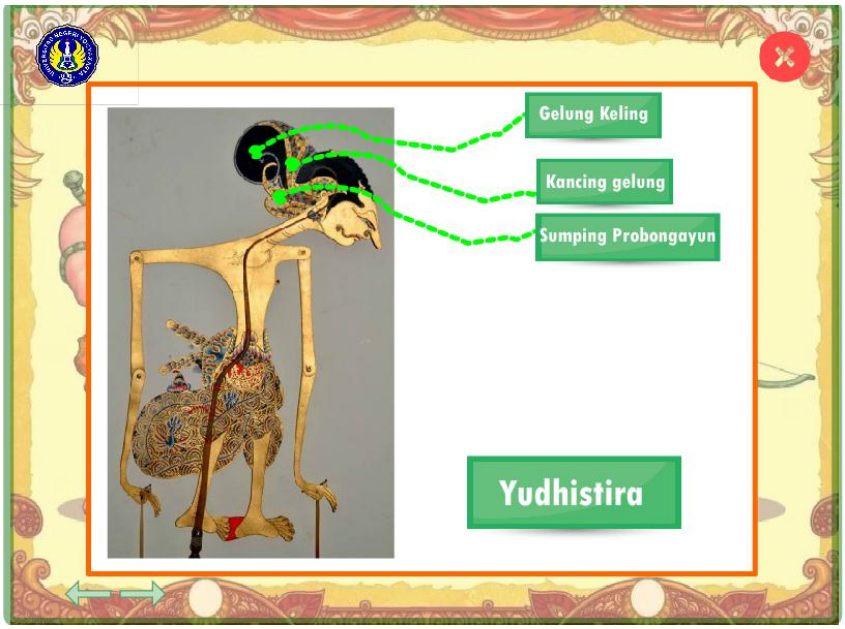


Gambar 46. *Tampilan* Sadewa saderengipun dipun*revisi*

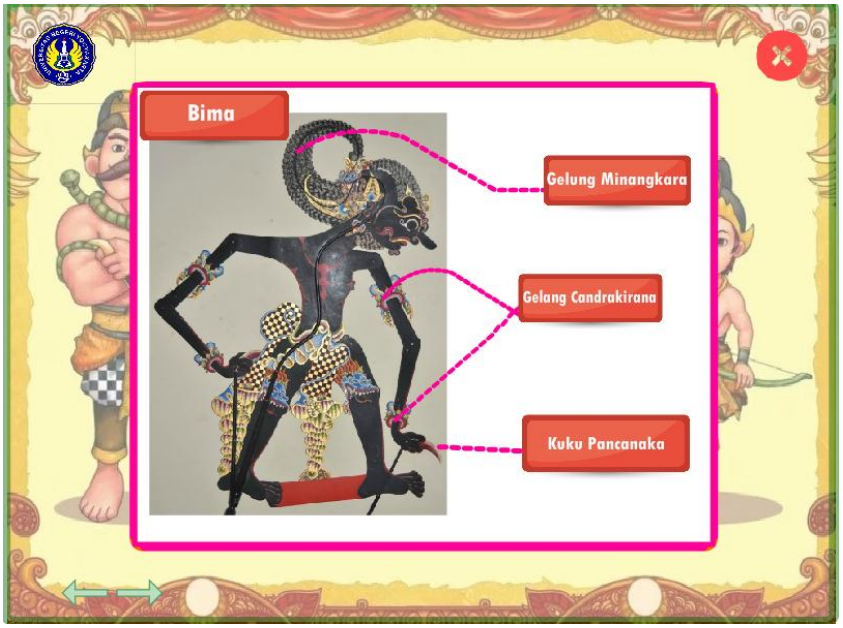
b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun dipunparingi pamrayogi saking dosen *ahli media* salajengipun dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi. Gambar wayang Pandhawa dipungantos ingkang ketingal saha garisipun ugi dipungantos boten namung garis lurus. Katranganipun ugi dipunparingi warni supados siswa menika remen sinau

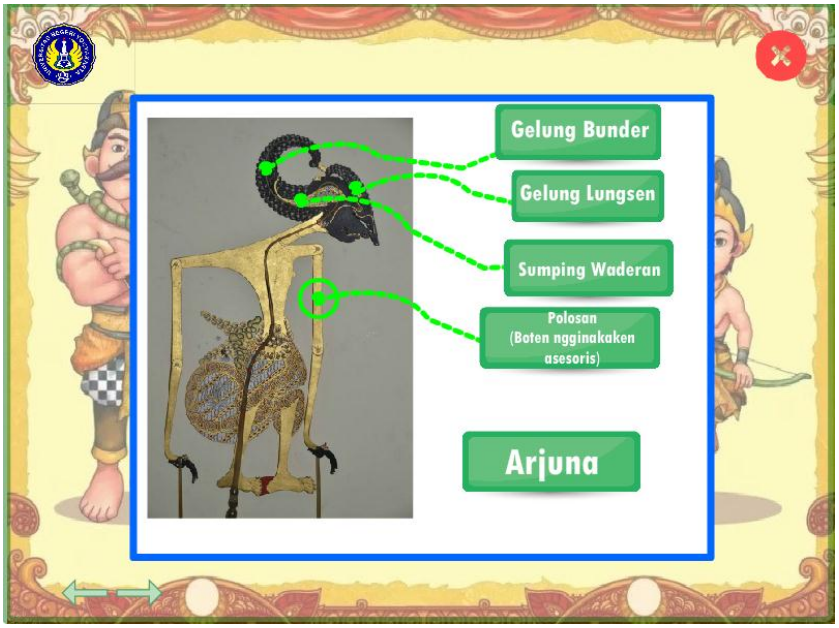
titikanipun wayang Pandhawa. Wonten ngandhap menika *tampilan* gambar wayang Pandhawa ingkang sampun dipun*revisi*.



Gambar 47. *Tampilan* Yudhistira sasampunipun dipun*revisi*

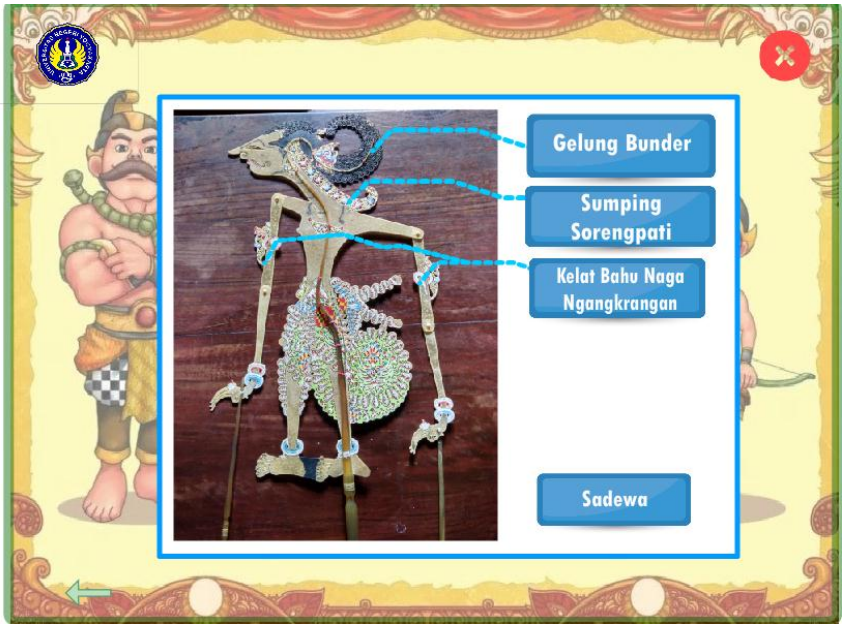


Gambar 48. *Tampilan* Bima sasampunipun dipun*revisi*



Gambar 49. ***Tampilan*** **Arjuna sasampunipun dipun*revisi***

Gambar 50. ***Tampilan*** **Nakula sasampunipun dipun*revisi***



Gambar 51. *Tampilan* Sadewa sasampunipun dipun*revisi*

(7) Tambahan *submenu* ing *menu materi*

Wonten ing salebeting menu sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa kedah dipunparingi caranipun mbedakaken Pandhawa setunggal lan sanesipun. Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados dipuntambahi *submenu* kangge tabel titikanipun wayang Pandhawa setunggal saha sanesipun ingkang paling wigatos.

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

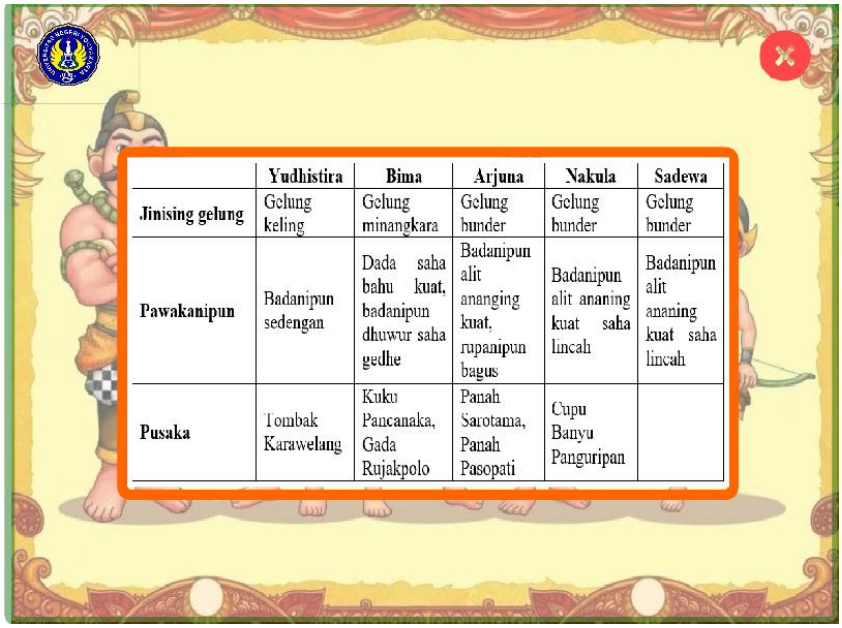
Tampilan menu saderengipun dipun*revisi* wonten tiga inggih menika pangretosan wayang Pandhawa, sarasilah wayang Pandhawa, saha wayang Pandhawa saha titikanipun. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih *submenu* dipuntambah setunggal inggih menika bedanipun wayang Pandhawa. *Materi* menika dipuntambahi supados siswa langkung cetha anggenipun bedakaken wayang Pandhawa.

Gambar 52. *Tampilan* submenu saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun dipunparingi pamrayogi dening dosen *ahli media*, *tampilan media* dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayoginipun. *Menu*nipun dipuntambah setunggal inggih menika *menu* bedanipun wayang Pandhawa. Tambahanipun wonten ing ngandhap menika.

Gambar 53. *Tampilan* submenu sasampunipun dipun*revisi*



	Yudhistira	Bima	Arjuna	Nakula	Sadewa
Jinising gelung	Gelung keling	Gelung minangkara	Gelung bunder	Gelung bunder	Gelung bunder
Pawakanipun	Badanipun sedengan	Dada saha bahu kuat, badanipun dhuwur saha gedhe	Badanipun alit ananging kuat, rupanipun bagus	Badanipun alit ananing kuat saha lincah	Badanipun alit ananing kuat saha lincah
Pusaka	Tombak Karawelang	Kuku Pancanaka, Gada Rujakpolo	Panah Sarotama, Panah Pasopati	Cupu Banyu Panguripan	

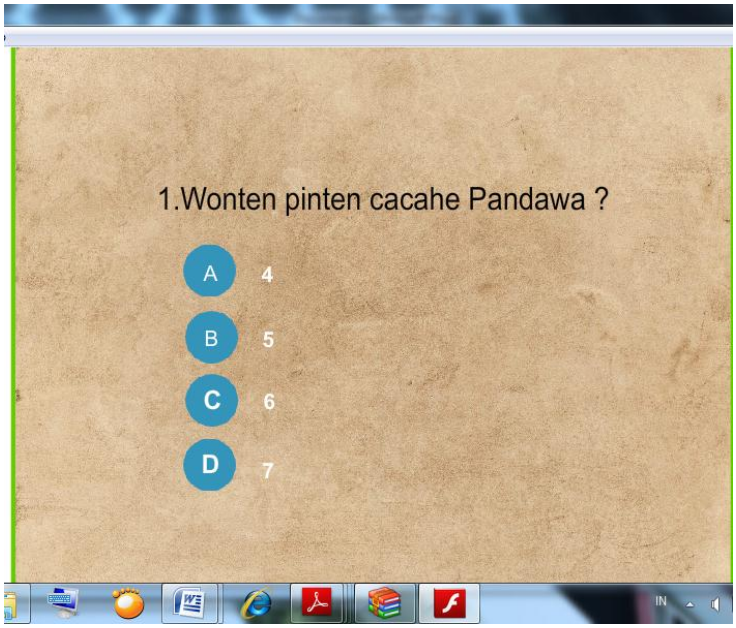
Gambar 54. *Tampilan* submenu sasampunipun dipun*revisi*

(8) *Evaluasi* wonten ing salebeting gladhen

Dosen *ahli media* paring pamanggih bilih *evalusi* ing salebeting gladhen kedah dipunparingi tandha menawi siswa menika lepat anggenipun mangsuli. *Evaluasi* dipunpapanaken sasampunipun siswa mangsuli pitakenan. *Background* ing salebeting gladhen ugi dipungantos warni ingkang *cerah*.

a) *Tampilan* saderengipun dipun*revisi*

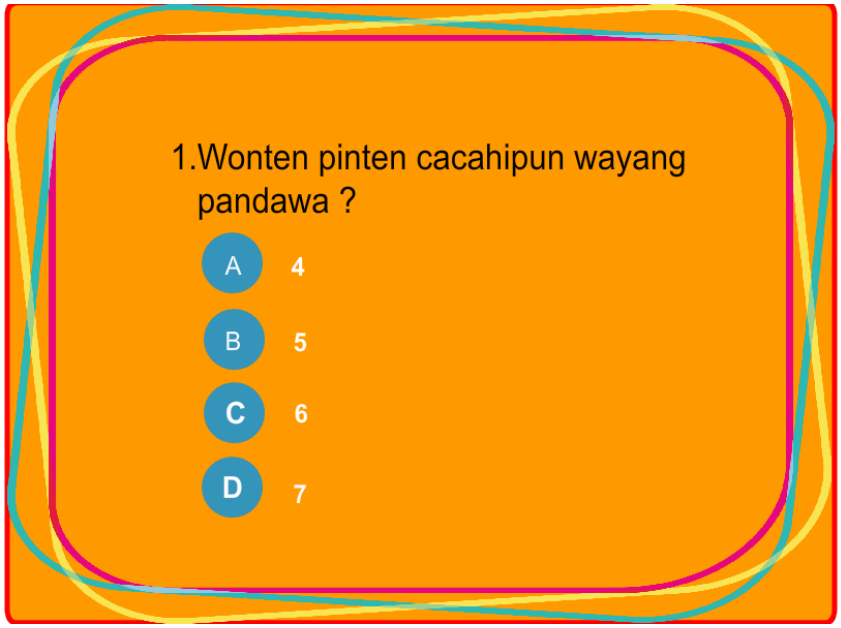
Tampilan saderengipun dipun*revisi* taksih ngginakaken *background* werni coklat. Pamrayogi dening dosen *ahli media* supados dipunparingi tandha kangge mangretosi menawi mangsuli pitakenan menika lepat utawi leres.



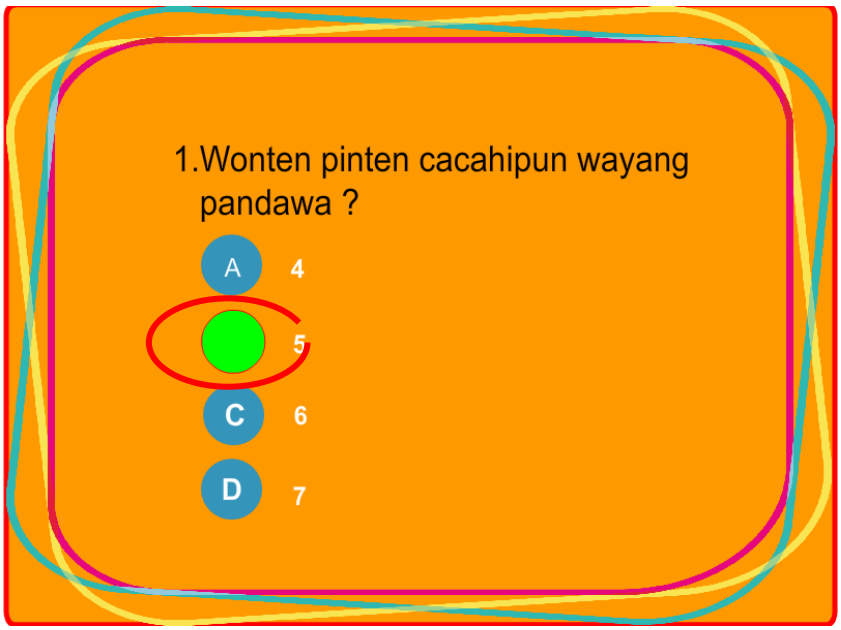
Gambar 55. *Tampilan* gladhen saderengipun dipun*revisi*

b) *Tampilan* sasampunipun dipun*revisi*

Sasampunipun pikantuk pamrayogi saking dosen *ahli media*, salajengipun dipun*revisi tampilan* wonten ing menu gladhen. *Bakground* ing menu gladhen sampun dipungantos salajengipun tandha kangge mangretosi menawi wangsulanipun leres menapa lepat ugi sampun dipunparingi. Tandhanipun kados werni ijem wonten ing ngandhap menika.



Gambar 56. *Tampilan* gladhen sasampunipun dipun*revisi*



Gambar 57. *Tampilan* gladhen sasampunipun dipun*revisi*

C. Kaluwihan saha Kekirangan *Media* Wulangan Wayang Pandhawa

Media piwulangan ingkang dipundame kanthi *aplikasi Adobe Flash CS 6* tumrap siswa SD kelas IV temtunipun wonten kekirangan saha kaluwihanipun

piyambak. Kaluwihan saha kekirangan *media* menika dipunandharaken kados mekaten.

1. Kaluwihan *Media* Wulangan Wayang Pandhawa

a. *media* menika sampun layak dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* wayang Pandhawa. *Media* menika sampun layak amargi sampun dipun*validasi* saha dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha siswa SD kelas IV. Asiling pambiji saking *validasi* saha *ujicoba* kalawau pikantuk *rata-rata prosentase* biji 86,8% ingkang *kategori*nipun kagolong sae sanget;

b. *media* menika dipundamel titikanipun wayang Pandhawa satemah siswa langkung saged mbedakaken wayang setunggal saha sanesipun;

c. *media* menika saged dipunginakaken siswa sinau kanthi madhiri wonten ing sekolah utawi ing griya;

d. basa *pengantar* ing *media* menika ngginakaken basa Jawi satemah saged mbiyantu siswa sinau basa Jawi;

e. *media pi*wulangan menika saged dipun*operasikaken* wonten ing sedaya komputer tanpa nginstal *aplikasi Adobe Flash CS 6* saha saged dipundamel *media* wonten ing *android;*

f. *tampilan media* saged narik kawigatosan siswa amargi dipunparingi *animasi* saha warninipun ingkang narik kawigatosan siswa kangge sinau;

g. *media* menika saged mbiyantu guru nalika ngandharaken *materi* wayang Pandhawa ing piwulangan basa Jawi kanthi saged dipunsentrongaken ngginakaken *LCD;*

h. *media* piwulangan menika saged kangge ngukur kapirgelan siswa bab *materi* wayang Pandhawa amargi dipunparingi *menu* gladhen saha langsung saged medal bijinipun.

i. gampil anggenipun ngginakaken *media* menika amargi sampun wonten pitedah panganggening *media.*

2. Kekirangan *Media* Wulangan Wayang Pandhawa

a. *media* wulangan wayang Pandhawa menika namung winates wayang Pandhawa gagrag Ngayogyakarta;

b. *media* wulangan wayang Pandhawa menika taksih winates titikanipun wayang Pandhawa ingkang awujud saking busananipun saha saperangan awujudipun kemawon;

c. *media* menika dereng ngandharaken bab *makna simbolisme* muka, irungan, watak, tata lair, saha tata batinipun wayang Pandhawa;

d. *media* menika dereng mbedakaken wayang Pandhawa Yogya kaliyan Sala.

BAB V
PANUTUP

A. Dudutan

Panaliten ingkang dipunlampahi dening panaliti inggih menika *metode* panaliten *Research and Development (RnD). RnD* menika panaliten ingkang ngasilaken satunggaling produk. Produk ingkang dipunkasilaken inggih menika *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6.* Tata caranipun damel *media* menika wonten gangsal, inggih menika *tahap analisis, tahap perencanaan* damel *desain media, tahap* damel *media, tahap validasi* saha *ujicoba,* saha *tahap* ingkang pungkasan inggih produk pungkasan. Adhedhasar saking asiling panaliten saha pirembagan, saged dipunpendhet bilih:

1. Asiling pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli materi* pikantuk *prosentase* biji 84,7% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget. Wondene biji *kualitas media* dening dosen *ahli media* pikantuk *prosentase* 77,75% ingkang kategorinipun kagolong sae.
2. Pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi pikantuk *prosentase* 98% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget. Salajengipun dipun*ujicoba* dhateng siswa SD Negerti Jetis kelas IV. Adhedhasar *angket* pamanggih siswa, biji *kualitas media* pikantuk *prosentase* 86,1% ingkang kategorinipun kagolong sarujuksanget.

3. Asiling sedaya pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli materi,* dosen *ahli media,* guru basa Jawi, saha pamanggih siswa, pikantuk *rata-rata prosentase* 86,8% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget.

B. Implikasi

Media wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* dipunajab dening panaliti supados ngremenaken saha saged narik kawigatosan siswa kangge sinau. *Media* ingkang dipunginakaken menika adhedhasar saking asiling *validasi* dosen *ahli materi,* dosen *ahli media,* guru basa Jawi, saha pamanggih siswa SD Negeri Jetis kelas IV ingkang pikantuk biji kategorinipun kagolong sae sanget. *Media* menika saged dipunginakaken kanthi mandhiri dening siswa utawi saged dipunginakaken nalika piwulangan ngginakaken *LCD.*

C. Pamrayogi

Adhedhasar dudutan wonten ing nginggil, pramila pramayoginipun inggih menika.

1. Pamrayogi dhumateng panaliti salajengipun supados *media* pasinaon menika dipuntambahi ginanipun *media* wayang Pandhawa saha dipuntambahi wayang Pandhawa ingkang Yogya kaliyan Sala.
2. *Media* menika saged dados *referensi* panaliti sanesipun supados saged damel *media* wayang ingkang ngrembag *makna simbolisme* saking muka, irungan, watak, tata lair, saha tata batinipun wayang Pandhawa.

3. Pamrayogi dhumateng guru basa Jawi inggih menika prelu ngginakaken *media* pasinaon ingkang ngginakaken sarana *komputer* dados *aplikasi adobe flash cs 6* supados siswa langkung remen sinau basa Jawi.

KAPUSTAKAN

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Emzir, Prof. Dr. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitaif dan Kualitatif.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fatimah, Nuri. 2015. *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta diakses dari http://eprints.uny.ac.id. Pada Minggu, 18 Juni 2017 pada pukul 11.45

Herjaka, HS. 2014. *Mahabarata Kepahlawanan Bisma*. Yogyakarta : PT Kanisius

Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran:* Yogyakarta: Safinia Insania Press.

Mertosedono, Amir. 1994. *Sejarah Wayang, Asal-Usul, Jenis dan Cirinya.* Semarang: Dahara Prize.

Muchyar, Abi Tofani. 2013. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* Surabaya: Pustaka Agung Harapan.

Mulyono, Sri. 1988. *Wayang dan Karakter Manusia Harjunasasra dan Ramayana.* Jakarta*:* PT Upima Utama Indonesia.

_____. 1989. *Wayang dan Karakter Manusia Nenek Moyang Kurawa dan Pandawa.* Jakarta: CV Taruna Grafica.

Nofa Karisma Husen dan Etika Kartikadarma. 2015.*"Media Pembelajaran Keluarga Pandawa untuk Melestarikan Kebudayaan Lokal Indonesia"* Jurnal Ilmiah Universitas Dian Nuswantoro, hlm 2.

Nurgiyantoro, Burhan. 2011. "*Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa"*. Jurnal Pendidikan Karakter Universitas Negeri Yogyakarta, hlm 27-32.

Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Poerwadarminta, WJS.1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen.

Pramono. 2013. *Piwulang Basa Jawa Pepak*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.

Rusman, Dr. 2012.*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung : Alfabeta.

Soekanto, BA. 1992. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* Semarang: Aneka Ilmu.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

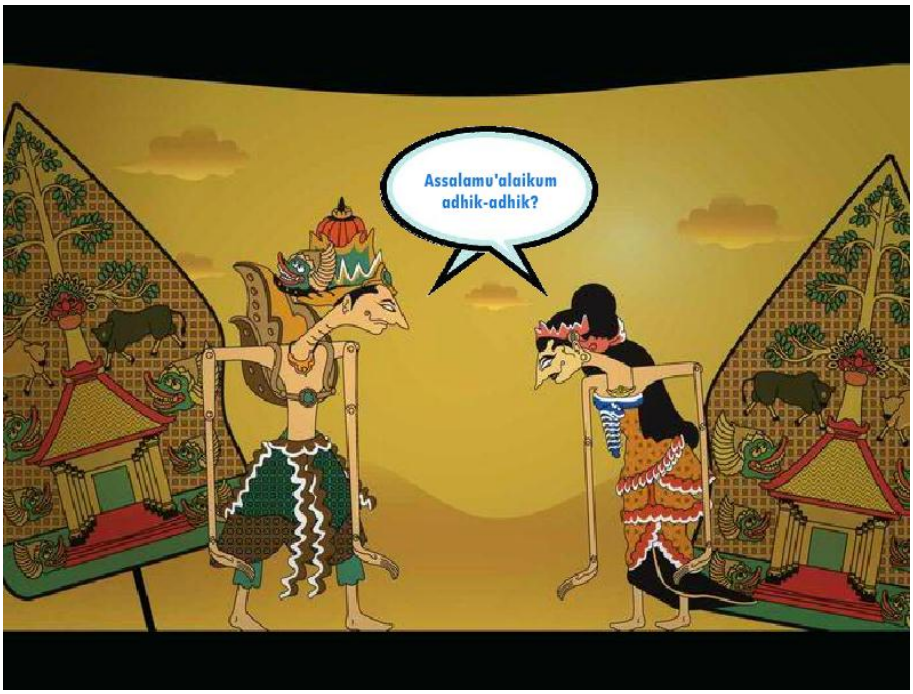
Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : Rosda.

Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Ricah Multimedia Application.* Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

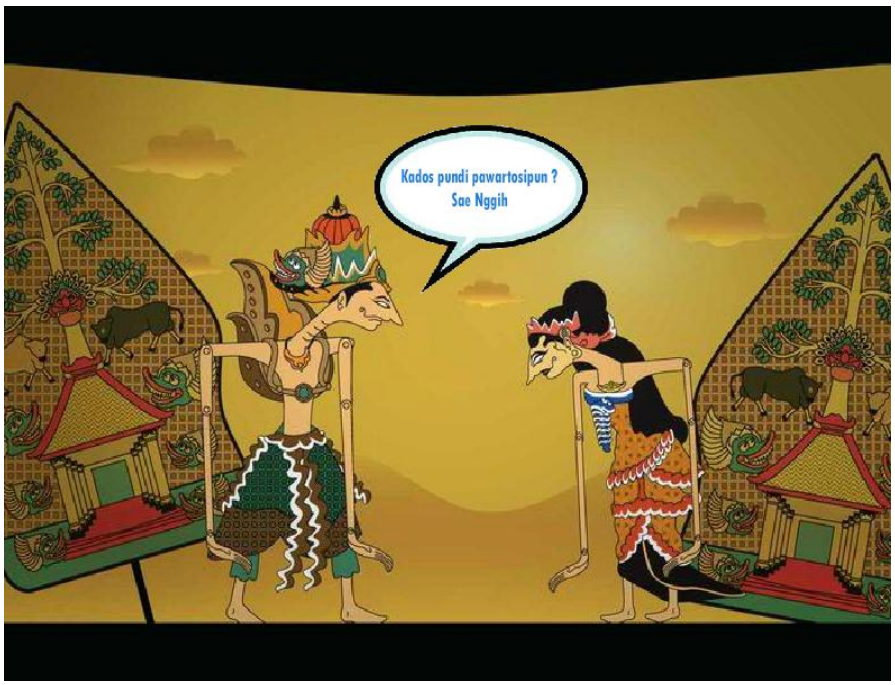
Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik.* Jakarta: Kencana.

Yasasusastra, Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan.* Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

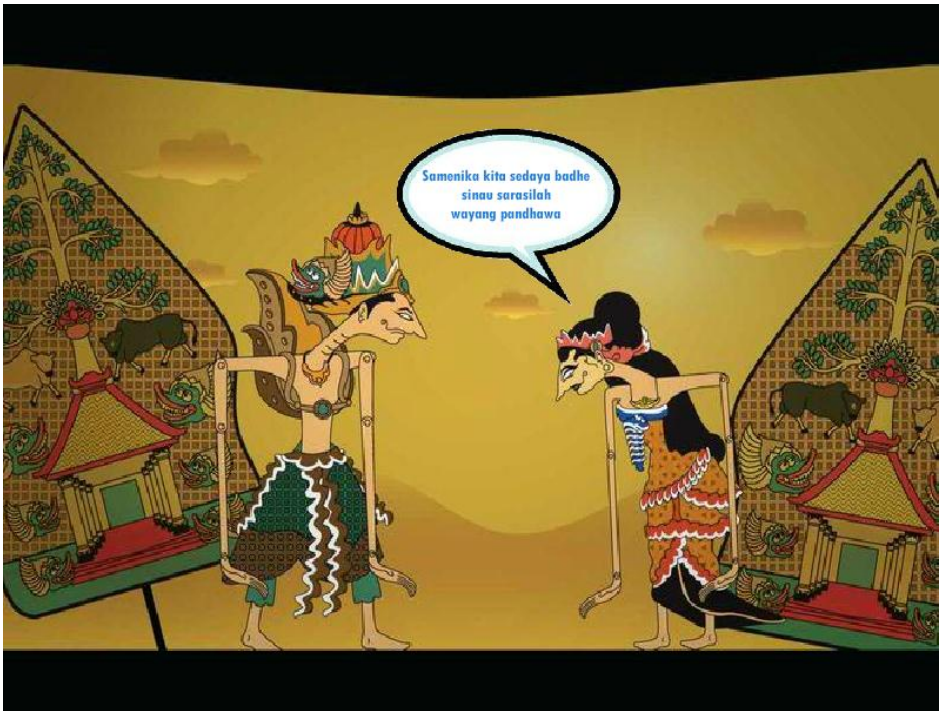
Tampilan Pungkasan *Media* Wulangan Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa mawi *Aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge Siswa SD Kelas IV



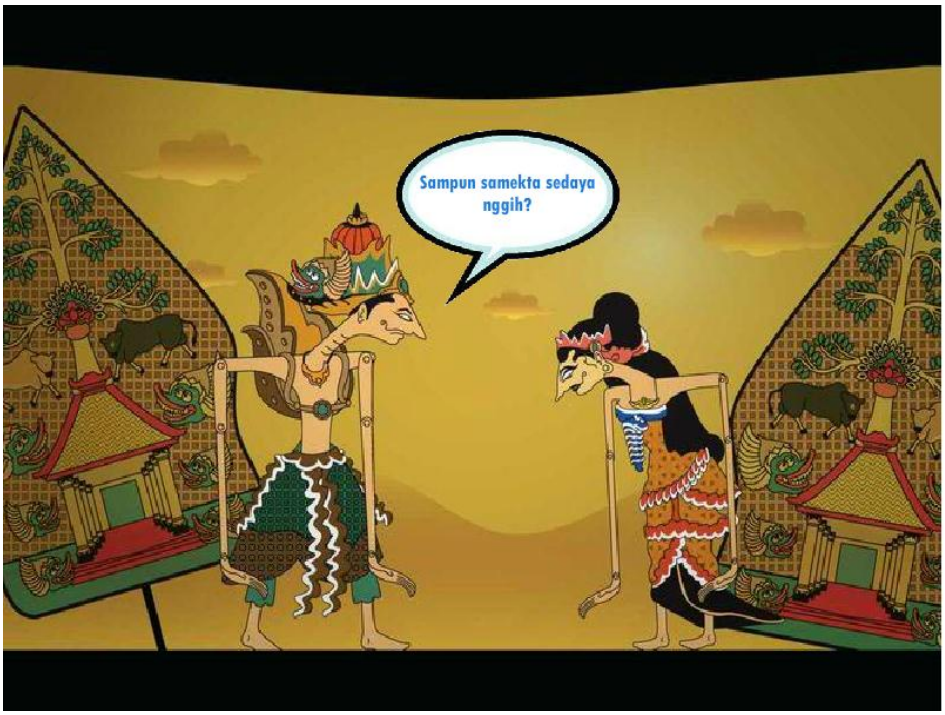
Layer 1



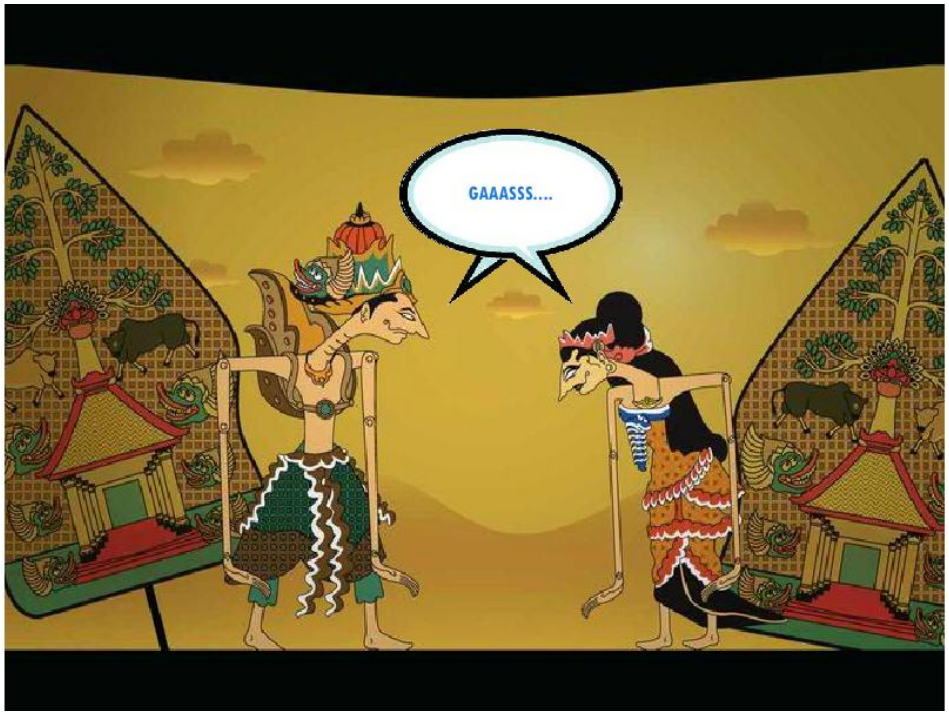
Layer 2



Layer 3



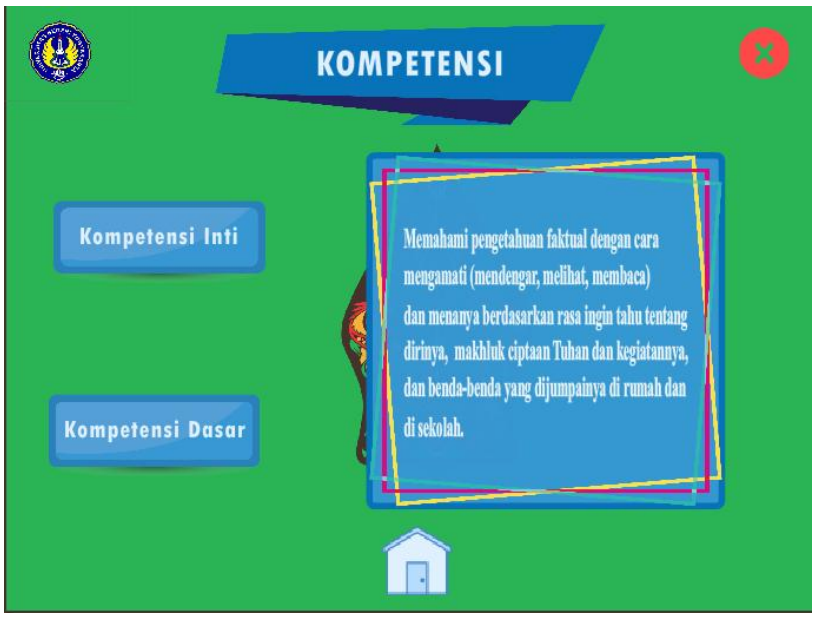
Layer 4



Layer 5

Layer 6

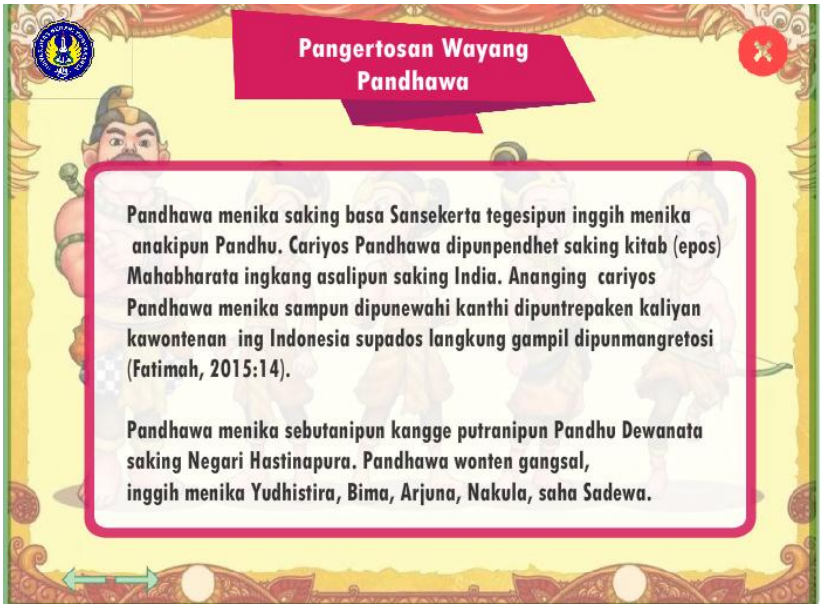
Layer 7



Layer 8

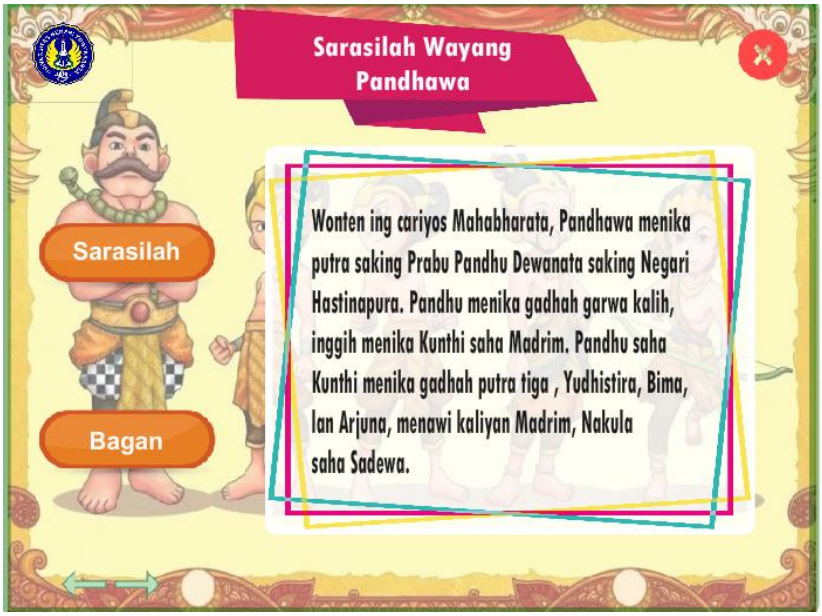
Layer 9

Layer 10



Layer 11

Layer 12

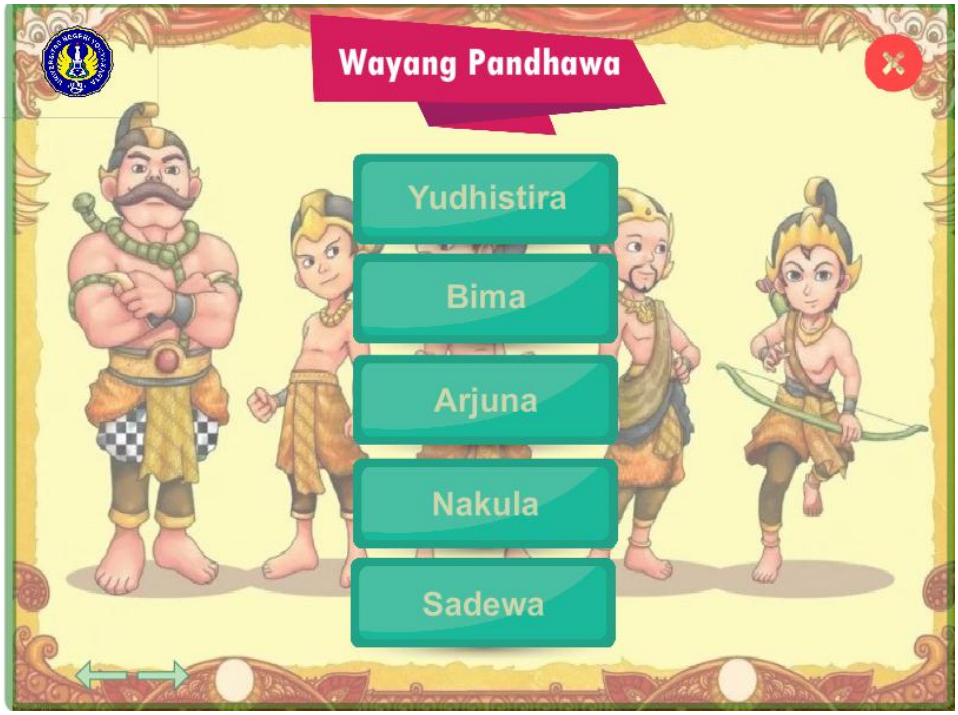


Layer 13

Layer 14

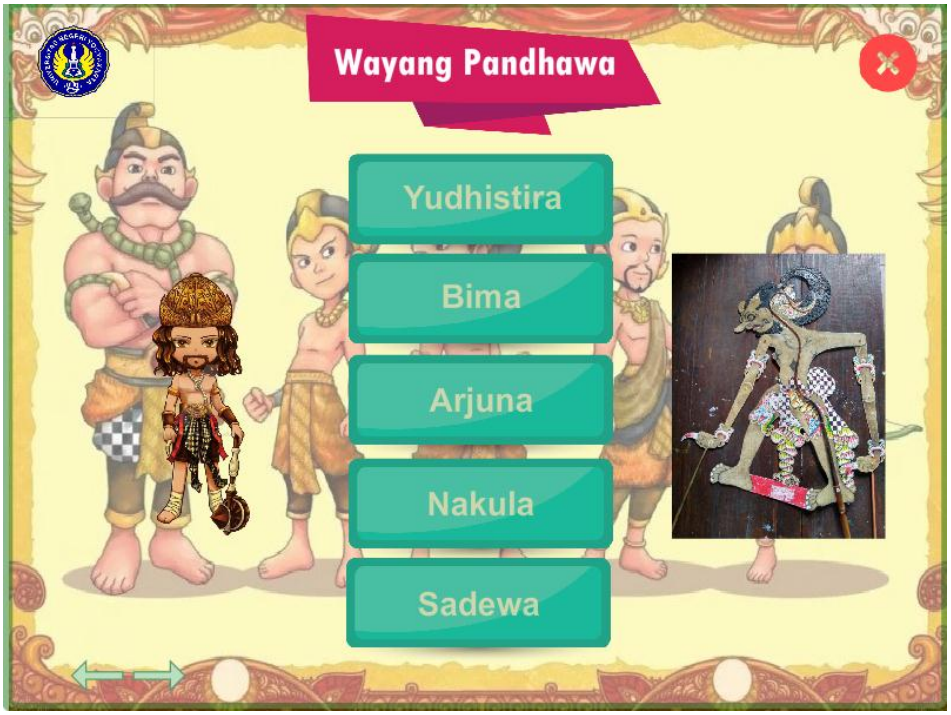
Layer 15

Layer 16

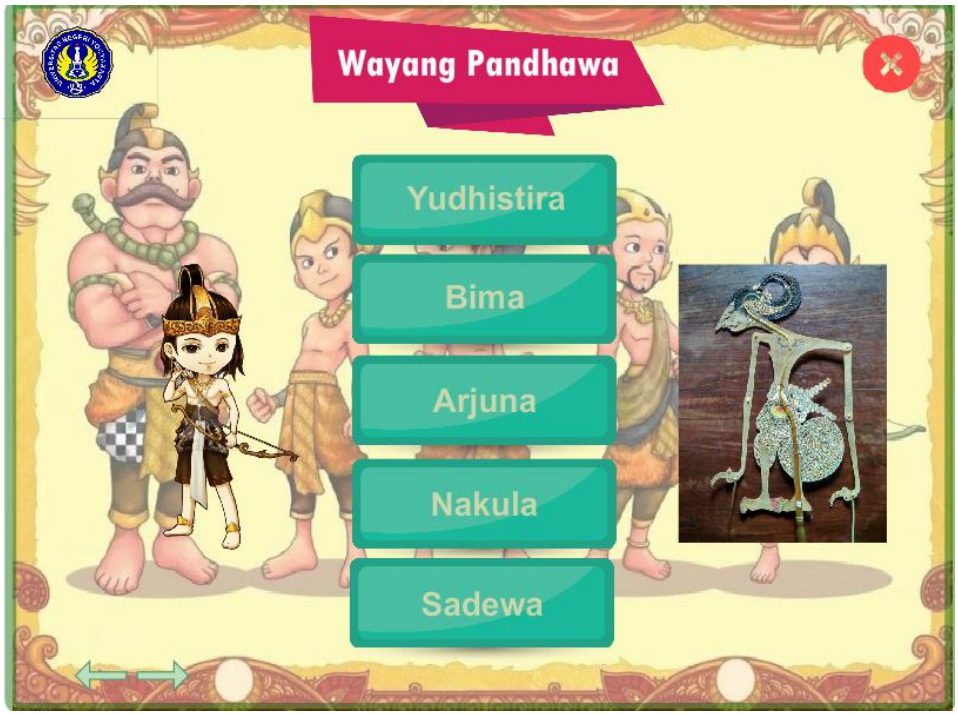


Layer 17

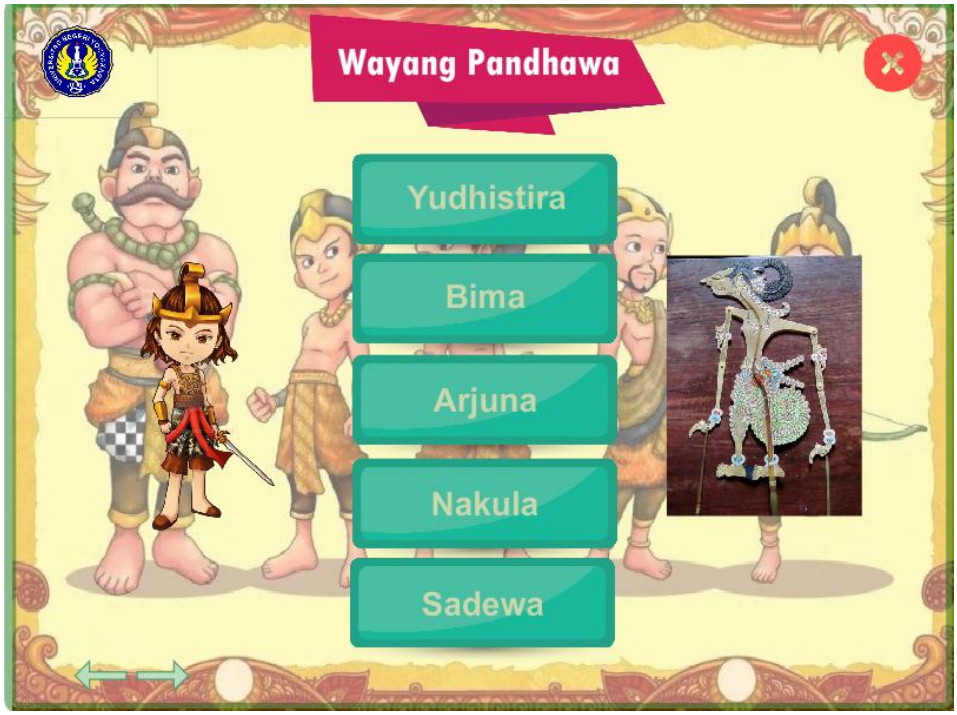
Layer 18



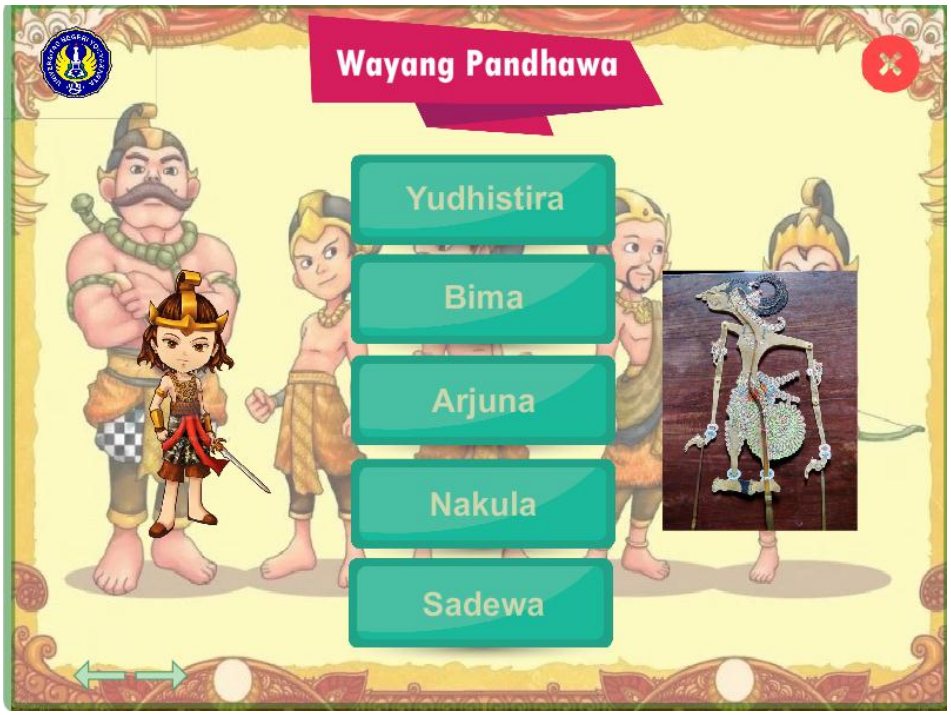
Layer 19



Layer 20

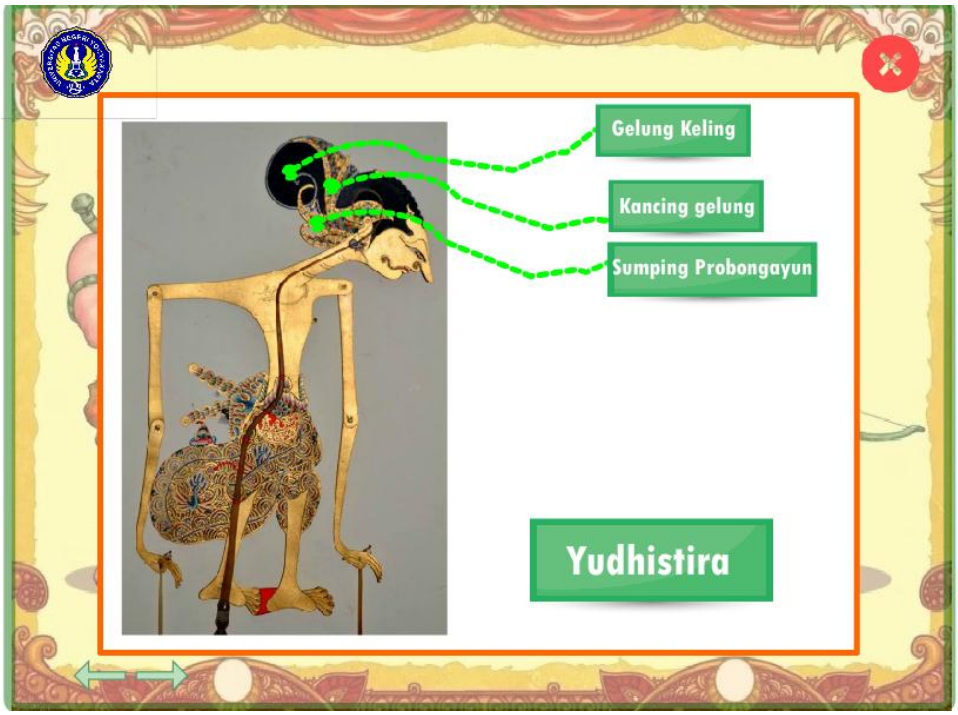


Layer 21



Layer 22

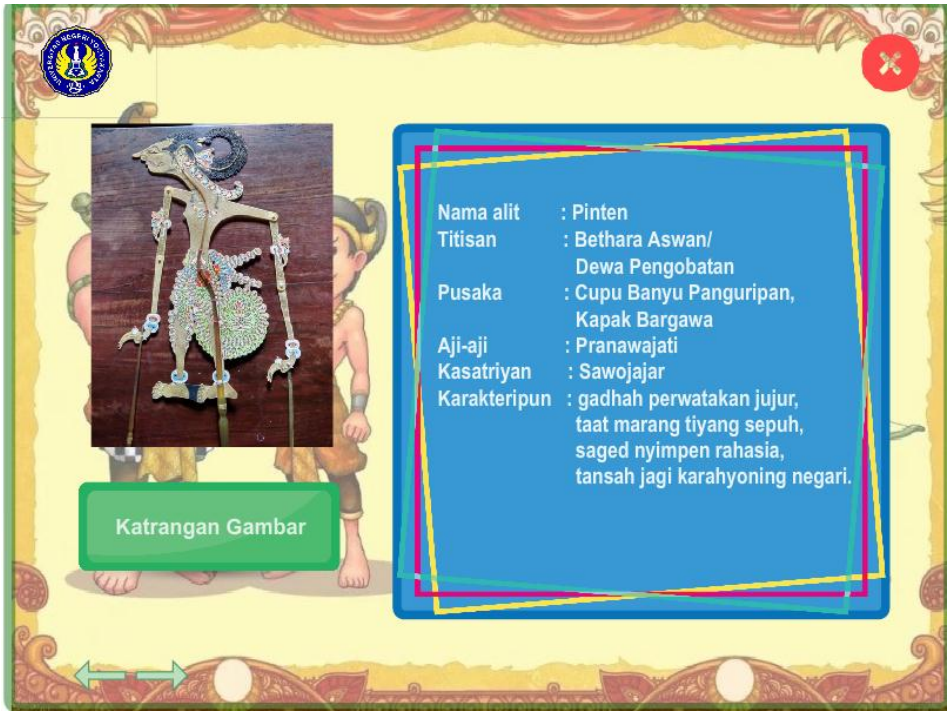
Layer 23



Layer 24

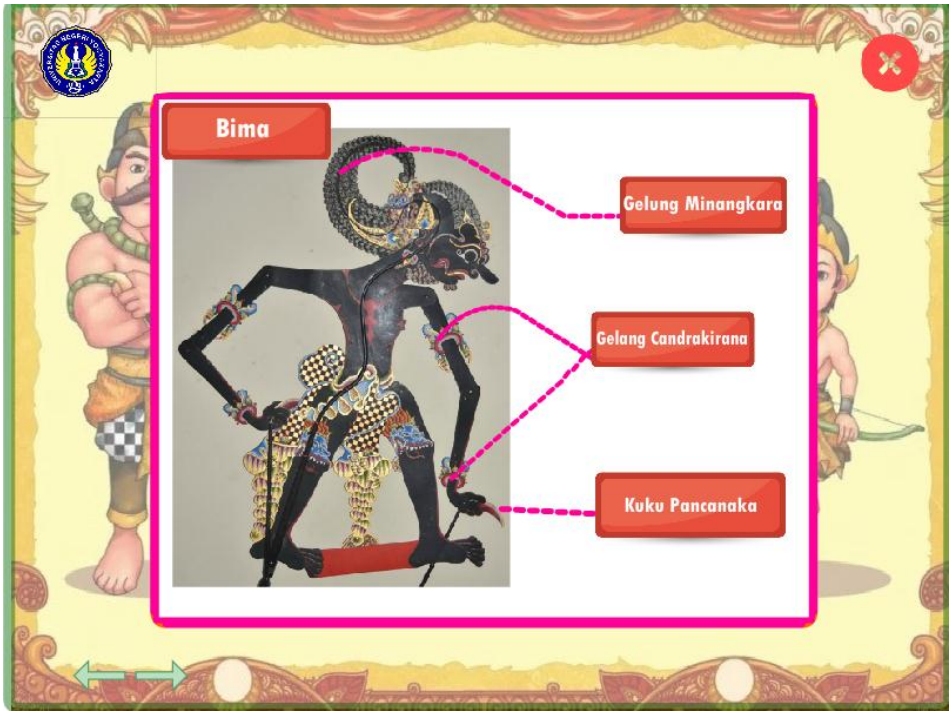
Layer 25

Layer 26

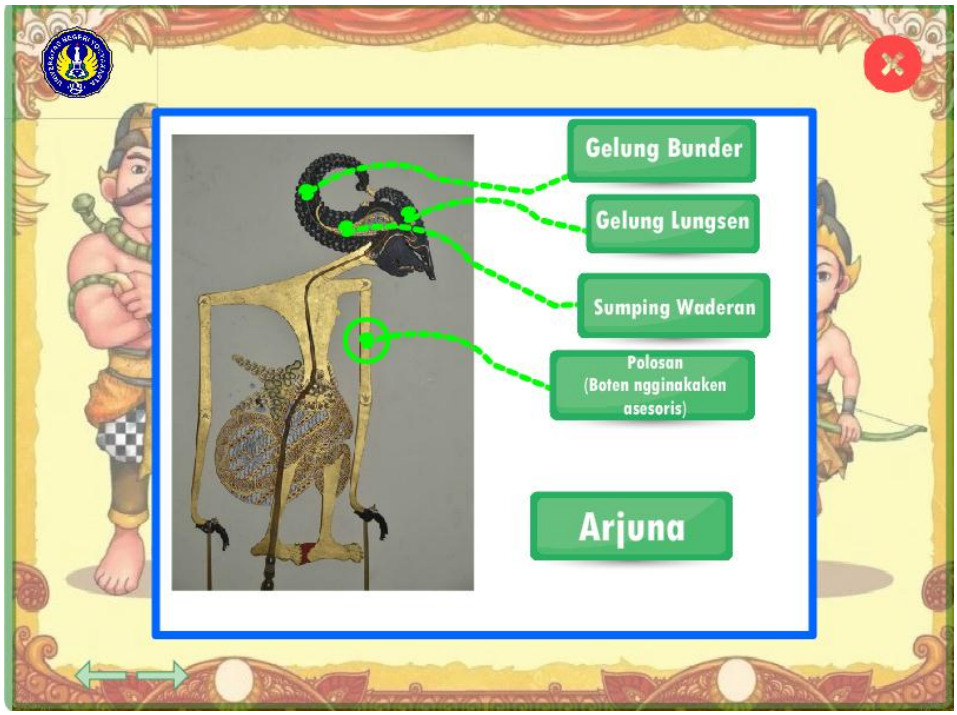


Layer 27

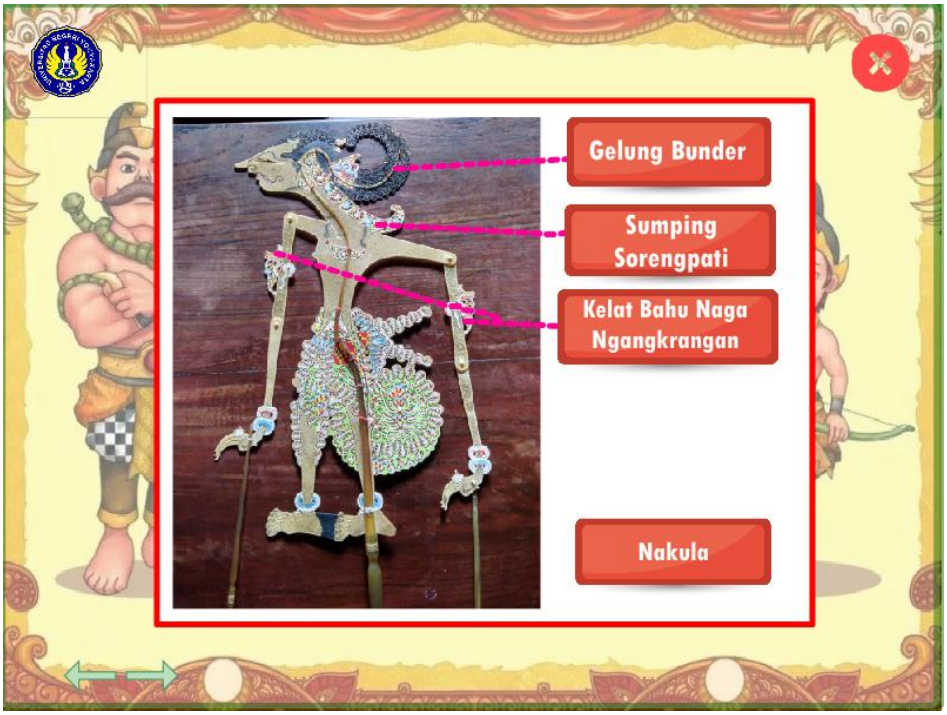
Layer 28



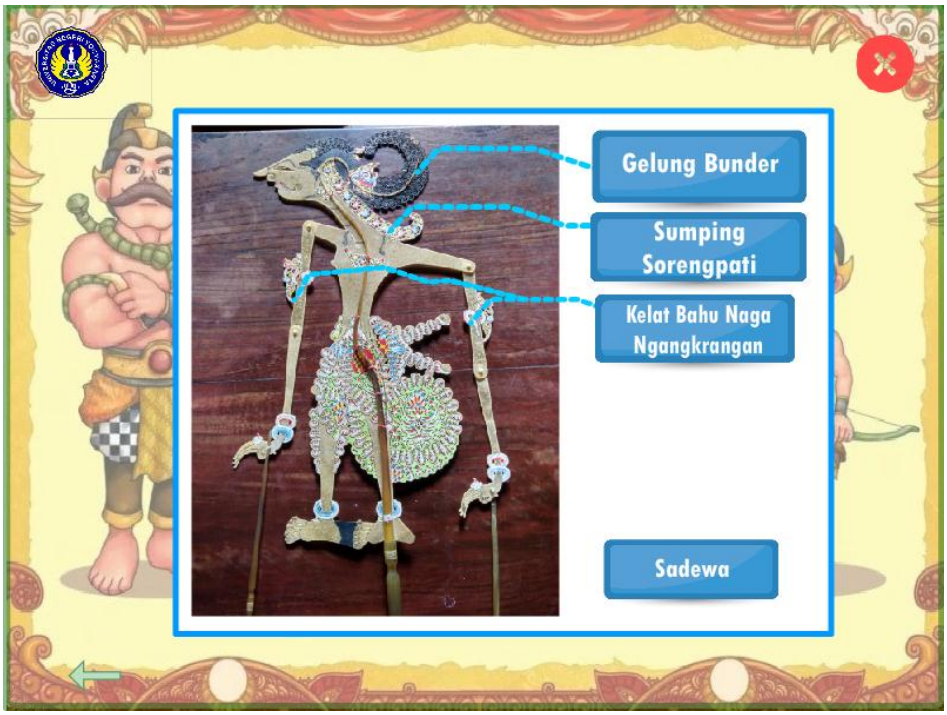
Layer 29



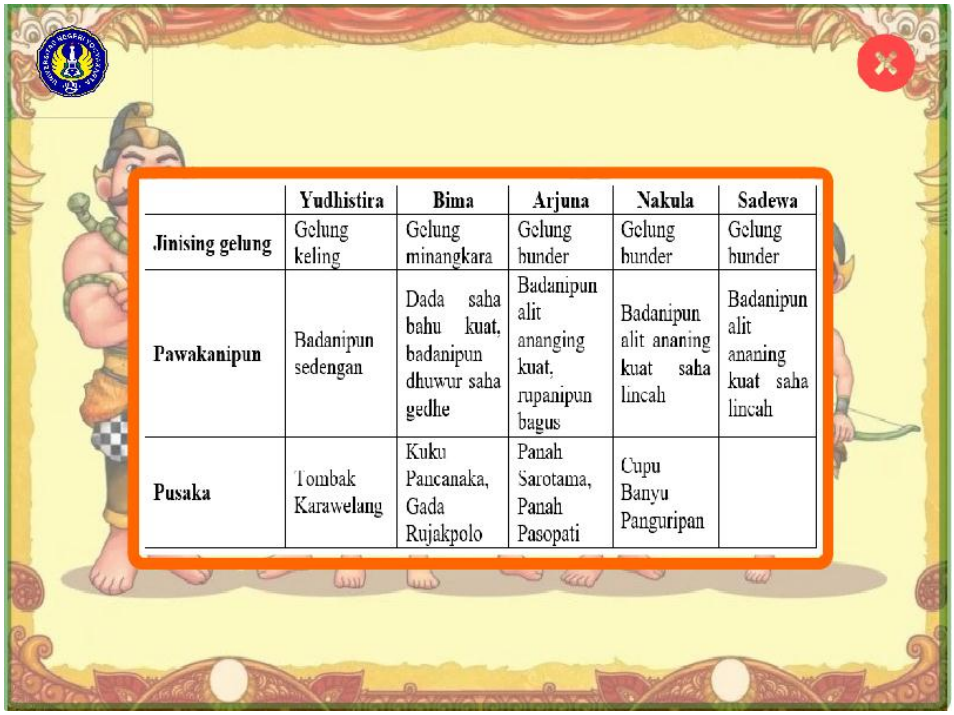
Layer 30



Layer 31



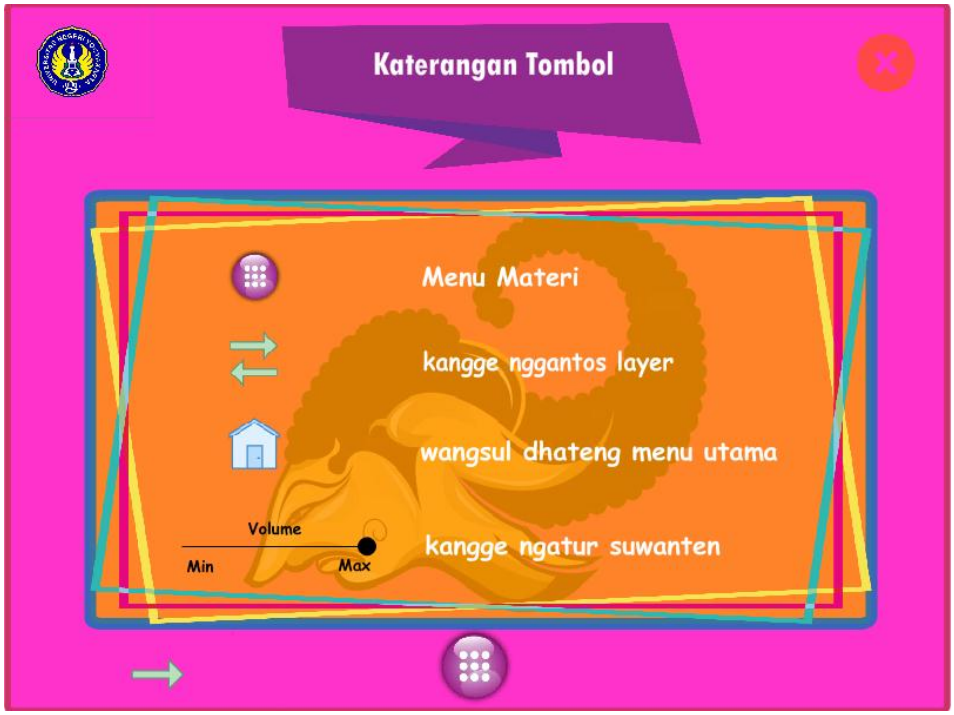
Layer 32



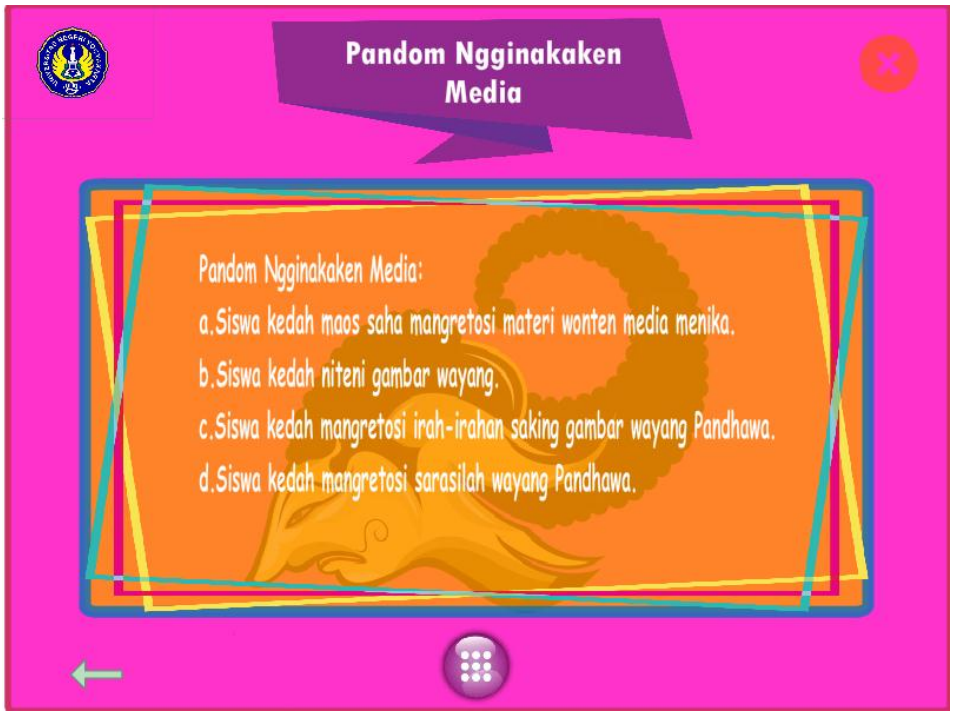
	Yudhistira	Bima	Arjuna	Nakula	Sadewa
Jinising gelung	Gelung keling	Gelung minangkara	Gelung bunder	Gelung bunder	Gelung bunder
Pawakanipun	Badanipun sedengan	Dada saha bahu kuat, badanipun dhuwur saha gedhe	Badanipun alit ananging kuat, rupanipun bagus	Badanipun alit ananing kuat saha lincah	Badanipun alit ananing kuat saha lincah
Pusaka	Tombak Karawelang	Kuku Pancanaka, Gada Rujakpolo	Panah Sarotama, Panah Pasopati	Cupu Banyu Panguripan	

Layer 33

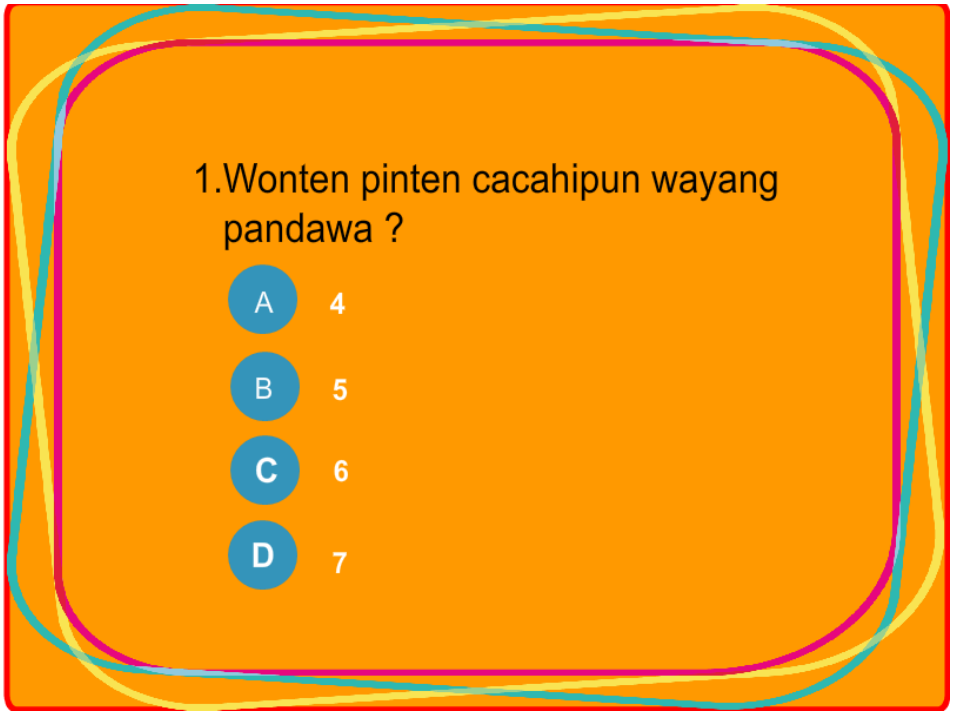
Layer 34



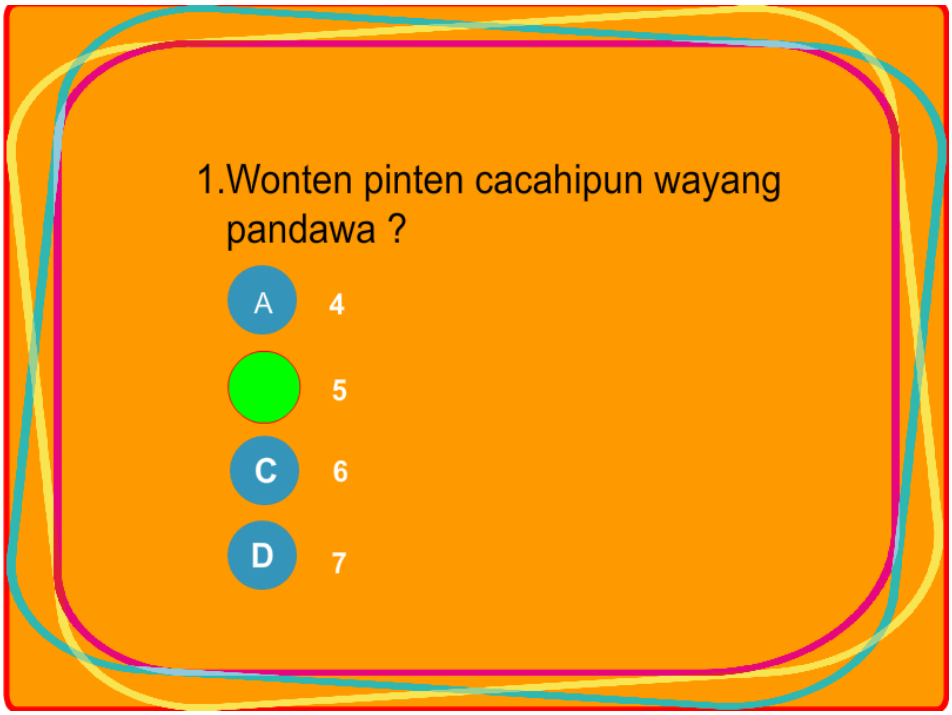
Layer 35



Layer 36

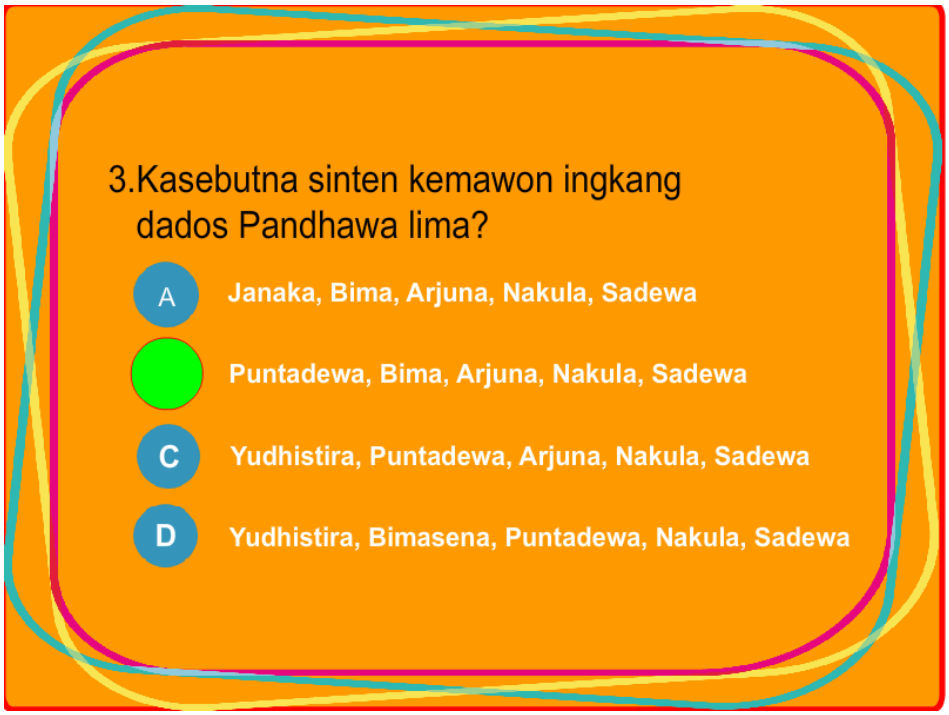


Layer 37

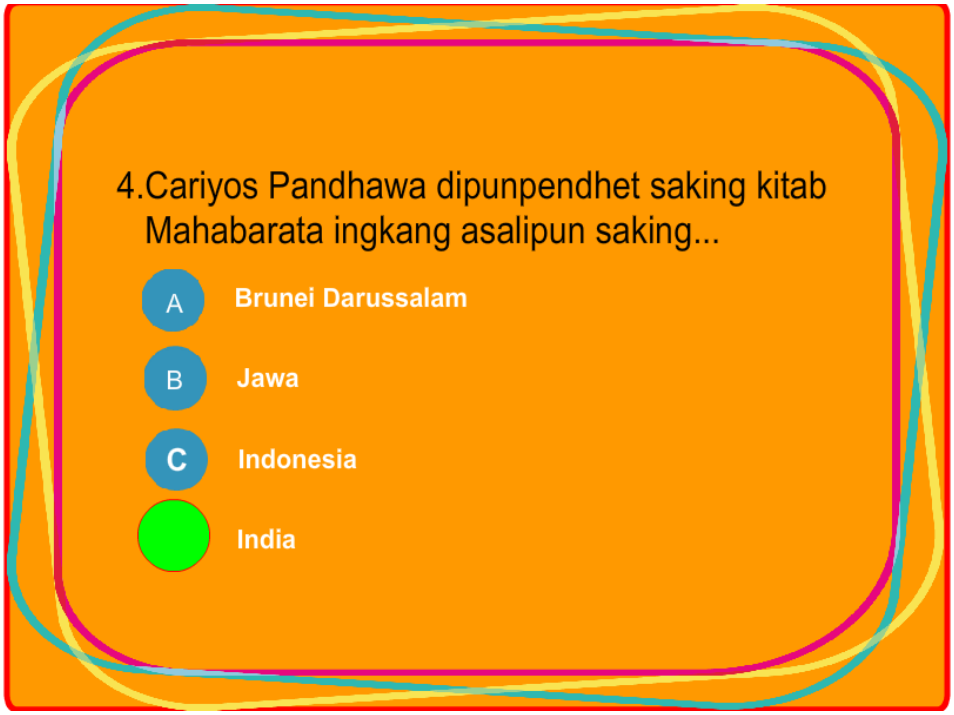


Layer 38

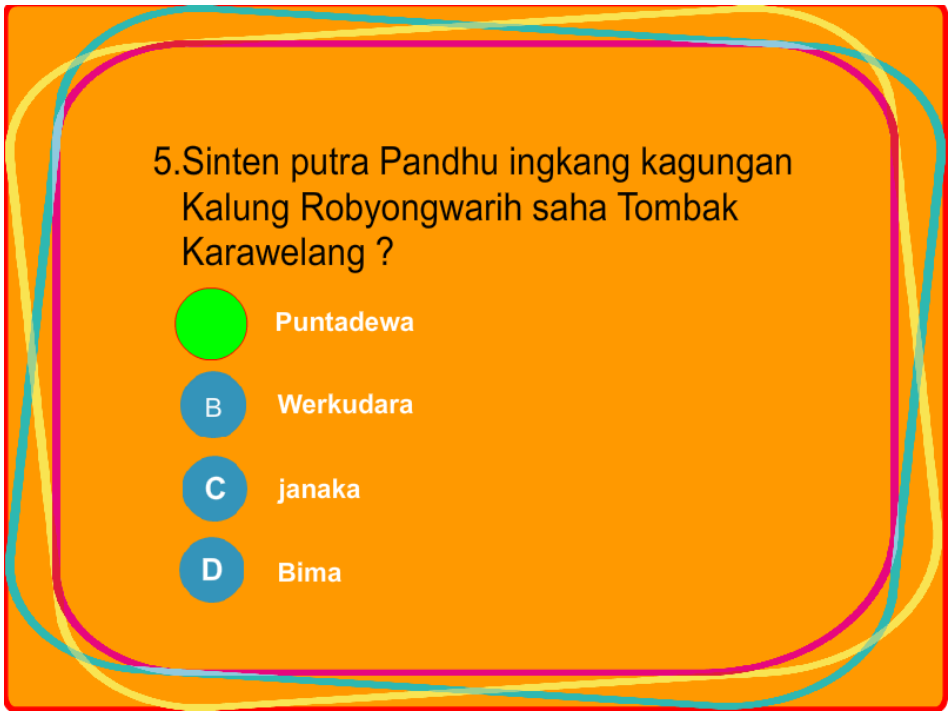
Layer 39



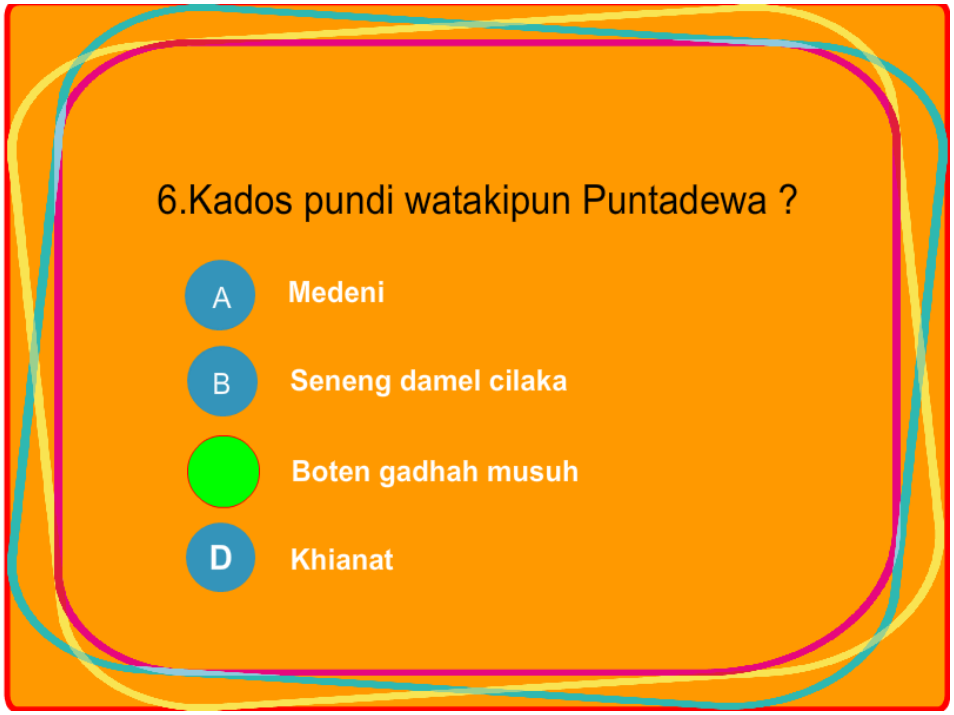
Layer 40



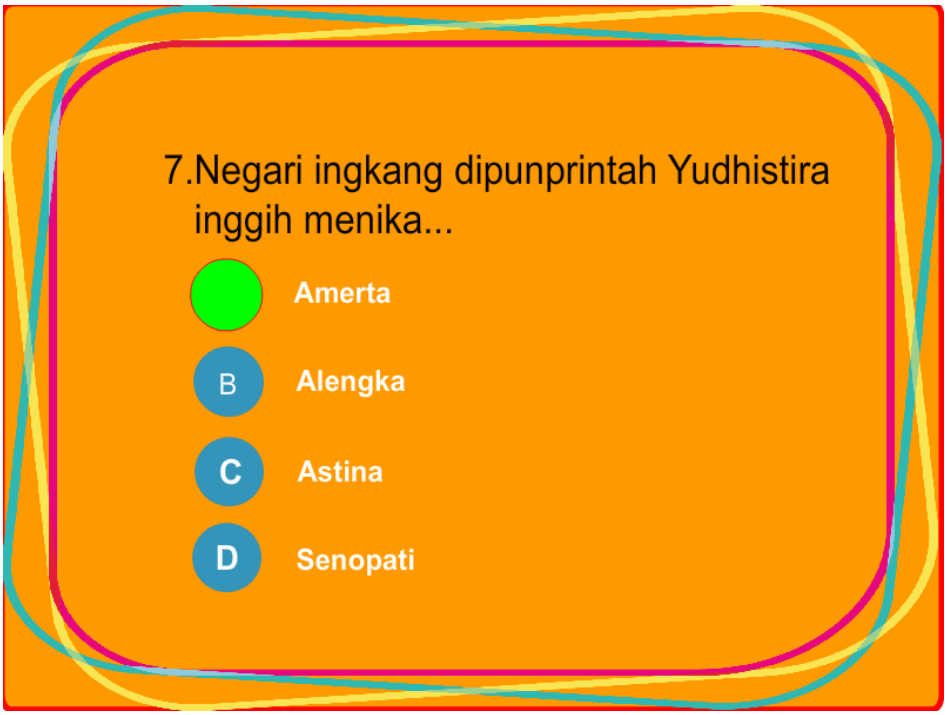
Layer 41



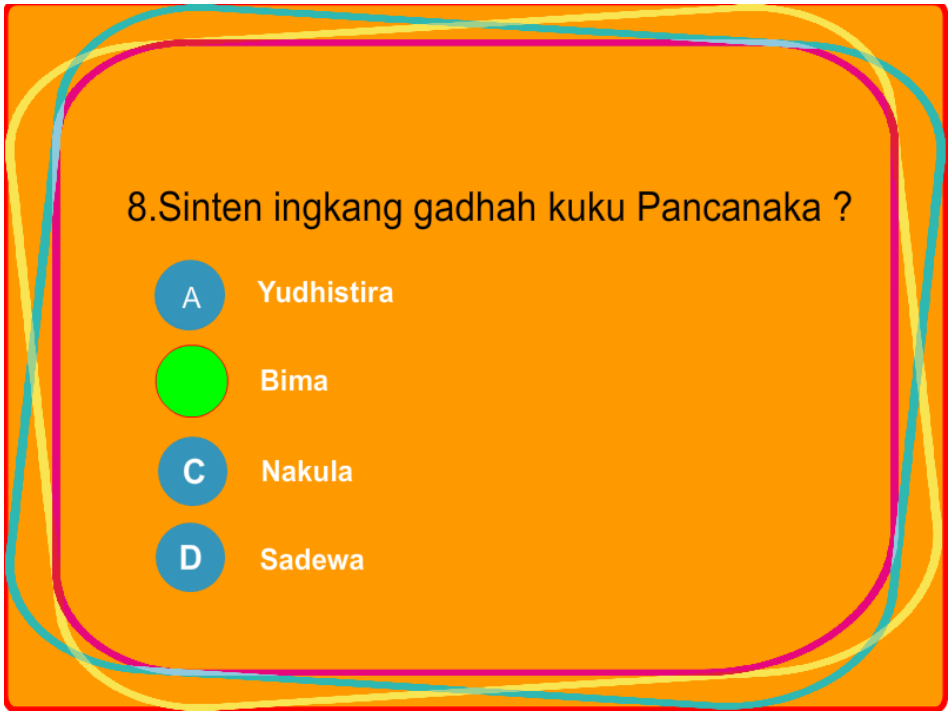
Layer 42



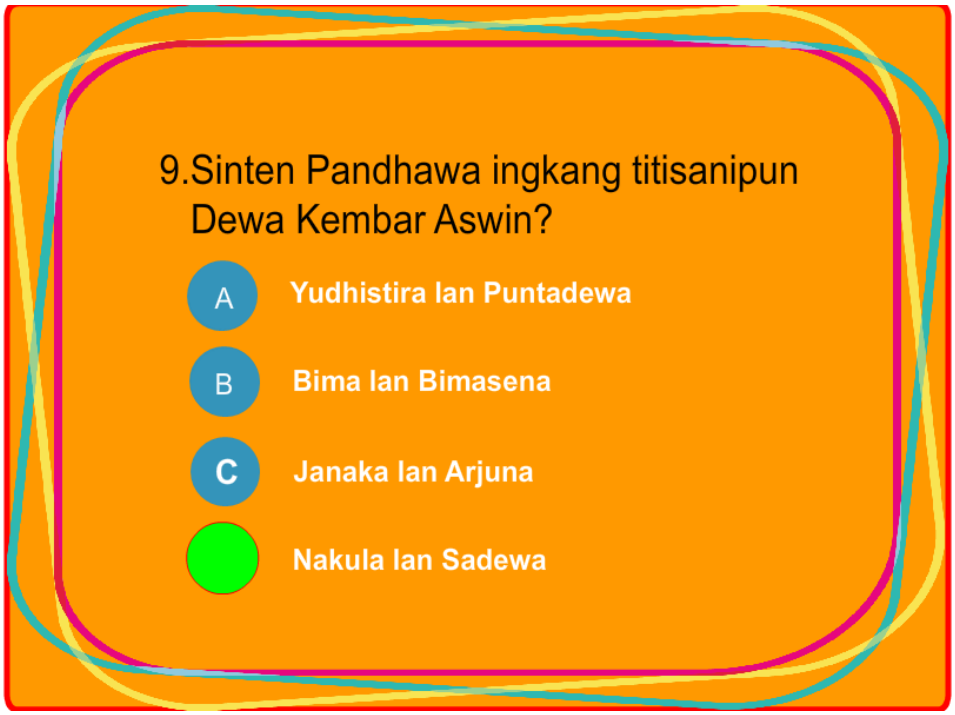
Layer 43



Layer 44

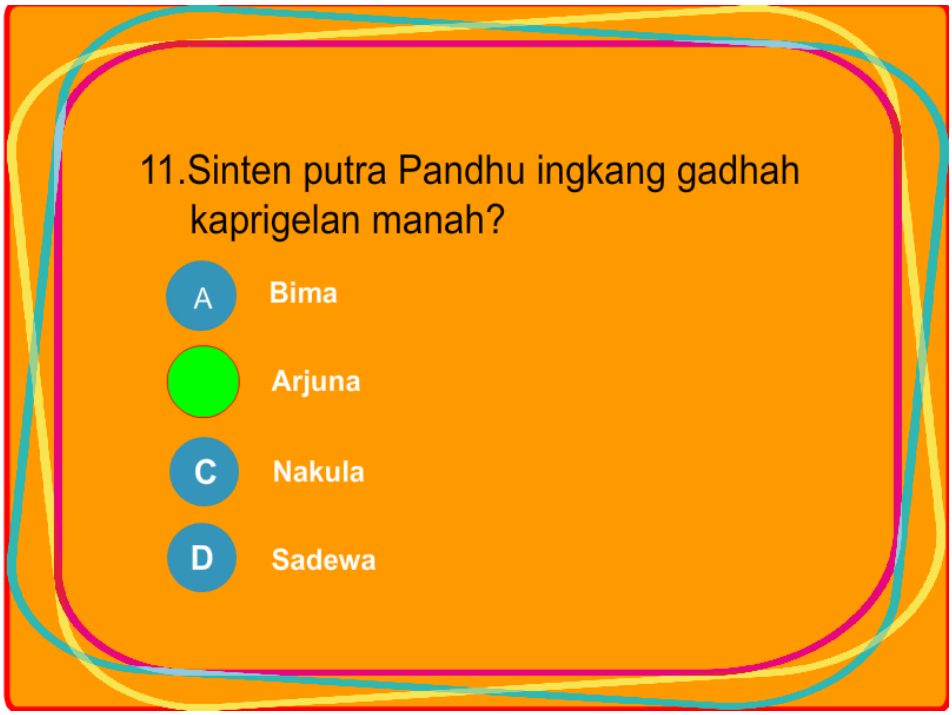


Layer 45

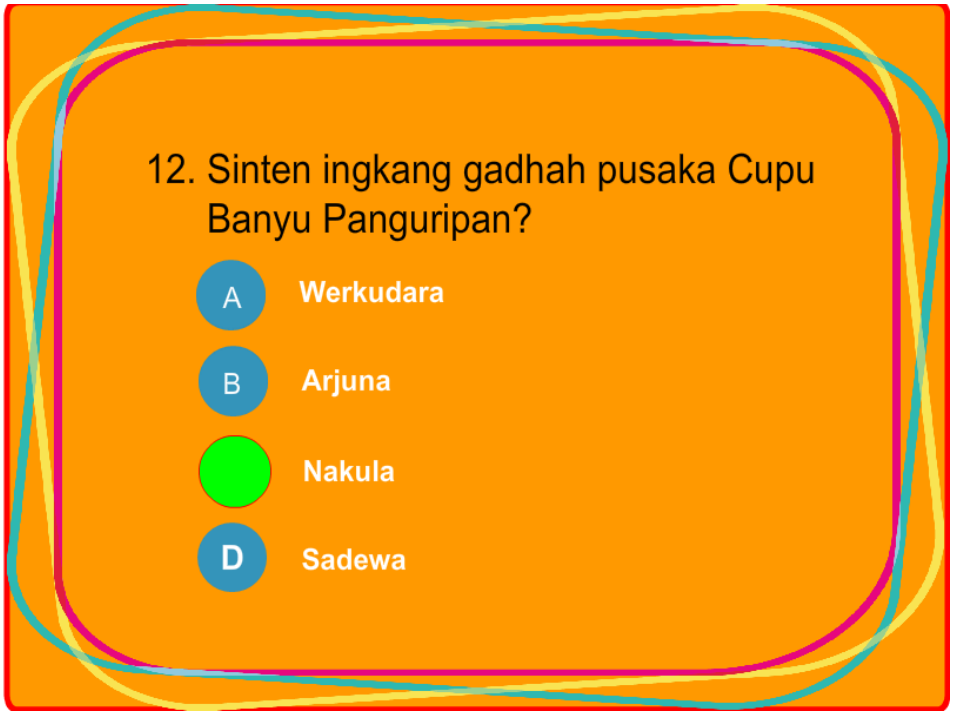


Layer 46

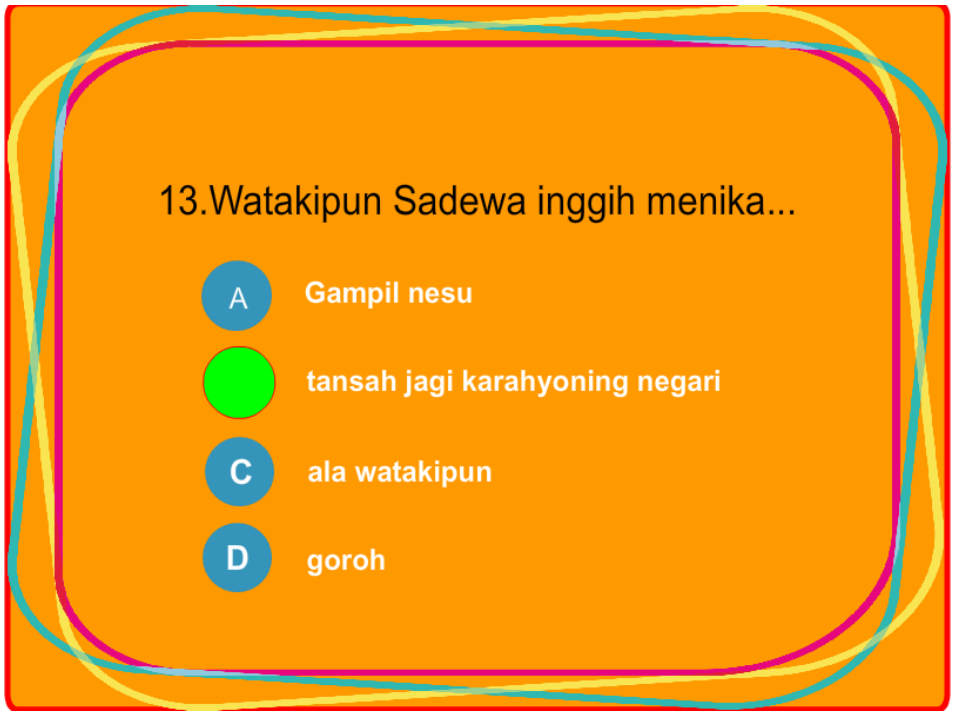
Layer 47



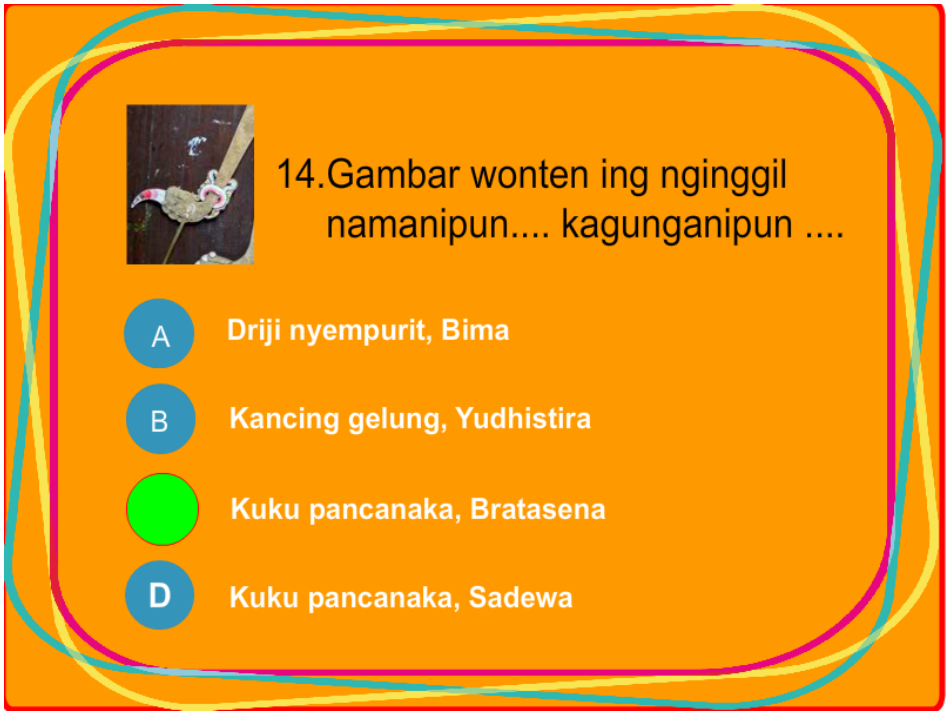
Layer 48



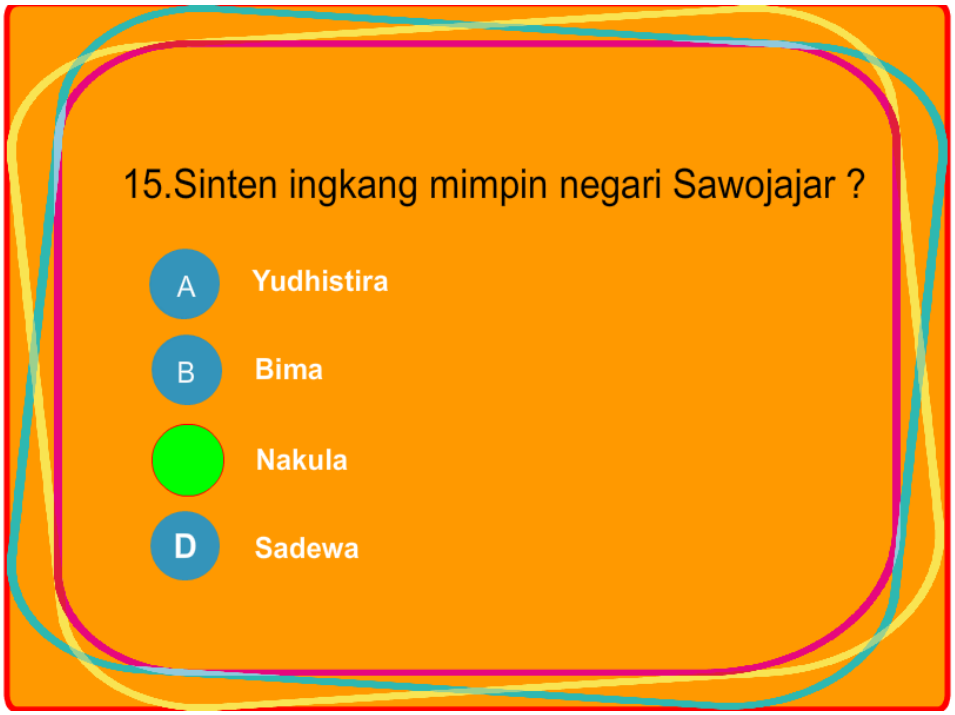
Layer 49



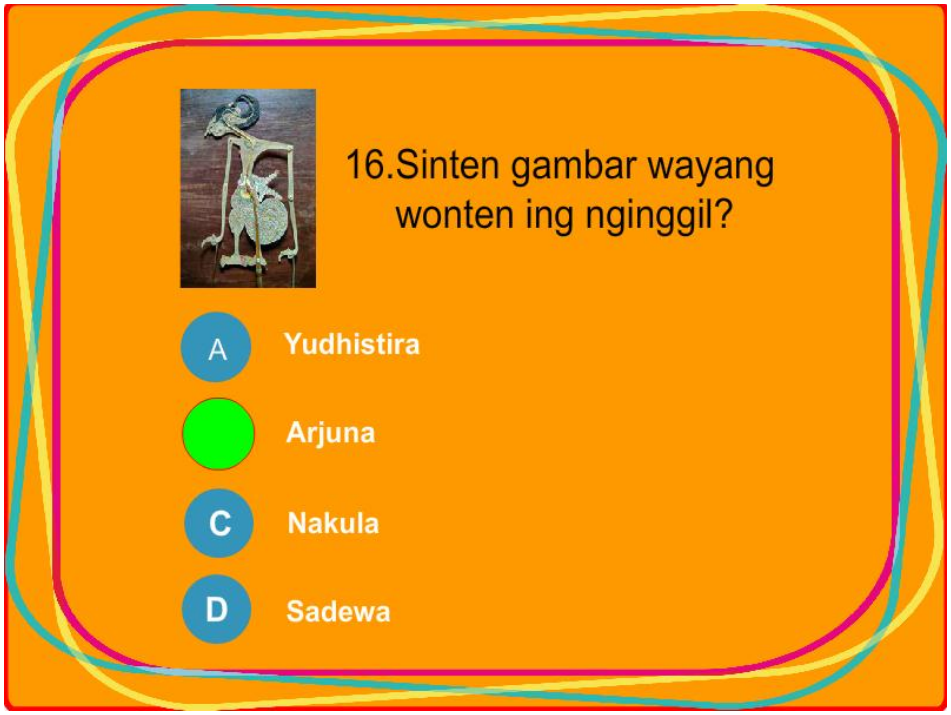
Layer 50



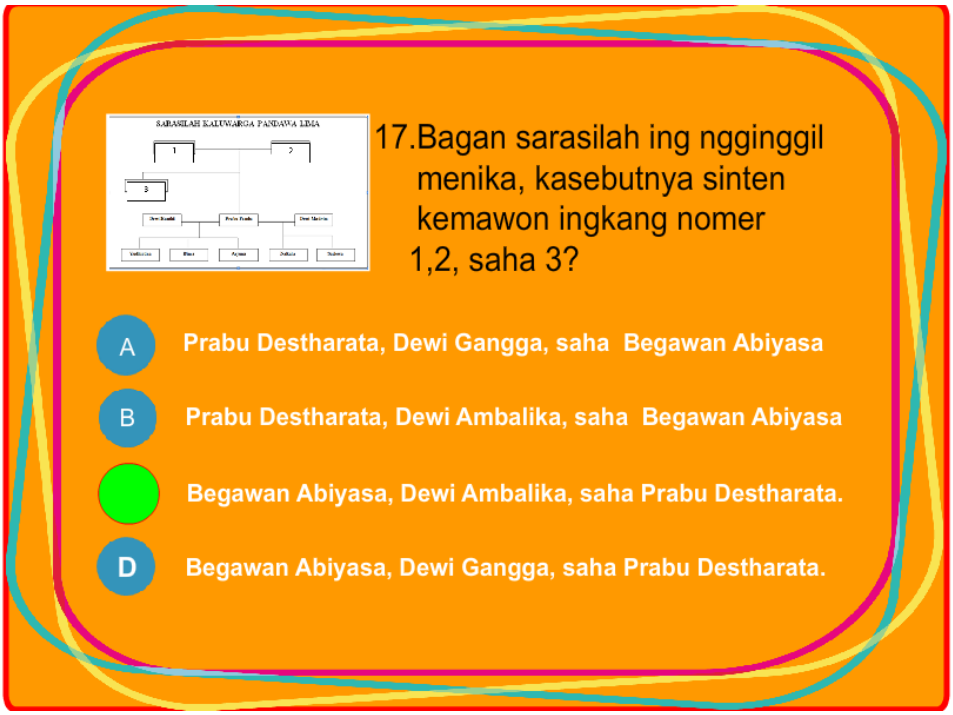
Layer 51



Layer 52

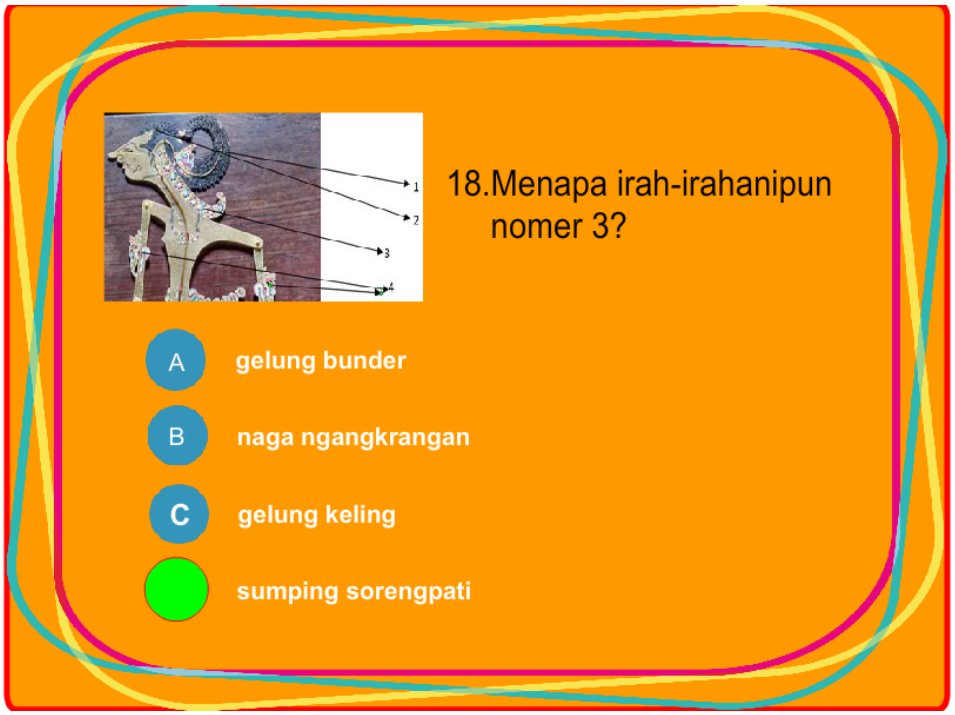


Layer 53

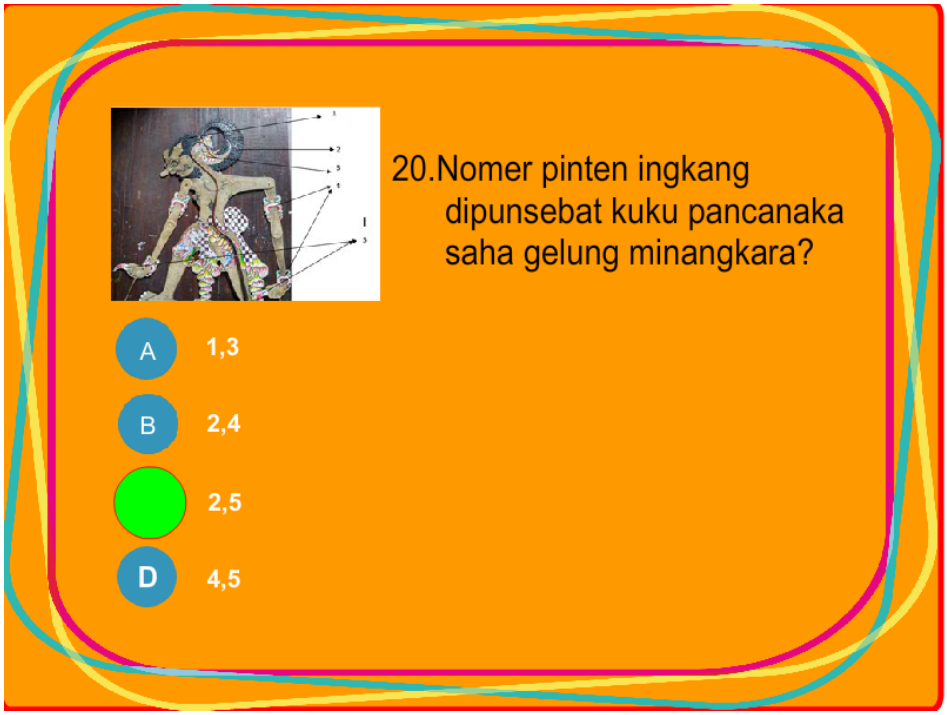


Layer 54

Layer 55



Layer 56



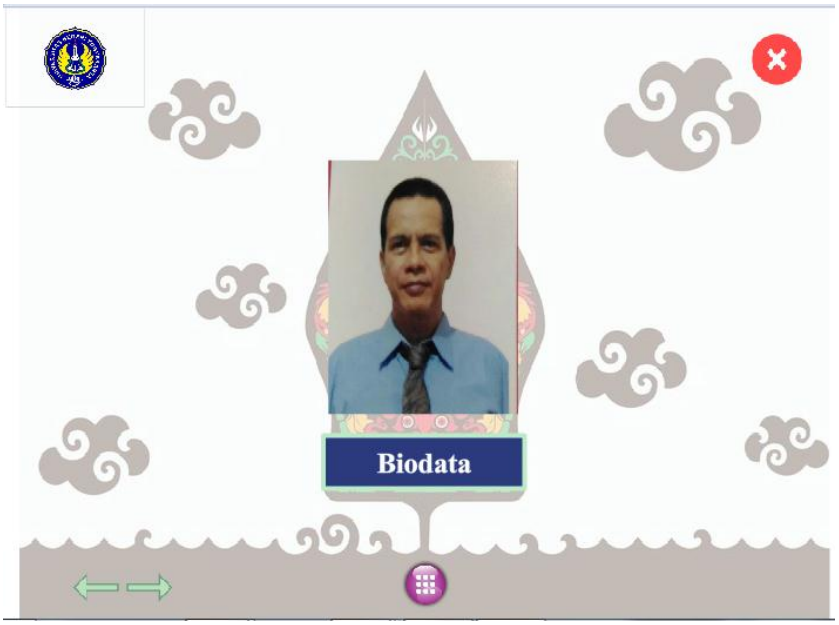
Layer 57

Layer 58

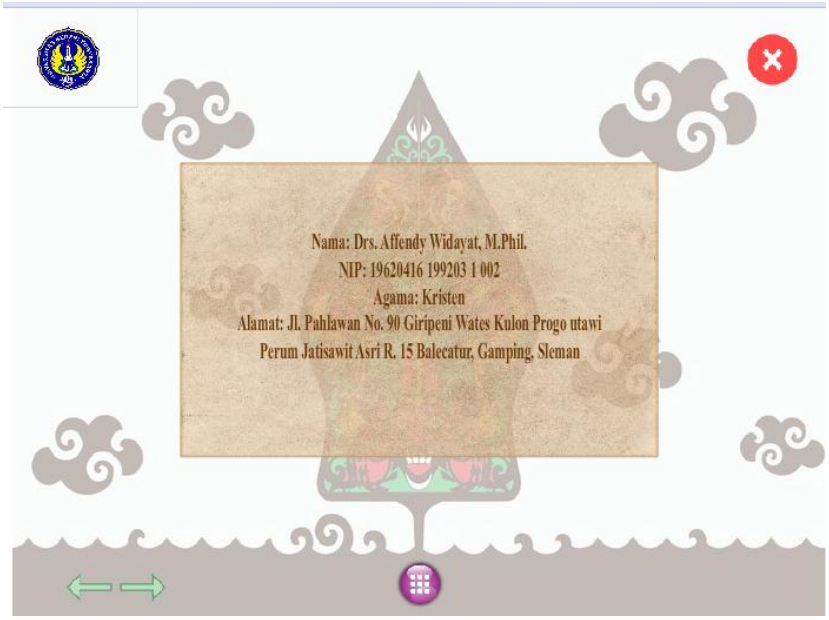
Layer 59

Layer 60

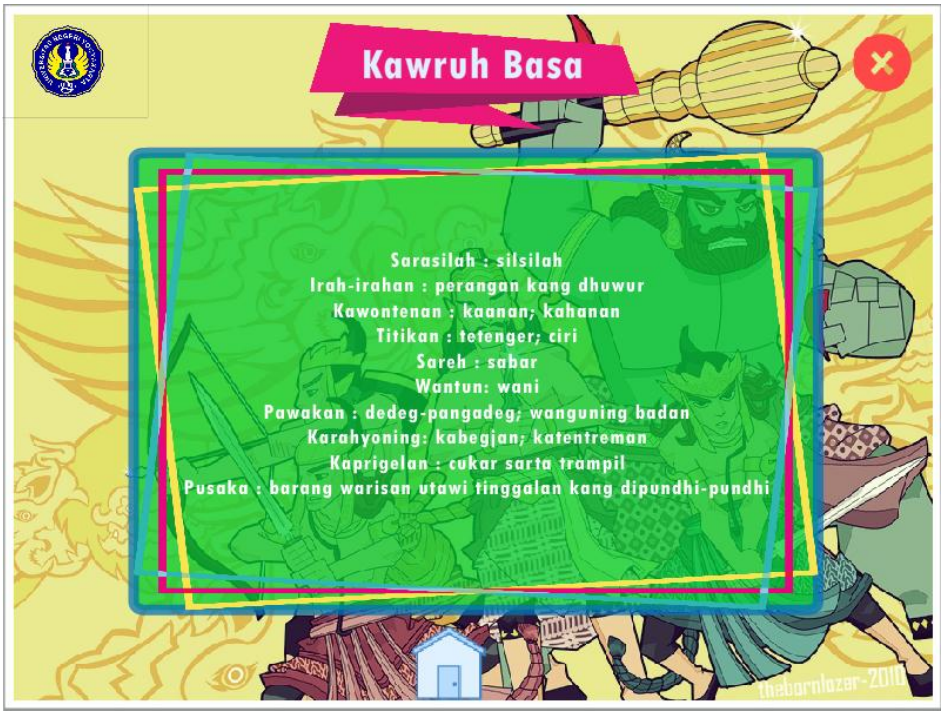
Layer 61



Layer 62

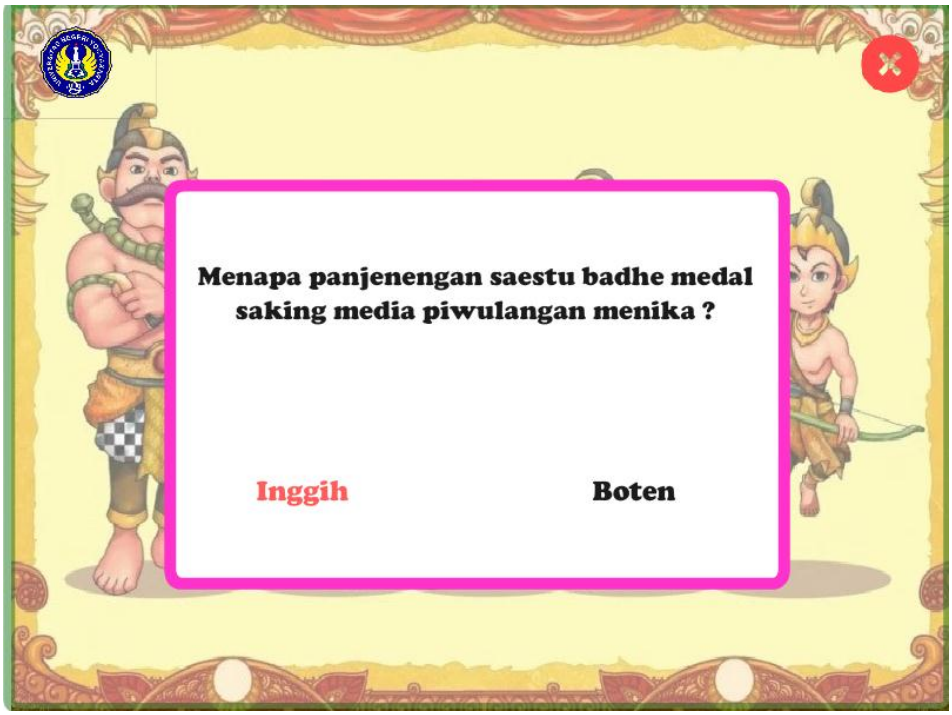


Layer 63



Layer 64

Layer 65



Layer 66

LAMPIRAN 2

1. **Kurikulum SD Kelas IV Provinsi DIY**
2. **RPP**

KURIKULUM SD KELAS IV PROVINSI DIY

Kelas IV

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu dan sarana meningkatkan kematangan emosional dan sosial. 1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan perkembangan teknologi.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	2.1 Memiliki rasa percaya diri dan perilaku jujur menghadapi perkembangan teknologi . 2.2 Memiliki kepedulian terhadap tembang macapat dan geguritan. 2.3 Memiliki kepedulian terhadap wayang dan makanan tradisional. 2.4 Memiliki perilaku santun, disiplin, dan percaya diri melalui *unggah-ungguh basa.* 2.5 Memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap kelestarian aksara Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.1 Memahami teks deskriptif tentang teknologi dan pekerjaan. 3.2 Memahami tembang macapat Gambuh dan geguritan. 3.3 Memahami wayang (silsilah Pandhawa Lima), *jeneng dina lan pasaran,* dan makanan tradisional. 3.4 Memahami *unggah-ungguh basa* menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain. 3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa *nglegena*, dan yang menggunakan *sandhangan swara*, lan *panyigeg.*
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.1 Menyampaikan teks deskriptif tentang teknologi dan pekerjaan. 4.2 Melantunkan tembang macapat Gambuh, dan menyampaikan geguritan. 4.3 Menceritakan wayang (silsilah Pandhawa Lima), menerangkan *jeneng dina lan pasaran,* dan menjelaskan/membuat makanan tradisional. 4.4 Menggunakan *unggah-ungguh basa* menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain. 4.5 Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa *nglegena*, dan yang menggunakan *sandhangan swara*, lan *panyigeg.*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Jetis

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas / Semester : IV / Genap

Kompetensi Inti	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
Kompetensi Dasar	Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa), jeneng dina lan pasaran dan makanan tradisional
Indikator	• Mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa • Mengenal silsilah wayang Pandawa

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa
2. Siswa dapa mengenal silsilah wayang Pandawa

Materi Pembelajaran :

Pandhawa menika saking basa Sansekerta tegesipun inggih menika anakipun Pandhu. Cariyos Pandawa dipunpendhet saking *kitab (epos)* Mahabharata ingkang asalipun saking India. Ananging cariyos Pandhawa menika wonten dipunewahi kanthi dipuntrepaken kaliyan kawontenan ing Indonesia supados langkung gampil dipunmangretosi (Fatimah, 2015:14).

Miturut Yasasusastra (2011:142-152) Pandhawa menika sebatanipun kangge putranipun Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura. Pandhawa wonten gangsal, inggih menika Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, saha Sadewa.

A. Yudhistira

Yudhistira putra pambajeng saking Pandhawa. Putranipun Pandhu Dewanata kaliyan Dewi Kunthi Talibrata. Namanipun rikala taksih alit menika Puntadewa. Yudhistira ugi gadha nama sanesipun inggih Raden Wijakangka, Samiaji, Dharmaputra. Miturut budaya Hindu, Pandhawa menika titisan saking para dewa. Wonten ing wayang Jawa, Yudhistra menika titisanipun Bethara Darma / *dewa keadilan dan kebijaksanaan.* Yudhistira menika ingkang mrintah Negari Amarta kanthi gelar Darma Kusuma. Yudhistira gadhah kitab Kalimasada, saha pusakanipun Payung Tunggulnaga, Kalung Robyong Mustikawarih, saha Tombak Karawelang.

Karakteripun : sipatipun wicaksana sanget, boten gadhah musuh, jujur, gadhah moral ingkang sae, remen paring pangapura, adil, sareh, taat marang agama, saha kendel.

B. Bima

Bima menika nalika taksih alit gadhah nama Sena. Putra nomer kalih saking Pandhu kaliyan Dewi Kunti saha gadhah julukan Bayusutha. Bima

gadhah nama sanesipun inggih Werkudara. Bimasena, Bratasena, Bayusiwi, Kusuma Dilaga, Jayalaga, saha Abilawa. Bima menika titisan saking Bethara Bayu / *dewa angin.* Bima menika paling kuat tinimbang para seduluripun, astanipun dawa, badanipun dhuwur, saha gadhah rupa paling sangar. Canggih anggenipun ngginakaken senjata Gada ingkang namanipun Rujakpolo. Bima gadhah jejuluk Werkudara.

Karakteripun : Bima gadhah sipat saha watak kendel, teguh, kuat, patuh, saha jujur. Bima ugi gadhah sipat ingkang kasar saha medeni marang para musuhipun ananging sejatosipun manahipun lembut, setia, saha mboten mlenca-mlence.

C. Arjuna

Arjuna gadhah nama nalika alit Permadi. Arjuna menika putra nomer tiga saking Dewi Kunthi kaliyan Pandhu. Arjuna menika ksatria ingkang cerdik, remen tapa, saha pados ilmu. Arjuna gadhah kaprigelan ngginakaken senjata panah saha dados tumpuan para Pandhawa supados menang nalika perang. Arjuna uga dipunsebat Janaka lan dados raja ing Negari Madukara. Nama sanesipun Arjuna antawisipun Janaka, Permadi, Panduputra, Indratanaya, Kuntadi amargi gadhah panah pusaka. Arjuna menika titisan saking Bethara Indra*/ dewa cuaca dan penguasa petir*. Arjuna kstria saking Madukara. Arjuna gadhah senjata saha aji-aji, antawisipun Panah Sarotama, panah Pasopati, keris Pulanggeni, Minyak Jayangketon, cambuk Kyai Pamuk. Aji-ajinipun Kemayan saengga saged ngilang, aji Sepi, aji Mayabumi, lan Aji Pengasih, Tunggengmayam Asmaragana.

Karakteripun : Arjuna gadhah pawakan ingkang bagus, watakipun pinter, menengan, alus budinipun, tliti, gadhah tata krama ingkang sae, kendel, remen dados pelindung tiyang ingkang lemah.

D. Nakula

Nakula gadhah nama nalika alit Pinten. Nakula salah satunggaling putra kembar Dewi Madrim kaliyan Pandhu. Nakula menika titisan saking Dewa kembar Aswan, *Sang Dewa Pengobatan.* Nakula gadhah senjata pedang mila dipunsebat ksatria *berpedang* ingkang tangguh.

Karakteripun : gadhah watak ingkang jujur, taat marang tiyang sepuh, mangretos balas budi saha amanah.

E. Sadewa

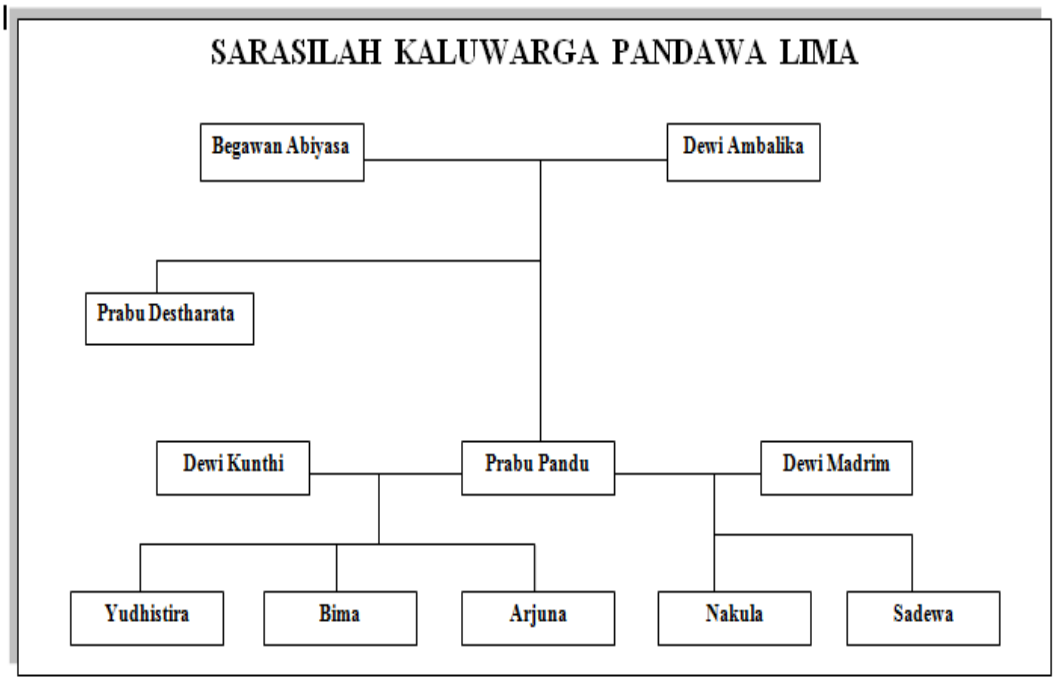
Sadewa gadhah nama nalika taksih alit Tangsen. Sadewa salah satunggaling putra kembar Dewi Madrim kaliyan Pandhu. Sadewa menika jelmaan saking Dewa kembar Aswin, *Sang Dewa Pengobatan.* Sadewa menika rajin saha wicaksana ugi ahli wonten ing ilmu astronomi.

Karakteripun : watakipun jujur, taat marang tiyang sepuh, mangretos balas budi saha amanah.

F. Sarasilah Wayang Pandhawa

Wonten ing cariyos Mahabarata, Pandhawa menika putra saking Prabu Pandhu Dewanata saking negari Hastinapura. Pandhu menika gadhah garwa

kalih, inggih menika Kunthi kaliyan Madrim. Pandhu kaliyan Kunthi menika gadhah tigang putra, Yudhistira, Bima, lan Arjuna. Menawi kaliyan Madrim, Nakula saha Sadewa.



Gambar sarasilah wayang Pandhawa

Alokasi Waktu :

2 x 35 menit (satu kali pertemuan)

Media Pembelajaran :

Software Aplikasi Wayang Pandhawa

Metode Pembelajaran :

1. Latihan Soal
2. Praktek

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan		**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi waktu**
Pendahuluan		Apersepsi 1. Guru memberikan salam	5menit

		2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menjelaskan SK dan KD Motivasi 1. Siswa mencermati dan mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 2. Siswa mencermati dan mencatat manfaat pembelajaran silsilah wayang Pandawa.	
Kegiatan inti	Mengamati	1. Peserta didik bersama guru menyiapkan media pembelajaran wayang Pandawa menggunakan aplikasi Adobe Flash 2. Peserta didik mengamaticontoh cara mengoperasikan media wayang Pandawa menggunakan aplikasi Adobe Flash	60 menit
	Menanyakan	1. Peserta didik menanyakan bagaimana mengoperasikan media wayang Pandawa menggunakan aplikasi Adobe Flash	
	Mencoba	Siswa mencoba mengoprasikan mediawayang Pandawa mawi aplikasi Adobe Flash	
	Mengasosiasi	1. Siswa memahami materi silsilah dan ciri fisik wayang Pandawa 2. Siswa mengerjakan soal latihan yang terdapat dalam media wayang Pandawa mawi aplikasi Adobe Flash 3. Guru memandu jalannya	

		proses pembelajaran	
	Mengkonfirmasikan	Guru mengkonfirmasi pembahasan siswa dan membimbing siswa dalam pemahaman silsilah dan ciri fisik wayang Pandawa	
Penutup		1. Guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran silsilah dan ciri fisik wayang Pandawa 2. Siswa dan guru mengadakan refleksi terhadappembelajaran yang telah dilakukan.	5 menit

Alat/Bahan/Sumber :

Muchyar, Abi Tofani. 2013. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* Surabaya: Pustaka Agung Harapan

Poerwadarminta, WJS.1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen

Pramono. 2013. *Piwulang Basa Jawa Pepak*.Yogyakarta: Grafindo Litera Media

Yasasusastra, Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan.* Yogyakarta: Pustaka Mahardika

Penilaian

a. Teknik Penilaian : tes tertulis
b. Prosedur penilaian

Kawasa pitakenan ing ngandhap menika kanthi premati, lajeng dipunpilih wangsulanipun ingkang kaanggep leres kanthi cara nge-klik a, b, c, utawi d.

1. Ingkang nggadhahi teges putranipun Pandu inggih menika...
   a. Punakawan
   b. Pandhawa
   c. Kurawa
   d. Basudewa
2. Kasebutna sinten kemawon ingkang dados Pandhawa lima?
   a. Janaka, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa
   b. Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa
   c. Yudhistira, Puntadewa, Arjuna, Nakula, Sadewa
   d. Yudhistira, Bimasena, Puntadewa, Nakula, Sadewa
3. Cariyos Pandhawa dipunpendhet saking kitab Mahabarata ingkang asalipun saking...
   a. Brunei Darussalam
   b. Jawa
   c. Indonesia
   d. India
4. Sinten putra pambajeng Pandhawa lima?
   a. Puntadewa
   b. Werkudara
   c. Janaka
   d. Bima
5. Kadospundi watakipun Puntadewa ?
   a. Medeni
   b. Seneng damel cilaka
   c. Boten gadhah musuh
   d. Khianat
6. Negari ingkang dipunprintah Yudhistira inggih menika...
   a. Amarta
   b. Alengka
   c. Astina
   d. Senopati
7. Sinten ingkang gadhah kuku Pancanaka ?
   a. Yudhistira
   b. Bima
   c. Nakula
   d. Sadewa
8. Sinten Pandhawa ingkang titisanipun Dewa Kembar Aswin?
   a. Yudhistira lan Puntadewa
   b. Bima lan Bimasena
   c. Janaka lan Arjuna
   d. Nakula lan Sadewa
9. Pandu kaliyan Kunti gadhah putra...
   a. 1

b. 2
c. 3
d. 4

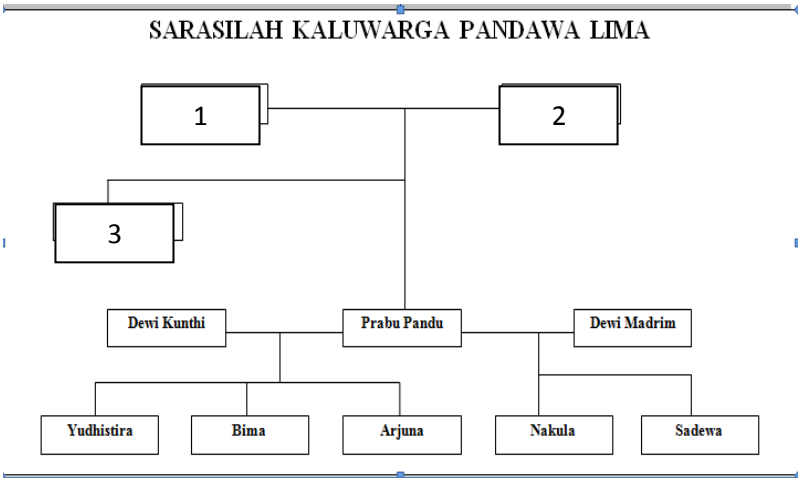
10. Sinten putra Pandhu ingkang gadhah kaprigelan manah?
    a. Bima
    b. Arjuna
    c. Nakula
    d. Sadewa
11. Sinten ingkang gadhah pusaka Cupu Banyu Panguripan saha Kapak Bargawa?
    a. Werkudara
    b. Arjuna
    c. Nakula
    d. Sadewa
12. Watakipun Sadewa inggih menika...
    a. gampil nesu
    b. tansah jagi karahyoning negari
    c. ala watakipun
    d. goroh
13. 

    Gambar wonten ing nginggil namanipun.... kagunganipun ....
    a. Driji nyempurit ngagem kaltika, Arjuna
    b. Kancing gelung, Yudhistira
    c. Kuku pancanaka, Werkudara
    d. Kuku pancanaka, Sadewa
15. Sinten ingkang mimpin negari Sawojajar ?
    a. Yudhistira.
    b. Bima.
    c. Nakula.
    d. Sadewa
16. 

Sinten gambar wayang wonten ing nginggil?

a. Yudhistira
b. Arjuna
c. Nakula
d. Sadewa

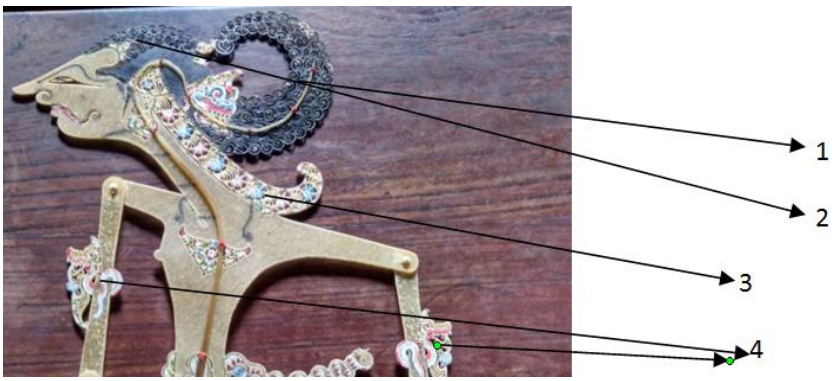
17.



Bagan sarasilah ing ngginggil menika, kasebutnya sinten kemawon ingkang nomer 1,2, saha 3?

a. Prabu Destharata, Dewi Gangga, saha Begawan Abiyasa.
b. Prabu Destharata, Dewi Ambalika, saha Begawan Abiyasa.
c. Begawan Abiyasa, Dewi Amblalika, saha Prabu Destharata.
d. Begawan Abiyasa, Dewi Gangga, saha Prabu Destharata.

18.



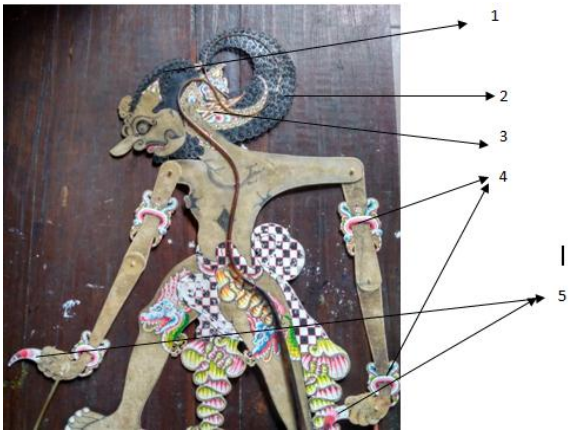
Menapa kemawon titikanipun nama-nama gambar menika?

a. Gelung Bunder, Lungsen, Sumping Soreng Pati, Naga Ngangkrangan.
b. Gelung Keling, Lungsen, Sumping Probongayun, Simbarjojo.

c. Gelung Bunder, Kancing Gelung, Sumping Soreng Pati, Naga Ngangkrangan.
d. Gelung Keling, Kancing Gelung, Sumping Soreng Pati, Naga Ngangkrangan.

19. Putranipun Pandhu sinten ingkang mboten ngagem *accessories* (polosan)...
   a. Werkudara
   b. Janaka
   c. Puntadewa
   d. Sadewa

20.



Nomer pinten ingkang namanipun Lungsen saha Sumping Pandan Binethot?
   a. 1,3
   b. 2,4
   c. 3,5
   d. 4,5

Format Penilaian:
Nilai= jumlah skor x 10

Mengetahui, Bantul, Maret 2018

Guru Mata Pelajaran Mahasiswa

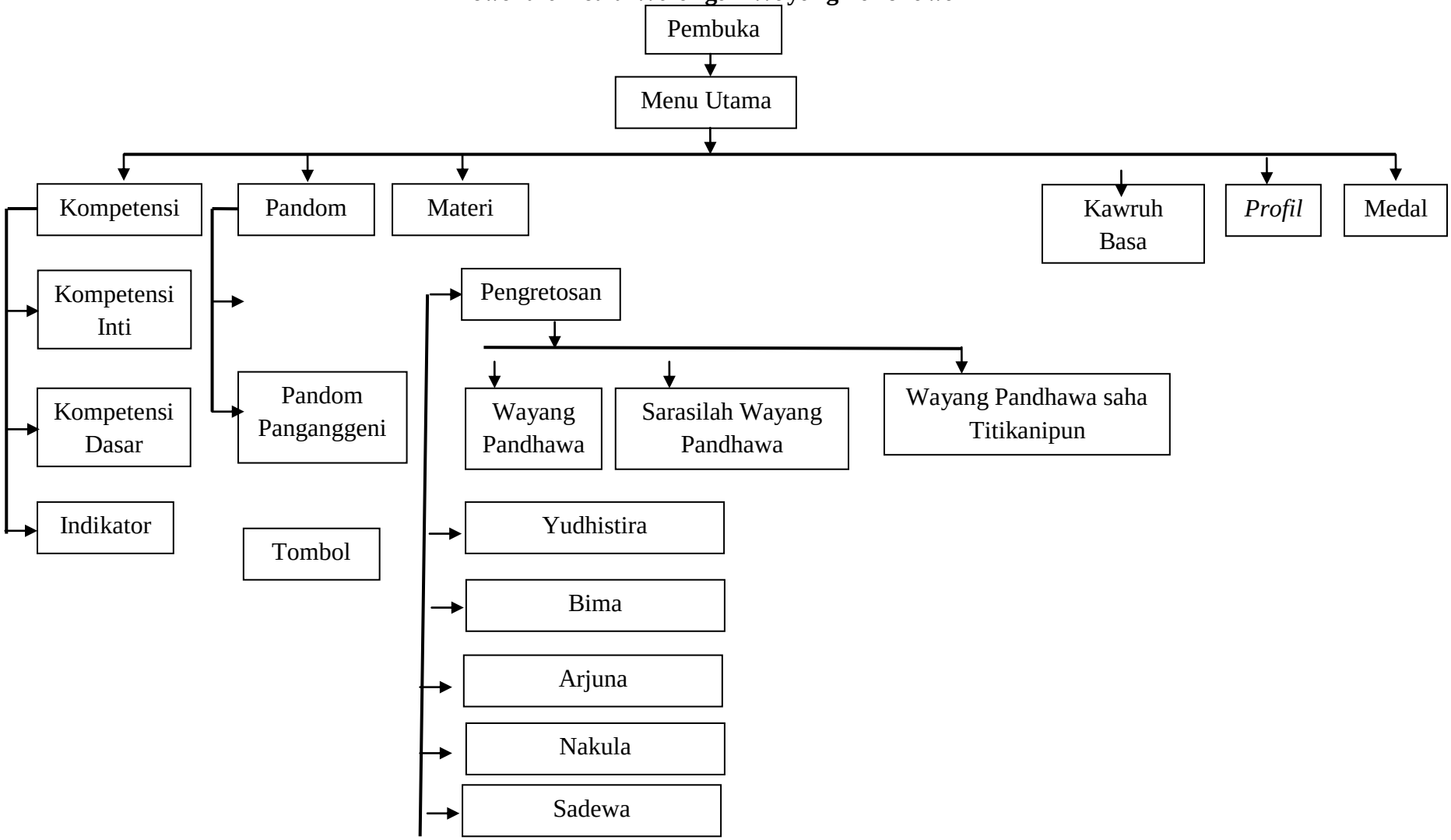
Sujarmadi, S.Pd **Tri Puji Lestari**

NIP **NIM. 14205244017**

LAMPIRAN 3

1. ***Flowchart Media*** **Piwulangan Wayang Pandhawa**
2. ***Storyboard Media*** **Wulangan Wayang Pandhawa**

***Flowchart Media* Wulangan Wayang Pandhawa**



Layer	*Visual*	*Keterangan*
Layer 1	**SUGENG RAWUH WONTEN ING** **MEDIA WULANGAN SARASILAH SAHA TITIKANIPUN WAYANG PANDHAWA TUMRAP SISWA SD KELAS IV SEKOLAH DASAR** Dening: TRI PUJI LESTARI 14205244017 WIWIT	1. Irah-irahan Media : Media Wulangan Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa tumrap siswa kelas IV SD 2. Dening : Tri Puji Lestari (14205244017) 3. Tombol “wiwit”

Layer 2	*SARASILAH SAHA TITIKANIPUN WAYANG PANDHAWA TUMRAP SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR* Kompetensi Materi Soal Intro Profil Pandom Kawruh Basa Medal Kapustakan	1. Pandom : wosipun inggih menika babagan katrangan tombol-tombol wonten ing sajroning media piwulangan saha caramipun ngginakaken media piwulangan kasebut. 2. Kompetensi: Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, saha Indikator wonten ing piwulangan Basa Jawi 3. Medal: tombol medal 4. Judul Media : Silsilah Wayang Pandhawa tumrap siswa kelas IV Sekolah Dasar 5. Materi: wosipun gambar wayang Pandhawa, cariyos, sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa 6. Kapustakan: wosipun buku utawi jurnal ingkang dados rujukan kangge damel media piwulangan 7. Kawruh basa : wosipun pangretosan tembung-tembung ingkang awrat wonten ing sajroning materi sarasilah wayang Pandhawa 8. Profil : wosipun data saking pandamel media 9. Intro : suwanten

<table>
<tr>
<td>Layer 3</td>
<td>Logo
Medal

Menu
Kompetensi
Naskah</td>
<td>

1. Menu: hiperlink menu

2. Kompetensi: Judul

3. Naskah:

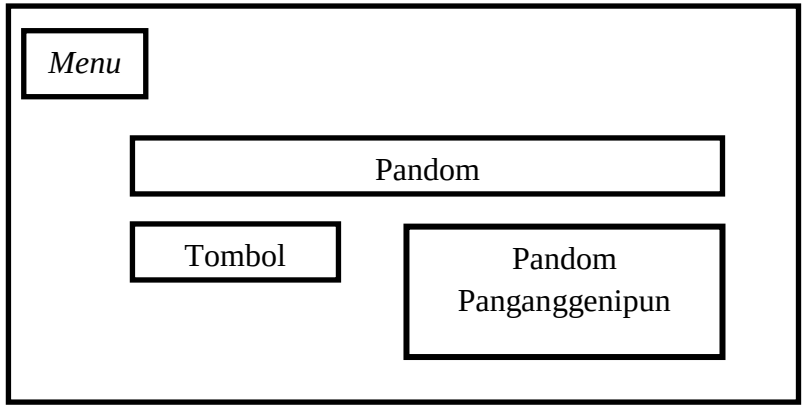
KI *(Kompetensi Inti)*
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
KD *(Kompetensi Dasar)*
Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa), jeneng dina lan pasaran dan makanan tradisional.

Indikator
- ***Mengenal silsilah wayang Pandawa***
- ***Mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa***

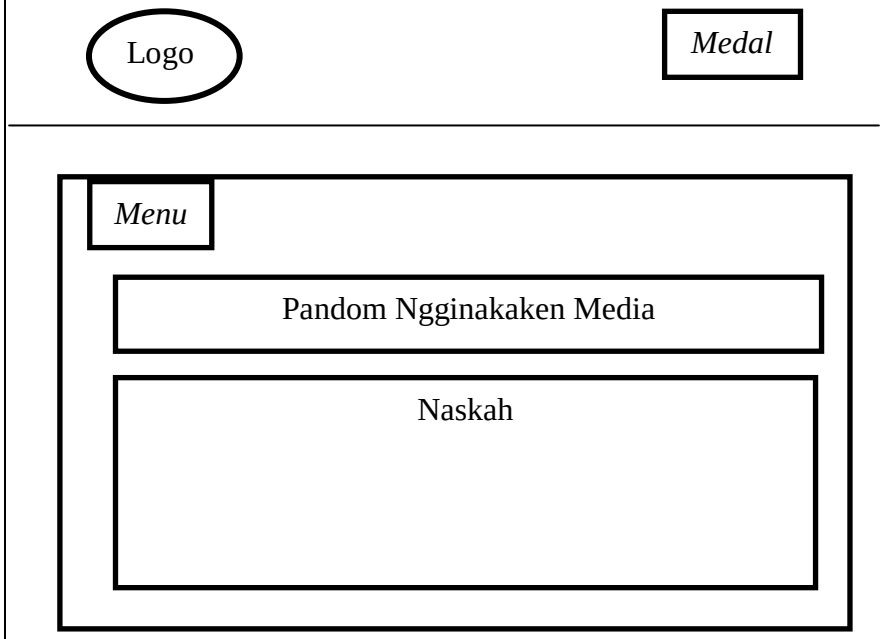
</td>
</tr>
<tr>
<td>Layer 4</td>
<td>Logo
Medal</td>
<td>

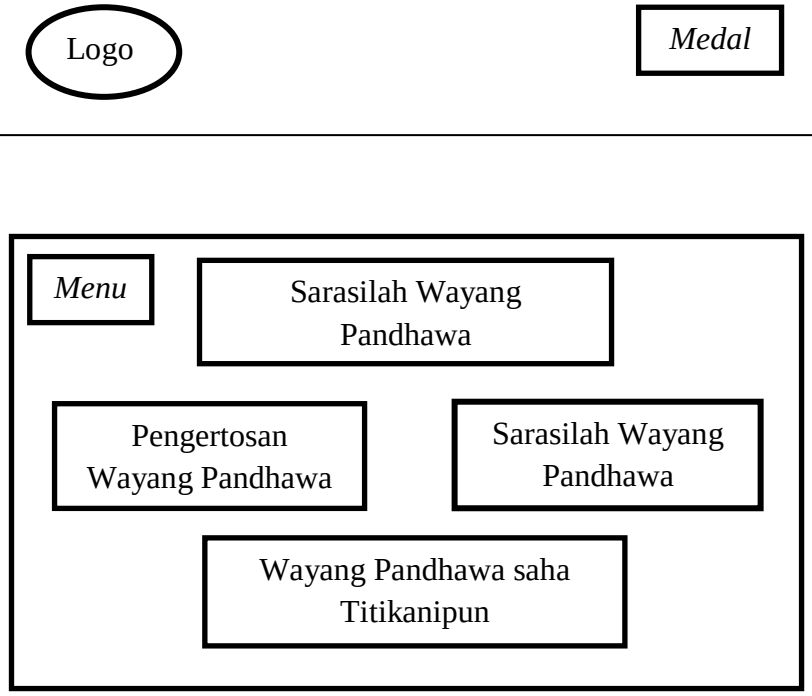
1. Menu: Hiperlink Menu
2. Pandom: Judul
3. Tombol: link tombol wonten ing media
4. Pandom Panganggenipun: paugeran panganggenipun media piwulangan

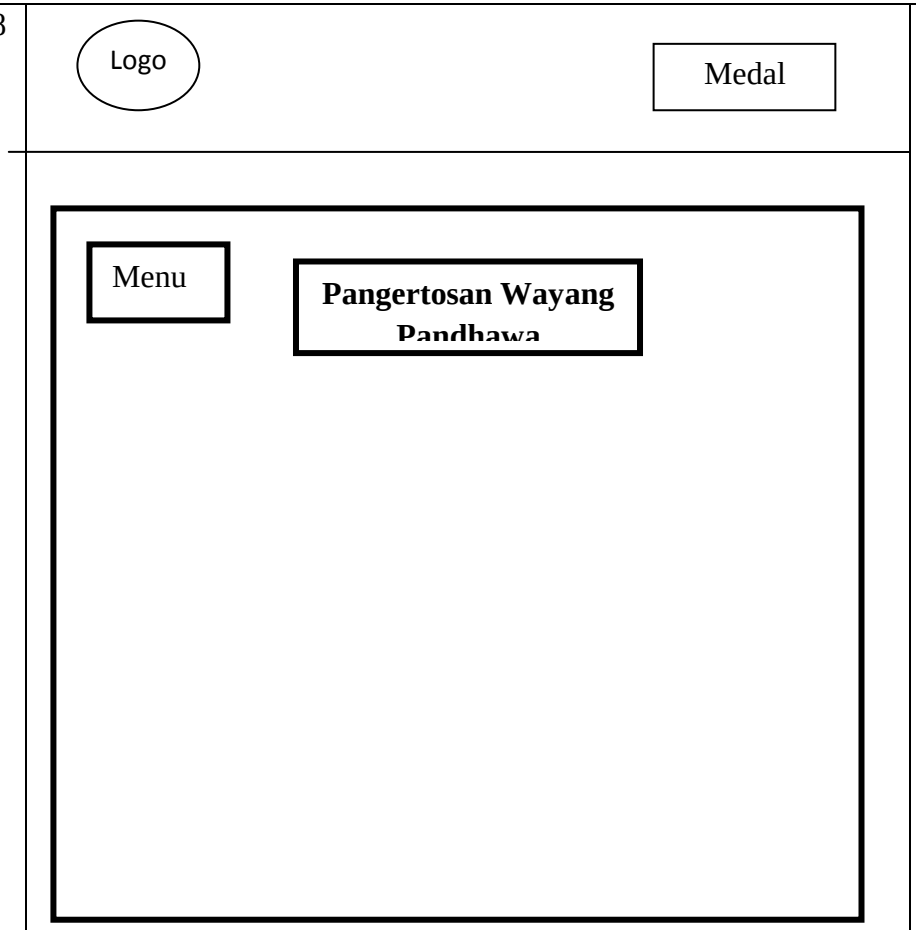
</td>
</tr>
</table>

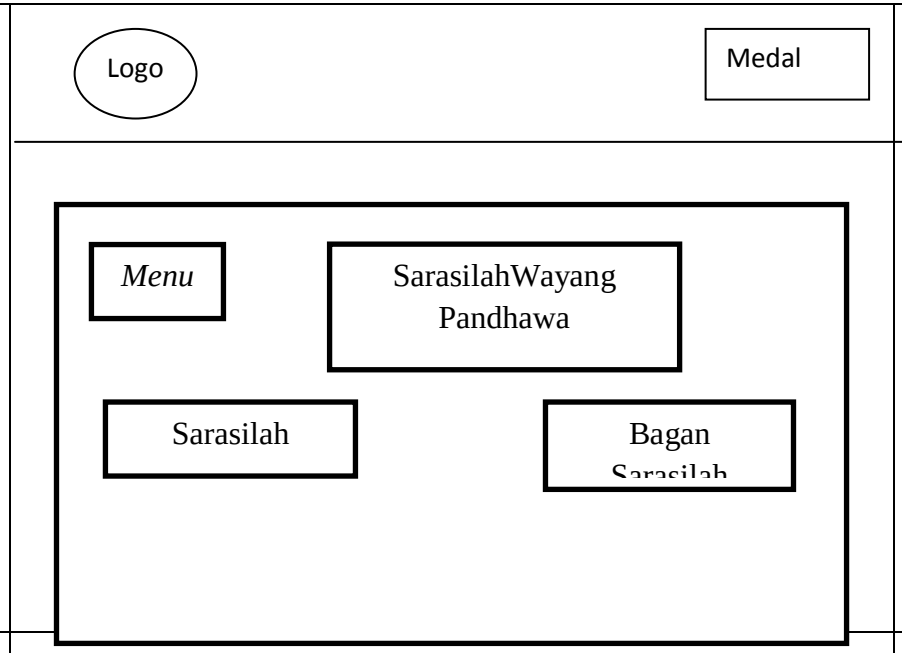
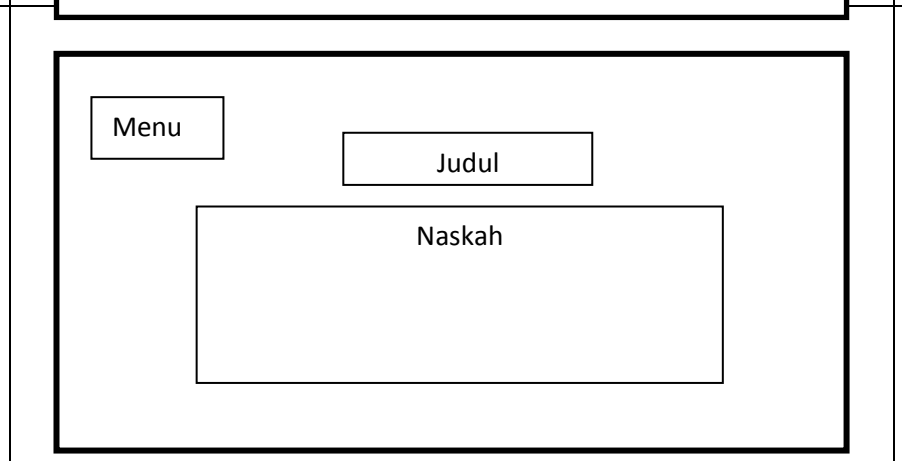
	 *Menu* Pandom Tombol Pandom Panganggenipun	

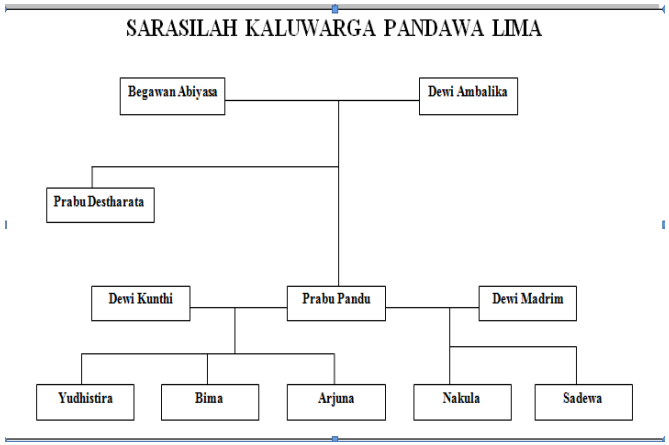
Layer 5	*Menu* Keterangan Tombol Naskah	Pandom : kangge wangsul dhateng menu saderengipun : kangge menu salajengipun : menu materi : *profil* : kangge ngatur suwanten : kawruh basa : kompetensi : wangsul dhateng menu utama

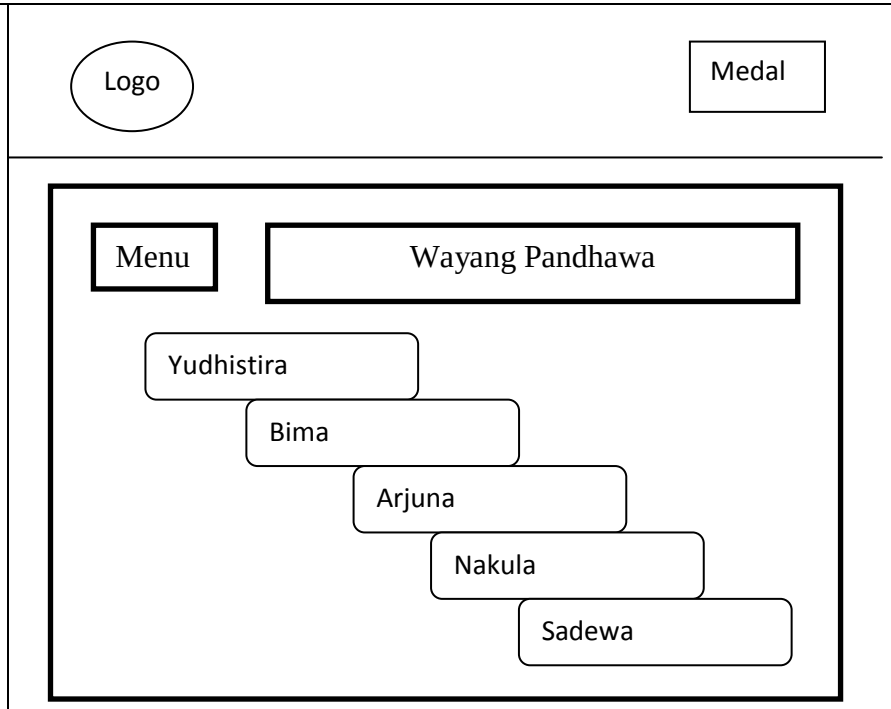
Layer 6		1. Menu: Hiperlink Menu 2. Pandom Pangginaan Media: Judul 3. Naskah: Pandom Ngginakaken Media: a. Siswa kedah maos saha mangretosi materi wonten media menika. b. Siswa kedah niteni gambar wayang. c. Siswa kedah mangretosi irah-irahan saking gambar wayang Pandhawa. d. Siswa kedah mangretosi sarasilah wayang Pandhawa.

Layer 7		2. Menu: Hiperlink Menu 3. Sarasilah Wayang Pandhawa: Judul Materi Materi dipunperang dados 3 submateri : 1. Pangertosan Wayang Pandhawa 2. Sarasilah Wayang Pandhawa 3. Wayang Pandhawa saha titikanipun

Layer 8		2. Menu: hiperlink menu 3. Pangretosan : Judul 4. Wayang : hiperlink pangertosan wayang 5. Wayang Pandhawa: hiperlink pangertosan Wayang Pandhawa Naskah: Pangretosan Wayang Pandhawa Pandhawa menika saking basa Sansekerta tegesipun inggih menika anakipun Pandhu. Cariyos Pandhawa dipunpendhet saking kitab (epos) Mahabharata ingkang asalipun saking India. Ananging cariyos Pandhawa menika sampun dipunewahi kanthi dipuntrepaken kaliyan kawontenan ing Indonesia supados langkung gampil dipunmangretosi (Fatimah, 2015:14). Pandhawa menika sebutanipun kangge putranipun Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura. Putranipun Pandhawa wonten gangsal, inggih menika Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, saha Sadewa.

Layer 9		2. Menu: hiperlink menu Materi : 1. Sarasilah Wayang Pandhawa 2. Bagan Sarasilah Wayang Pandhawa
Layer 10		1. Sarasilah Wayang Pandhawa Wonten ing cariyos Mahabharata, Pandhawa menika putra saking Prabu Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura. Pandhu menika gadhah garwa kalih, inggih menika Kunthi saha Madrim. Pandhu saha Kunthi menika gadhah putra tiga , Yudhistira, Bima, lan Arjuna, menawi kaliyan Madrim, Nakula saha Sadewa.

Layer 11	Menu Bagan	

Layer 12		11. Menu: hiperlink menu Materi : 1. Pandawa 1 2. Pandawa 2 3. Pandawa 3 4. Pandawa 4 5. Pandawa 5

<table>
<tr>
<td>layer 13</td>
<td>
Menu
Yudhistira

<table>
<tr><td>Nama alit</td><td>Titisan</td><td>Negari</td><td>Pusaka</td><td>Aji-aji</td><td>Karakter</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td>
<td>
Yudhistira

Nama alit : Raden Wijakangka

Nama sanesipun : Samiaji, Dharmaputra. Puntadewa

Titisan : Bethara Darma/ Dewa Keadilan

Negari : Amarta

Pusaka : Payung Tunggulnaga, Kalung Robyongwarih, Tombak Karawelang , Layang Jamus Kalimasada

Karakteripun : wicaksana sanget, boten gadhah musuh, jujur, gadhah moral ingkang inggil, remen paring pangapura, adil, sareh, taat marang agama, lan suci.
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>Layer 14</td>
<td>
Menu
Bima

<table>
<tr><td>Nama</td><td>Titisan</td><td>Negari</td><td>Pusaka</td><td>Aji-aji</td><td>Karakter</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td>
<td>
Nama alit : Widyasena

Nama sanesipun: Werkudara. Bimasena, Bratasena

Titisan : Bethara Bayu / Dewa Angin.

Pusaka : Kuku Pancanaka, Gada Rujakpolo, Kapak Bargawastra

Aji-aji : Bandung Bandawasa

Kasatriyan : Jodhipati

Karakteripun : Bima gadhah sipat saha watak ingkang gagah, bekti, kuat, saha kendel
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>Layer 15</td>
<td>
Menu
Arjuna

<table>
<tr><td>Nama</td><td>Titisan</td><td>Negari</td><td>Pusaka</td><td>Aji-aji</td><td>Karakter</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td>
<td>
Nama alit : Permadi
Nama saensipun: Janaka, Panduputra, Indratanaya, Kuntadi
Kasatriyan : Madukara
Titisan : Bethara Indra/ Dewa cuaca saha penguasa petir
Pusaka : Panah Sarotama, Panah Pasopati, Keris Pulanggeni, Minyak Jayangketon, Cambuk Kyai Pamuk
Aji-aji : Kemayan saengga saged ngilang, aji Sepi, aji Mayabumi, lan Aji Pengasih.
Karakteripun : Arjuna gadhah pawakan ingkang bagus ,pinter, menengan, alus budinipun, tliti, gadhah sopan-santun ingkang sae, wantun, remen tetulung.
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>Layer 16</td>
<td>
Menu
Nakula

<table>
<tr><td>Nama alit</td><td>Titisan</td><td>Negari</td><td>Pusaka</td><td>Aji-aji</td><td>Karakter</td></tr>
</table>
</td>
<td>
Nama alit : Pinten

Titisan : Bethara Aswan/ Dewa Pengobatan

Pusaka : Cupu Banyu Panguripan

Aji-aji : Pranawajati

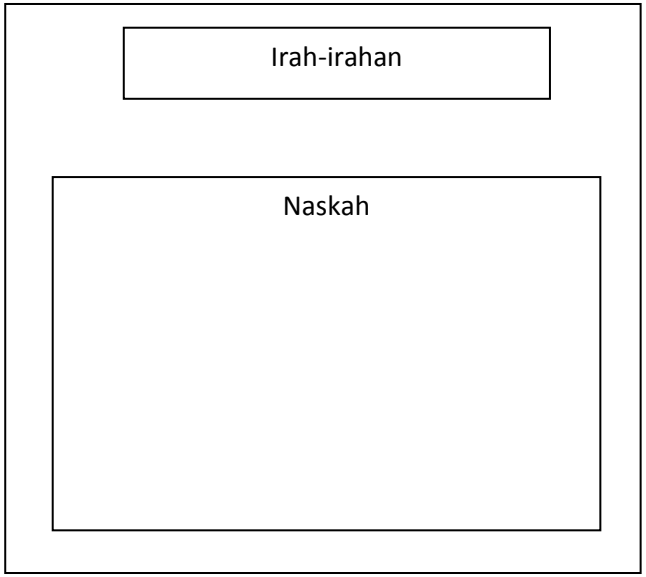
Kasatriyan : Sawojajar

Karakteripun : gadhah perwatakan jujur, taat marang tiyang sepuh, saged nyimpen rahasia, tansah jagi karahyoning negari.
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>Layer 17</td>
<td>
Menu
Sadewa

<table>
<tr><td>Nama alit</td><td>Titisan</td><td>Negari</td><td>Pusaka</td><td>Aji-aji</td><td>Karakter</td></tr>
</table>
</td>
<td>
Nama alit : Tangsen
Titisan : Bethara Aswin/ Dewa Pengobatan
Kasatriyan : Bumiretawu
Aji-aji : Mantra Pangruwatan, Aji Purnamajadhi
Karakteripun : gadhah perwatakan jujur, taat marang tiyang sepuh, saged nyimpen rahasia, tansah jagi karahyoning negari.
</td>
</tr>
</table>

Layer 18



TITIKANIPUN PANDHAWA LIMA

	Yudhistira	Bima	Arjuna	Nakula	Sadewa
Jinising gelung	Gelung keling	Gelung minangkara	Gelung bunder	Gelung bunder	Gelung bunder
Pawakanipun	Badanipun sedengan	Dada saha bahu kuat, badanipun dhuwur saha gedhe	Badanipun alit ananging kuat, rupanipun bagus	Badanipun alit ananing kuat saha lincah	Badanipun alit ananing kuat saha lincah
Pusaka	Tombak Karawelang	Kuku Pancanaka, Gada Rujakpolo	Panah Sarotama, Panah Pasopati	Cupu Banyu Panguripan	

Layer 19	**Medal** **Sumangga gladhen soal rumiyin!** **Sampun kesupen ngisi data rumiyin!** **Wekdalipun saben soal namung 15 detik !** **Sumangga dipungarap kanthi temen lan cepat!** Tri Puji Lestari Wiwit	
Layer 19	1. Wonten pinten cacahe Pandawa ? a. 4 **b. 5** c. 6 d. 7	Soal 12. Ingkang nggadhahi teges putranipun Pandu inggih menika.... e. Punakawan **f. Pandhawa** g. Kurawa h. Basudewa 13. Kasebutna sinten kemawon ingkang dados Pandhawa lima? e. Janaka, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa **f. Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa** g. Yudhistira, Puntadewa, Arjuna, Nakula, Sadewa

		h. Yudhistira, Bimasena, Puntadewa, Nakula, Sadewa 14. Cariyos Pandhawa dipunpendhet saking kitab Mahabarata ingkang asalipun saking... e. Brunei Darussalam f. Jawa g. Indonesia **h. India** 15. Sinten putra pambajeng Pandhawa lima? **e. Puntadewa** f. Werkudara g. Janaka h. Bima 16. Kados pundi watakipun Puntadewa ? e. Medeni f. Seneng damel cilaka **g. Boten gadhah musuh** h. Khianat 17. Negari ingkang dipunprintah Yudhistira inggih menika... **e. Amarta** f. Alengka g. Astina h. Senopati 18. Sinten ingkang gadhah kuku Pancanaka ? e. Yudhistira **f. Bima** g. Nakula h. Sadewa

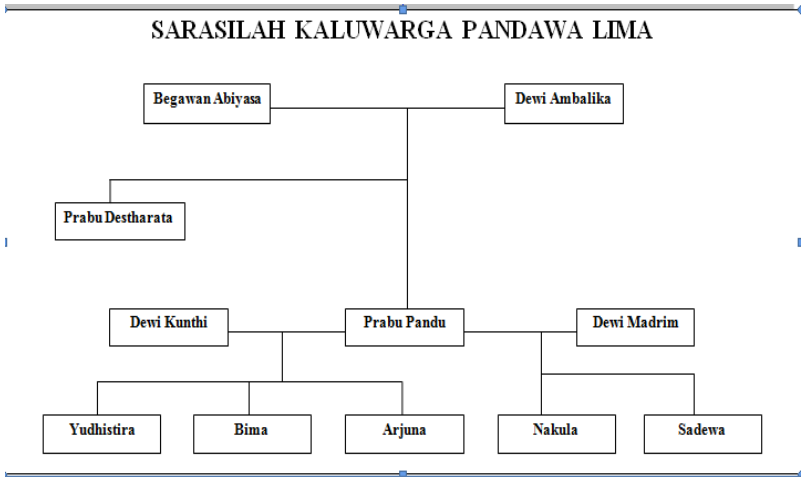
		19. Sinten Pandhawa ingkang titisanipun Dewa Kembar Aswin? e. Yudhistira lan Puntadewa f. Bima lan Bimasena g. Janaka lan Arjuna **h. Nakula lan Sadewa** 20. Pandu kaliyan Kunti gadhah putra... e. 1 f. 2 **g. 3** h. 4 21. Sinten putra Pandhu ingkang gadhah kaprigelan manah? b. Bima **c. Arjuna** d. Nakula e. Sadewa 12. Sinten ingkang gadhah pusaka Cupu Banyu Panguripan? a. Werkudara b. Arjuna **c. Nakula** d. Sadewa 13. Watakipun Sadewa inggih menika... a. gampil nesu

		b. tansah jagi karahyoning negari c. ala watakipun d. goroh 14.  Gambar wonten ing nginggil namanipun.... kagunganipun .... e. driji nyempurit, Arjuna f. kancing gelung, Yudhistira **g. kuku pancanaka, Bratasena** h. kuku pancanaka, Sadewa 15. Sinten ingkang mimpin negari Sawojajar ? a. Yudhistira. b. Bima.

		c. Nakula. d. Sadewa. 16.  Sinten gambar wayang wonten ing nginggil? e. Yudhistira **f. Arjuna** g. Nakula h. Sadewa

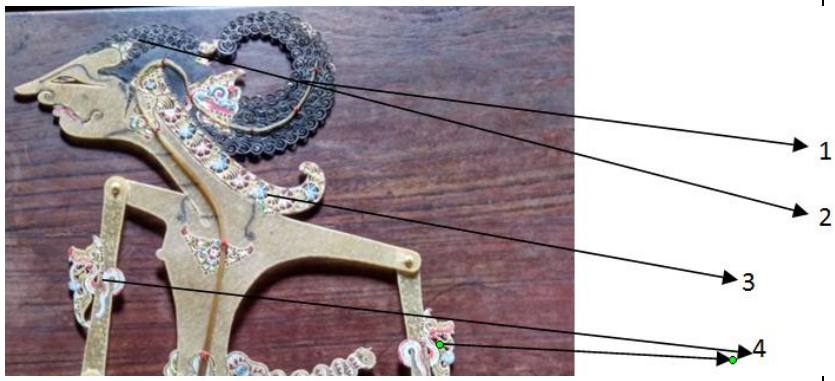
17.

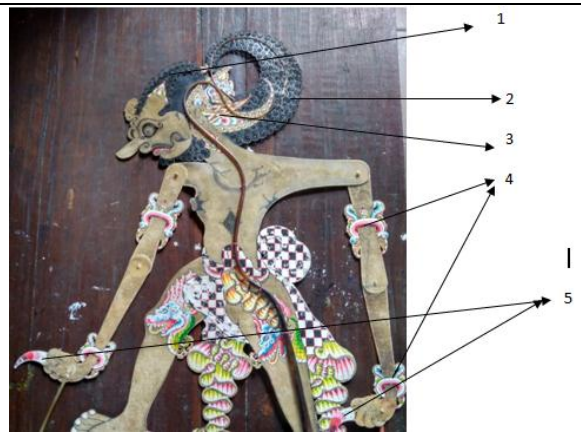
.

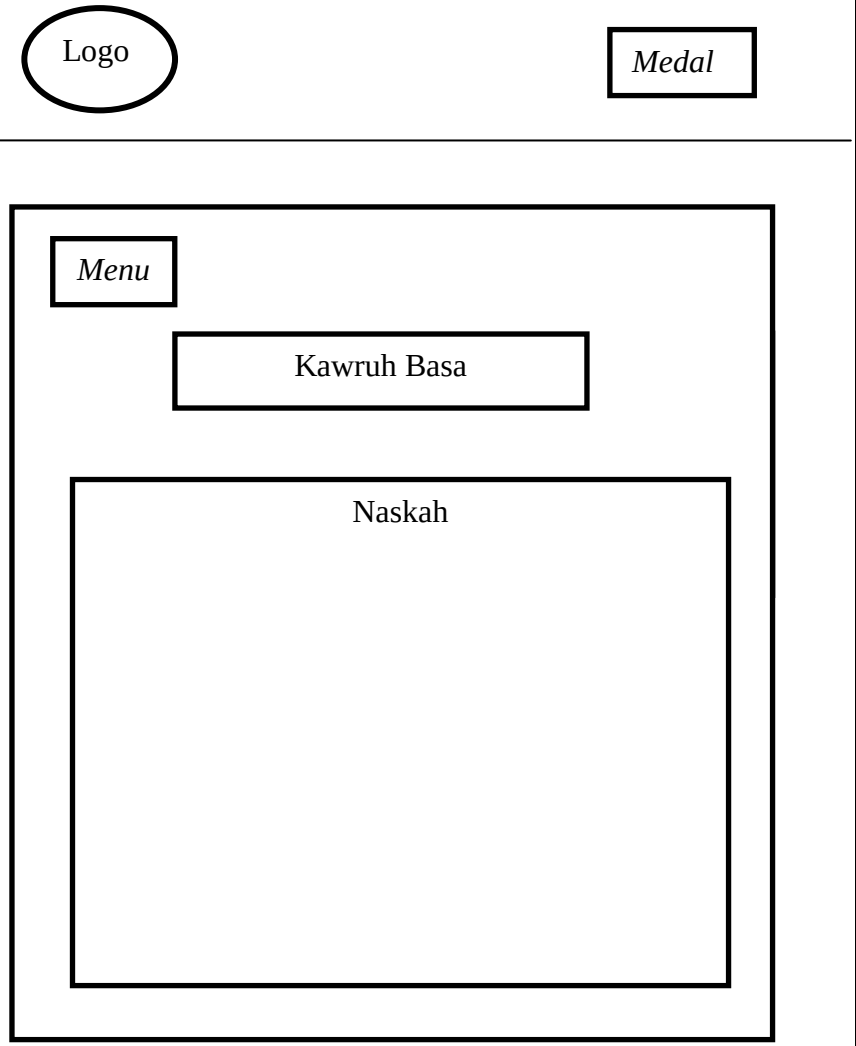


Bagan sarasilah ing ngginggil menika, kasebutnya sinten kemawon ingkang nomer 1,2, saha 3?

e. Prabu Destharata, Dewi Gangga, saha Begawan Abiyasa
f. Prabu Destharata, Dewi Ambalika, saha Begawan Abiyasa
g. Begawan Abiyasa, Dewi Ambalika, saha Prabu Destharata
h. Begawan Abiyasa, Dewi Gangga, saha Prabu Destharata

		18.  Menapa irah-irahanipun nomer 3? e. gelung bunder f. naga ngangkrangan g. gelung keling **h. sumping sorengpati** 19. Putranipun Pandhu sinten ingkang boten ngagem *accessories* kelat bahu (polosan)... a. Werkudara **b. Janaka** c. Puntadewa d. Sadewa 20.

		 Nomer pinten ingkang dipunsebat kuku pancanaka saha gelung minangkara? e. 1,3 f. 2,4 **g. 2,5** h. 4,5

Layer 20		**Kawruh Basa** Sarasilah : silsilah Irah-irahan : perangan kang dhuwur Kawontenan : kaanan; kahanan Titikan : tetenger; ciri Sareh : sabar Wantun: wani Pawakan : dedeg-pangadeg; wanguning badan Karahyoning: kabegjan; katentreman Kaprigelan : cukar sarta trampil Pusaka : barang warisan utawi tinggalan kang dipundhi-pundhi

Layer 21	Logo *Medal* *Menu* Kapustakan	Kapustakan Herjaka, HS. 2014. *Mahabarata Kepahlawanan Bisma*. Yogyakarta : PT Kanisius Muchyar, Abi Tofani. 2013. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* Surabaya: Pustaka Agung Harapan Poerwadarminta, WJS.1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen Pramono. 2013. *Piwulang Basa Jawa Pepak*.Yogyakarta: Grafindo Litera Media Soekanto, BA. 1992. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* Semarang: Aneka Ilmu. Yasasusastra, Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan.* Yogyakarta: Pustaka Mahardika

Layer 22	Profil Pangripta	**Profil** Biodata Pangripta  Nama : Tri Puji Lestari NIM : 14205244017 TTL : Bantul, 12 Desember 1995 Alamat : Patran, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta No. HP : 085743005105 Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta Atur panuwun dhumateng Gusti Ingkang Maha Kuwaos saha Bapak Ibu ingkang sampun paring panjurung saengga saged mujudaken media menika, ugi atur panuwun dhumateng : 1. Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil. minangka Pembimbing Skripsi 2. Dosen saha staf administrasi Jurusan Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta 3. Kanca-kanca PBD C 2014 ingkang paring panjurung

		4. Sedaya kanca-kanca ingkang sampun paring donga saha pambiyantunipun ingkang mboten saged dipunsebat setunggal-setunggal.
Layer 23	Profil Pembimbing	Biodata Pembimbing  Nama : Drs. Afendy Widayat, M.Phil. NIP : 19620416 199203 1 002 Agama : Kristen Alamat : Jl. Pahlawan No. 90 Giripeni Wates Kulon Progo utawi Perum Jatisawit Asri R. 15 Balecatur, Gamping, Sleman.
Layer 24	Menapa panjenengan saestu badhe medal saking media piwulangan menika ? **inggih** boten Maturnuwun	1. Dipunklik inggih menawi badhe medal saking media menika 2. Dipunklik boten menawi dereng badhe medal saking media piwulangan menika 3. Ngaturaken maturnuwun

LAMPIRAN 4

1. **Lembar *Validasi* Damel *Media* Piwulangan dening Dosen *Ahli Materi***
2. **Lembar *Validasi* Damel *Media* Piwulangan dening Dosen *Ahli Media***
3. **Lembar *Validasi* Damel *Media* Piwulangan dening Guru Basa Jawi**
4. **Lembar *Evaluasi* Pamanggih Siswa**

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PIWULANGAN DENING AHLI MATERI

Materi Piwulangan : **Basa Jawi**

Irah-irahanipun Program : **Media Wulangan Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa tumrap Siswa Kelas IV SD**

Sasaran : **Siswa SD kelas IV**

Ahli Materi : Prof. Dr. Suwardi, M.Hum.

Tanggal : 28 Februari 2018

Pitedah.

1. **Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Materi kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)**
2. **Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang cumawis.**

A. Aspek Piwulangan

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa		✓			
2.	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar	✓				
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar	✓				
4.	Leresipun materi		✓			
5.	Cethanipun andharan materi		✓			
6.	Cekap anggenipun maringi materi		✓			

7.	Jumbuhipun soal kaliyan indikator		✓			
8.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	✓				
9.	Cetha anggenipun ngginakaken istilah.		✓			

B. Aspek Isi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan	✓				
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi		✓			
3.	Sistematika andharan materi		✓			
4.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangretosi		✓			
5.	Gambaripun trep kaliyan materi		✓			
6.	Rumusan soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar		✓			
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator		✓			

C. Pamrayogi

.....

Diperbaiki materi wayang disederhanakan

D. Dudutan

Program menika :

a. Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.
b. Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi.
c. Boten layak.

Yogyakarta, 28 Februari 2018

Ahli Materi

Prof. Dr. Suwardi, M. Hum.

NIP. 196404031990011004

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PIWULANGAN DENING AHLI MEDIA

Materi Piwulangan : **Basa Jawi**

Irah-irahanipun Program : **Media Wulangan Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa tumrap Siswa Kelas IV SD**

Sasaran : **Siswa SMP kelas VII**

Ahli Materi : Avi Meilawati, S.Pd, M.A

Tanggal : 26 Februari 2018

Pitedah.

1. **Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (□) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)**
2. **Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang cumawis.**

A. Aspek Tampilan

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken program			✓		
2.	Tatanan warni sampul trep				✓	
3.	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol			✓		
4.	Kualitas tampilan gambar				✓	
5.	Kualitas animasi		✓			
6.	Trepipun musik ingkang ngiringi				✓	

7.	Kualitas tampilan layar (*resolution)*			✓		
8.	Kualitas tampilan layar dasar (*background)*			✓		
9.	Cethanipun swanten.			✓		

B. Aspek Pemrograman

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun navigasi			✓		
2.	Konsistensi anggenipun ngginakaken tombol			✓		
3.	Cethanipun pandom			✓		
4.	Gampil anggenipun ngginakaken media		✓			
5.	*Efisien* anggenipun ngginakaken layer			✓		
6.	*Efisiensi* teks		✓			
7.	Respon dhateng siswa			✓		
8.	Cepetipun program		✓			
9.	Media saged narik kawigatosan			✓		
10.	Leres anggenipun ngginakaken basa.		✓			

C. Pamrayogi

Prayogi ngunggahe layar warna-warni

D. Dudutan

Program menika :

a. Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.

b. Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi.

c. Boten layak.

Yogyakarta, ...

Ahli Media

Avi Meilawati, S.Pd, M.A.

NIP. 198305022009122003

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PIWULANGAN DENING AHLI MEDIA

Materi Piwulangan : **Basa Jawi**

Irah-irahanipun Program : **Media Wulangan Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa tumrap Siswa Kelas IV SD**

Sasaran : **Siswa SMP kelas VII**

Ahli Materi : Avi Meilawati, S.Pd., M.A.

Tanggal : .....

Pitedah.

1. **Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (□) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)**
2. **Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang cumawis.**

A. Aspek Tampilan

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken program		✓			
2.	Tatanan warni sampul trep			✓		
3.	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol		✓			
4.	Kualitas tampilan gambar			✓		
5.	Kualitas animasi		✓			
6.	Trepipun musik ingkang ngiringi		✓			

7.	Kualitas tampilan layar (*resolution)*		✓			
8.	Kualitas tampilan layar dasar (*background)*		✓			
9.	Cethanipun swanten.		✓			

B. Aspek Pemrograman

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun navigasi		✓			
2.	Konsistensi anggenipun ngginakaken tombol		✓			
3.	Cethanipun pandom		✓			
4.	Gampil anggenipun ngginakaken media		✓			
5.	*Efisien* anggenipun ngginakaken layer		✓			
6.	*Efisiensi* teks		✓			
7.	Respon dhateng siswa		✓			
8.	Cepetipun program		✓			
9.	Media saged narik kawigatosan		✓			
10.	Leres anggenipun ngginakaken basa.		✓			

C. Pamrayogi

.....

.....

.....

.....

D. Dudutan

Program menika :

a. Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.

b. Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi.

c. Boten layak.

Yogyakarta, ...

Ahli Media

Avi Meilawati, S.Pd.,M.A

NIP. 19830502 200912 2 003

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PIWULANGAN DENING GURU BASA JAWI

Materi Piwulangan : **Basa Jawi**

Irah-irahanipun Program : **Media Wulangan Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa tumrap Siswa Kelas IV SD**

Sasaran : **Siswa SD kelas IV**

Ahli Materi : Sujarmadi, S.Pd.

Tanggal : 6 Maret 2018

Pitedah.

1. **Lembar evaluasi menika dipunisi dening guru basa Jawi kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)**
2. **Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang cumawis.**

A. Aspek *Konsep* saha *Kompetensi*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Jumbuhipun materi kaliyan KI ingkang wonten ing Kurikulum 2013	✓				
2.	Urutanipun materi sampun trep.	✓				
3.	Trepipun evaluasi utawi gladhen kaliyan *kompetensi*	✓				
4.	Jumbuhipun media ingkang dipunginakaken kaliyan KI	✓				
5.	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken		✓			

B. Aspek *Kualitas Media Tampilan*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken media sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa.	✓				
2.	Trepipun tatanan warni	✓				
3.	Tampilan menu	✓				
4.	Jinis saha ukuranipun teks	✓				
5.	Kualitas gambar saha video	✓				

C. Pamrayogi

Sampun sae sedayanipun

D. Dudutan

Program menika :

a. Media menika saged dipunginakaken wonten ing piwulangan wayang Pandhawa

b. Media menika boten saged dipunginakaken wonten ing piwulangan wayang Pandhawa..

Yogyakarta, 6 Maret 2018

Guru Basa Jawi

Suyarmadi SPd

NIP. .....

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Bagas Hari Respati

Kelas/No. Absen : IVB (40) 4. (empat)

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	√				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil		√			
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa	√				
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun		√			
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil	√				
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi		√			

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri	√				
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	√				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa		√			
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya		√			

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos		√			
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi		√			
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau	√				
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep	√				
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	√				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika		√			

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika	√				
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken		√			
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes	√				
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken		√			

E. Pamrayogi

Gampang di pelajari

Tidak kurang apa-apa

Bantul, Jelas

Siswa,

Bung

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Nabila Azzahra Sukamto

Kelas/No. Absen : IVB / 15

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	√				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil	√				
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa	√				
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun	√				
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil	√				
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi	√				

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri		√			
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	√				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa	√				
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya		√			

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos	√				
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi	√				
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau		√			
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep		√			
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	√				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika		√			

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika		√			
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken		√			
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes	√				
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken	√				

E. Pamrayogi

pertanyaan Menika Saget dingerteni utawi cetho

Bantul, ...
Siswa,

(Nabila azzahra sukam 10)

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Nabilla Aulia Azizah

Kelas/No. Absen : 4B, Enam belas

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	✓				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil		✓			
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa	✓				
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun	✓				
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil		✓			
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi	✓				

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri		✓			
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	✓				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa	✓				
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya		✓			

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos	✓				
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi		✓			
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau	✓				
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep		✓			
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	✓				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika			✓		

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika		✓			
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken		✓			
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes			✓		
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken		✓			

E. Pamrayogi

Sudah baik

Bantul, 07-03-2018

Siswa,

Nabilla A.A

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Prisa merlin Edennid sari.

Kelas/No. Absen : 21.

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	√				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil	√				
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa	√				
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun	√				
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil		√			
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi	√				

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri	✓				
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	✓				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa		✓			
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya	✓				

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos		✓			
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi	✓				
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau	✓				
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep	✓		✓		
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	✓				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika	✓				

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika	✓				
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken	✓				
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes		✓			
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken	✓				

E. Pamrayogi

sangat Baik dan bisa untuk belajar

Bantul, ...
Siswa,

Prisa merlin.

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Dainto ayu puspita
Kelas/No. Absen : 6 (enam)

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	✓				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil		✓			
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa	✓				
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun	✓				
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil		✓			
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi	✓				

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri	√				
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	√				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa	√				
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya	√				

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos		√			
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi	√				
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau		√			
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep		√			
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	√				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika	√				

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika	✓				
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken	✓				
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes	✓				
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken	✓				

E. Pamrayogi

sampun sae

Bantul, 8-3-18

Siswa,

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Amilia Ramadhani

Kelas/No. Absen : IV B / 2

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	√				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil		√			
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa		√			
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun	√				
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil		√			
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi	√				

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri		√			
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	√				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa	√				
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya	√				

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos		√			
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi	√				
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau	√				
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep		√			
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	√				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika	√				

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika	✓				
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken	✓				
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes		✓			
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken	✓				

E. Pamrayogi

Media piwulang minika maringi kaladhangan siswa sepaos sinau kanthi manjeri

* sudah baik *

Bantul, 08 - 03 - 18

Siswa,

Amilia Ramadhani

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Tiara Maharani

Kelas/No. Absen : VB/31

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

   A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	✓				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil		✓			
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa			✓		
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun		✓			
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil	✓				
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi		✓			

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri	√				
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika	√				
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa	√				
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya		√			

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos	√				
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi	√				
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau	√				
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep		√			
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	√				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika		√			

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika	✓				
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken		✓			
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes	✓				
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken		✓			

E. Pamrayogi

Bagus ngak ada yg kurang

Bantul, 06 . 05 . 2018 .
Siswa,

LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Vika indriana putri
Kelas/No. Absen : 32

Pitedah:

1. Lembar *evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (v) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) MM (Mangu-Mangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), saha 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. *Aspek* Gampilipun Mangretosi

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi wayang Pandhawa kangge siswa	√				
2.	Materi wayang Pandhawa ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulangan menika saged dipunmangretosi dening siswa kanthi gampil	√				
3.	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika siswa saged mangretos babagan wayang Pandhawa		√			
4.	Gladhen soal utawi pitakenan wonten *media* piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangretosi *kompetensi* wonten materinipun		√			
5.	Gladhen soal wonten *media* piwulangan wayang Pandhawa menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil	√				
6.	*Glosarium* mbiyantu siswa kangge mangretosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangretosi	√				

B. *Aspek Kemandirian* Sinau

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	*Media* piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri	✓				
2.	Siswa saged remen nyinau materi wayang Pandhawa kanthi ngginakaken *media* menika		✓			
3.	Kanthi ngginakaken *media* piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi wayang Pandhawa	✓				
4.	*Media* piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau wonten griya	✓				

C. *Aspek Penyajian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Teks utawi seratan wonten *media* menika ketingal cetha saha gampil dipunwaos		✓			
2.	Materi ingkang dipunandharaken ngginakaken basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangretosi	✓				
3.	*Tampilan media* narik kawigatosan siswa supados sinau	✓				
4.	Warninipun *background* kaliyan teks ketingal trep		✓	✓		
5.	*Animasi* saha gambaripun cetha	✓				
6.	*Backsound* utawi *musik* ingkang ngiringi saged narik kawigatosan siswa satemah remen ngginakaken *media* menika	✓				

D. *Aspek Pengoperasian Media*

No	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangretosi satemah siswa gampil anggenipun ngginakaken *media* menika	✓				
2.	Tombol wonten ing *media* gampil dipunginakaken		✓			
3.	*Media* piwulangan menika gampil dipunginakaken siswa tanpa dipunbiyantu tiyang sanes	✓				
4.	Sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken	✓				

E. Pamrayogi

makasih untuk mengajari kami Bhs jawa

Bantul, ...
Siswa,

.....

LAMPIRAN 5

1. **Serat Idin**
2. **Dokumentasi**

PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Faks. (0274) 367796
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0762 / S1 / 2018

Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 jo Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Bupati Bantul Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bantul
3. Peraturan Bupati Bantul Nomor 108 Tahun 2017 tentang Pemberian Izin Penelitian, Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Kerja Lapangan (PKL)
4. Surat Keputusan Kepala Bappeda Nomor 120/KPTS/BAPPEDA/2017 Tentang Prosedur Pelayanan Penelitian, KKN, PKL, Survey, dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Kabupaten Bantul.

Memperhatikan : Surat dari : Fakultas Bahasa dan Seni UNY
Nomor : 92/UN34.12/DT/2018
Tanggal : 28 Februari 2018
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul, memberikan izin kepada :

1	Nama	:	TRI PUJI LESTARI
2	NIP/NIM/No.KTP	:	3402095212950001
3	No. Telp/ HP	:	085743005105

Untuk melaksanakan izin Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

a.	Judul	:	DAMEL MEDIA SARASILAH SAHA TITIKANIPUN WAYANG PANDHAWA MAWI APLIKASI ADOBE FLASH CS 6 KANGGE SISWA SD KELAS IV
b.	Lokasi	:	SD NEGERI JETIS
c.	Waktu	:	07 Maret 2018 s/d 07 September 2018
d.	Status izin	:	Baru
e.	Jumlah anggota	:	-
f.	Nama Lembaga	:	Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Ketentuan yang harus ditaat :
1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi dengan instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Menjaga ketertiban, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan;
5. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah;
6. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan
7. Surat ijin dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat izin sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhimya surat izin; dan
8. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 07 Maret 2018

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Pengendalian Penelitian dan Pengembangan

PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL BAPPEDA

ILAU BAKTI SANTOSA, SS.M.Hum
NIP. 19700105 199903 1 006

Tembusan disampaikan kepada Yth.
1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pengelolaan Pendidikan Kec. Jetis Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
5. Ka. SD Negeri Jetis
6. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
7. Yang Bersangkutan (Pemohon)

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 92/UN34.12/DT/2018 — 28 Februari 2018
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Bupati Bantul
c.q. Kepala BAPPEDA Kabupaten Bantul
Komplek Parasamya Jl. R.W. Monginsidi No. 1 Bantul 55711

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

Nama	: Tri Puji Lestari
NIM	: 14205244017
Fakultas	: Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pend. Bahasa Daerah (Jawa) - S1
Keperluan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Damel Media Sarasilah saha Titikanipun Wayang Pandhawa mawi Aplikasi Adobe Flash CS 6 kangge Siswa SD Kelas IV
Lokasi	: SD Negeri Jetis, Jalan Imogiri Barat KM 11 Kertan, Sumberagung, Jetis, Bantul, Yogyakarta
Waktu Penelitian	: 5 - 19 Maret 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Kasubag. Pendidikan
Fakultas Bahasa dan Seni

Wakidi, S.Pd.
NIP. 19721110 200701 1 003

Tembusan:
1. Kepala SD Negeri Jetis
2. Mahasiswa yang bersangkutan

DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANTUL
UPT PENGELOLAAN PENDIDIKAN KECAMATAN JETIS
SD JETIS
Alamat : Jl. Imogiri Barat Km 11, Kertan, Sumberagung, Jetis, Bantul - Telepon : 0274-2810160
Email : sdjetissumberagung@yahoo.co.id
Kode Pos 55781

SURAT KETERANGAN

Menunjuk surat BAPPEDA Bantul Nomor **070 / Reg / 0762 / S1 / 2018** tertanggal 07 Maret 2018

Mengingat :
a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 jo Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
b. Peraturan Bupati Bantul Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bantul
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 108Tahun 2017 tentang Pemberian Ijin Penelitian, Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktek Kerja Lapangan (PKL).
d. Surat Keputusan Kepala Bappeda Nomor 120/KPTS/BAPPEDA/2017

Diizinkan kepada :

Nama	:	TRI PUJI LESTARI
P.T/Alamat	:	Fakultas Bahasa dan Seni
	:	Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
NIP/NIM/No. KTP	:	3402095212950001
Nomor Telp/HP	:	085743005105
Judul Penelitian	:	DAMEL MEDIA SARASILAH SAHA TITIKANIPUN WAYANG PANDHAWA MAWI APLIKASI ADOBE FLASH CS 6 KANGGE SISWA SD KELAS VI SD JETIS BANTUL YOGYAKARTA
Lokasi	:	SD JETIS BANTUL
Waktu	:	07 Maret 2018 s/d 07 September 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan penelitian tersebut harus selalu berkoordinasi dengan Kepala Sekolah
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan yang berlaku
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan kepada Kepala Sekolah
5. Izin dapatdibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak mematuhi ketentuan di atas
6. Memenuhi ketentuan , etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban sekolah

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jetis, 12 Maret 2018
Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA UPT PENGELOLAAN PENDIDIKAN KECAMATAN JETIS KABUPATEN BANTUL SD JETIS

Sri Wahyuni, S.Pd.Jas, M.Pd
NIP 196706021988042001

DOKUMENTASI PANALITEN WONTEN ING SD NEGERI JETIS


04
05
06
18
29


29
06
19
40