

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut Santrock dan Yussen, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan Reber mendefinisikan dalam dua pengertian, pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan, dan kedua, belajar sebagai kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat (Sugihartono, 2007: 74).

Dari pengertian di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa terjadinya proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa, agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Aktifitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan

mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada, yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal. Dalam pembelajaran proses belajar tersebut terjadi secara bertujuan dan terkontrol (Arief, 1984: 8).

2. Pembelajaran

Menurut Sudjana menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Darsono mengatakan bahwa pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, sehingga pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Sugihartono, 2007: 81).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti pengantar atau perantara. Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara sumber

pesan berupa materi pembelajaran dari pengirim pesan yaitu pemberi materi pelajaran kepada penerima pesan atau materi pembelajaran yaitu siswa sehingga siswa terangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemauan untuk belajar.

Media menurut Arsyad (2009: 3), media adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2009: 4), media pembelajaran yaitu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2009: 15) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hal ini dikarenakan dengan media pembelajaran siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2009: 21), manfaat guru memanfaatkan media pembelajaran antara lain adalah:

1. penyampaian pelajaran menjadi lebih baku,
2. pembelajaran bisa lebih menarik,
3. pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan,
4. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa,
5. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas,
6. pembelajaran dapat dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu,
7. sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar yang dapat ditingkatkan,
8. peran guru dapat berubah ke arah yang positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan, sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Kemudian menurut Sudjana (2002: 99) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran antara lain adalah:

1. proses belajar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik serta memungkinkan peserta didik menguasai,
3. metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuntun kata-kata lisan guru, peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,
4. peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi terutama perkembangan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi. Akhir-akhir ini komputer mendapat perhatian dalam bidang pembelajaran karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam komputer tersedia aplikasi *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan suatu grafis serta mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan adalah *Macromedia Flash Professional 8*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan tepat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri. Psikomotor dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games dan simulasi

sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia pembelajaran. Afektif bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap / afektif juga dapat dilakukan menggunakan media komputer.

Menurut Arsyad (2009: 98) mengatakan bahwa simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar lebih dinamis, interaktif, dan perorangan. Sedangkan hasil penelitian Wilkinson (1984: 28) menyatakan bahwa *motion* dan gambar yang diproyeksikan lebih mendorong pengalaman belajar siswa. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis komputer lebih *real* dan mendorong minat belajar siswa.

5. *Macromedia Flash Profesional 8*

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak (*software*) *Macromedia Flash profesional 8* dalam penggarapannya. *Macromedia Flash profesional 8* merupakan sebuah program aplikasi standar (*authoring tool profesional*) yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional *Macromedia* yang merupakan aplikasi yang dipakai dan digunakan untuk merancang grafis animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakan secara mekanik elektronis).

Macromedia Flash profesional 8 digunakan untuk mengolah gambar, animasi, gambar bitmap yang di-*import*, objek suara (*sound*). Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, menu interaktif, dan pembuatan situs

web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. *Macromedia Flash profesional 8* juga dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, karena dapat menampilkan teks, gambar dan animasi yang menarik secara bersamaan.

Menurut Sucipta (2009: 63), ada beberapa keuntungan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash profesional 8*. Keuntungan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash profesional 8* antara lain:

1. ukuran *file* yang cukup kecil, sehingga pendistribusian media belajar lebih mudah,
2. mempunyai kemudahan dalam melakukan *import file* dalam banyak pilihan sehingga lebih hidup,
3. *file* disimpan dalam tipe *file .exe* tanpa harus menginstal *flash*, sehingga akan berjalan secara otomatis setelah dimasukkan dalam CD Ram di komputer,
4. gambar tidak akan pecah ketika di *zoom*,
5. *font* tidak akan berubah meski tidak ada *font* dalam komputer,
6. dapat membuat tombol interaktif.

Disamping memiliki beberapa keuntungan, *Macromedia Flash* juga memiliki beberapa kemampuan dalam penggarapannya. Beberapa kemampuan yang dimiliki *Macromedia Flash* antara lain:

1. dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* maupun dari objek lain,
2. dapat membuat perubahan transparansi warna dalam sebuah *movie* maupun dari objek lain,
3. dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan pemakai program,

4. dapat membuat sebuah gerakan animasi dari satu bentuk ke dalam bentuk yang lain,
5. dapat membuat animasi logo, animasi presentasi, multimedia, *game*, kuis interaktif, simulasi maupun visualisasi,
6. dapat dikonversi dan di-*publish* ke dalam beberapa tipe ekstensi seperti *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*.

Kemampuan *Macromedia Flash* dalam mengolah berbagai jenis objek, kemudahan dalam proses pembuatan animasi, serta kecilnya ukuran file animasi membuat banyak praktisi dibidang multimedia menggunakan program tersebut (Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, 2006). Istilah-istilah umum yang sering digunakan dalam program *Macromedia Flash* antara lain sebagai berikut.

a. *Properties*

Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.

b. Animasi

Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga terlihat menarik.

c. *Layer*

Sebuah nama yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek.

d. *Action Script*

Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi interaktif.

e. *Movie Clip*

Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.

f. *Frame*

Suatu bagian *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

g. *Timeline*

Bagian dari program *Macromedia Flash* yang digunakan untuk menampung *layer*.

h. *Masking*

Suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu *layer* dan isi *layer* tersebut.

i. *Key frame*

Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan pada sebuah animasi.

6. *Tembang Macapat*

a. *Pengertian Tembang Macapat*

Menurut Padmosoekotjo (1960: 25) *tembang inggih menika reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken ngangge kagunan swanten*. Artinya, *tembang Macapat* adalah karangan atau rangkaian bahasa menggunakan patokan tertentu yang cara membacanya harus dilagukan dengan seni suara. *Paugeran* dalam *tembang macapat* yaitu *guru gatra*, *guru lagu*, dan *guru wilangan*. Sedangkan menurut Mawardi (1992: 9) *tembang macapat inggih menika mengku suraos reroncening swanten ingkang mawi titilaras sarta kinathenan rumpakaning basa sumawana*

sastra ingkang gumathok. Maksudnya, *tembang Macapat* memiliki arti penataan suara yang menggunakan *titi nada* dan disertai susunan bahasa serta sastra tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas, maka *tembang Macapat* dapat didefinisikan sebagai karangan atau gabungan kata dengan patokan tertentu dan pembacaannya menggunakan penataan seni suara atau nada disertai susunan bahasa dan sastra.

b. *Tembang Mijil*

Dalam segi pendidikan salah satu yang diajarkan di Jawa di dalam lingkup sekolah adalah *tembang macapat*. *Tembang macapat* merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk siswa SD kelas 5 yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa), berdasarkan keputusan Gubernur Jawa Tengah, nomor: 423.5/5/2010. Kompetensi Dasar yang ditetapkan “Mendengarkan *tembang macapat Mijil*.”

Meskipun dalam jenisnya seluruh *tembang macapat* memiliki makna dan gambaran hidup manusia pada umumnya, namun *tembang Mijil* harusnya terlebih dahulu dimengerti maknanya, karena *tembang Mijil* menggambarkan manusia yang baru lahir dan turun ke dunia. *Mijil* memiliki arti yaitu lahir atau keluar. *Tembang Mijil* merupakan bagian dari 11 *tembang Macapat* lainnya. Dalam jajarannya *tembang Mijil* berada dalam urutan yang pertama, dan memiliki aturan dan watak seperti *tembang macapat* yang lain.

c. Unsur Pokok *Tembang Macapat*

Dalam pengertiannya, selain menyiratkan gambaran hidup manusia sejak lahir sampai mati, *tembang macapat* juga mempunyai unsur pokok, karena sebelumnya *tembang* memiliki arti karangan dengan aturan tertentu dan cara membacanya dilakukan dengan menggunakan seni suara. Dalam pengertian tersebut, unsur pokok yang dimiliki adalah sebagai berikut.

1. Karangan

Tembang adalah karangan. Karangan sebagai karya manusia seperti para pujangga, sastrawan, guru, dosen, mahasiswa, pembelajar, petani, buruh. Siapa saja diperbolehkan membuat *tembang*, asal mampu dan mau mentaati aturan (*guru gatra, guru lagu guru wilangan*).

2. Aturan tertentu

Aturan dalam *tembang* telah ditentukan dan tidak dapat dirubah. Merubah aturan *tembang* berarti merusak tatanan *tembang*. Akibatnya, *tembang* sulit dilagukan nada, irama, dan lagunya, baik dilagukan dengan vokal saja (*accapela*) maupun dilagukan dengan iringan gamelan.

3. Cara membaca *tembang* dilagukan

Cara membaca *tembang* dilagukan dengan seni suara. Jika tidak dilagukan bukan *nembang*, tetapi membaca *tembang*. Agar dapat dilagukan dibuatlah rangkaian nada. Nada-nada ini yang melambangkan tinggi rendahnya suara. Menurut Padmopuspito (Suwardi, 2010: 13) *Tembang macapat* merupakan *tembang* yang berasal dari kata “*mocone papat papat*” (membacanya empat-

empat). Hal ini dapat dinalar, karena dalam melagukan *macapat* hampir selalu silabik (empat suku kata).

Ada beberapa pengertian tentang *tembang macapat* yang menyatakan bahwa *tembang macapat iku tembang anggone maca papat-papat* “*tembang macapat* itu *tembang* yang dilagukan empat-empat (jeda pada setiap empat suku kata)”, dari suku kata larik, dan suku kata selanjutnya sisa dalam setiap lariknya (Suwarna, 2008: 70).

Contoh *tembang Mijil* :

Dhek samana / durung ana / mijil / : 4-4-2

Pangkur miwah / sinom / : 4-2

Dhandhanggula / pocung kinan- / thine / : 4-4-2

Gambuh mega- / truh lawan mas / kintir / : 4-4-2

Durung ana / lair / : 4-2

Kabeh tembang / kidung / : 4-2

4. Konvensi Struktural *Tembang Macapat*

Konvensi struktural *tembang macapat* meliputi aspek sastra dan aspek lagu. Konveksi struktural *tembang macapat* adalah kaidah atau ketentuan terkait dengan aspek bahasa atau sastra dalam teks *tembang macapat*. Kaidah dalam *tembang macapat* meliputi: *guru gatra*, *guru lagu*, atau *guru wilangan*.

d. Aturan dan Watak *Tembang Macapat*

Menurut Suwarna (2008: 88-89) *tembang macapat* mempunyai tiga aturan yang harus diperhatikan, yaitu:

1. *guru gatra* : jumlah larik setiap bait.

2. *guru wilangan* : jumlah suku kata setiap kalimat/baris.
3. *guru lagu* : suara vokal di akhir baris (*dhong-dhing*).

Tabel 1: Aturan Setiap *Tembang Macapat*

No.	Nama Tembang	Aturan
1.	<i>Mijil</i>	10-i, 6-o, 10-e, 10-i, 8-i, 6-u
2.	<i>Kinanthi</i>	8-u, 8-i, 8-a, 8-i, 8-a, 8-i
3.	<i>Sinom</i>	8-a, 8-i, 8-a, 8-i, 7-i, 8-u, 7-a, 8-i, 12-a
4.	<i>Asmaradana</i>	8-1, 8-a, 8-e/o, 8-a, 7-a, 8-u, 8-a
5.	<i>Dhandhanggula</i>	10-i, 10-a, 8-e, 7-u, 9-i, 7-a, 6-u, 8a, 12-i, 7a
6.	<i>Gambuh</i>	7-u, 10-u, 12-i, 8-u, 8-o
7.	<i>Maskumambang</i>	12-i, 6-a, 8-i, 8-a
8.	<i>Durma</i>	12-a, 7-i, 6-a, 7-a, 8-i, 5-a, 7-i
9.	<i>Pangkur</i>	8-a, 11-i, 8-u, 7-a, 12-u, 8-a, 8-i
10.	<i>Megatruh</i>	12-u, 8-i, 8-u, 8-i, 8-o
11.	<i>Pocung</i>	12-u, 6-a, 8-i, 12-a

Sedangkan jenis dan watak *tembang macapat* ada 11, yaitu:

1. *Mijil* watakipun asih, pangajab, utawi wedharipun raos. Saged kangge cariyos pitutur.
2. *Kinanthi* watakipun seneng asih, kasmaran. Saged kangge medharaken piwulang, cariyos ingkang ngemu suraos asih, asmara, sarta gandhrung-gandhrungan.
3. *Sinom* watakipun grapyak, kenes, renyah. Saged kangge sesorah, cariyos ingkang ngemu pitutur.
4. *Asmaradana* watakipun tresna, sedhih, sengsem, ananging sedhih amargi ketaman asmara. Kangge cariyos ingkang suraos kasmaran.
5. *Dhandhanggula* watakipun luwes, gembira, endah. Cariyos menapa kemawon saged, kangge piwulang, cariyos gandhrung.
6. *Gambuh* watakipun rumaket, sumanak, sumadulur. Mathuk kangge medharaken pitutur ingkang radi sereng amargi keduga, limrahipun nggange basa Jawa ngoko amargi sampun raket sesrawunganipun.
7. *Maskumambang* watakipun nelangsa, ngeres-eresi, sedhih. Mathukipun kangge medharaken raos ingkang ngeres, nggreges, keranta-ranta.
8. *Durma* watakipun keras, galak, nepsu, gandrung. Mathuk kangge medharaken nepsu ati, kedereng sereng, perang.
9. *Pangkur* watakipun sereng, gregetan. Kangge cariyos ingkang ngemu suraos sereng, gregetan. Limrah kangge cariyos perang.

10. *Megatruh watakipun prihatin, getun, sedhih. Kangge medharaken raos getun, keranta-ranta.*
11. *Pocung watakipun kendho, tanpa greget-saut. Mathuk kangge cariyos ingkang sembrana, tanpa kemempengan*

Maksud atau arti dalam jenis dan watak *tembang macapat* di atas adalah sebagai berikut.

1. *Mijil* berwatak himbauan dan mengasihi. Cocok digunakan untuk menyampaikan nasehat.
2. *Kinanthi* mempunyai watak gembira, senang, cinta kasih. *Tembang* ini biasanya digunakan untuk menyampaikan piwulang, cerita cinta.
3. *Sinom* berwatak lincah dan bermasyarakat. Cocok untuk nasehat dan pendidikan atau pengajaran.
4. *Asmaradana* mempunyai watak sedih karena cinta, biasanya digunakan dalam cerita cinta.
5. *Dhandhanggula* berwatak luwes, indah dan menyenangkan. *Tembang* ini cocok untuk menyampaikan suasana apapun.
6. *Gambuh* berwatak cocok, senang bergaul. Melukiskan kesenangan karena telah menemukan kecocokan.
7. *Maskumambang* berwatak memilukan. *Tembang* ini melukiskan perasaan sedih dan memilukan.
8. *Durma* berwatak keras, marah. *Tembang* ini biasanya digunakan untuk menyamapaikan suasana marah, dan cerita perang.
9. *Pangkur* berwatak keras. *Tembang* ini digunakan untuk menceritakan sesuatu yang keras, cinta yang menyala-nyala atau membara.

10. *Megatruh* berwatak prihatin, sedih, biasanya digunakan untuk menceritakan sesuatu penyesalan dan kesedihan.

11. *Pocung* berwatak menggemaskan. Biasanya digunakan untuk menyampaikan sesuatu yang lucu dan sesuka hati.

Tembang Macapat yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *tembang Mijil*. Hal tersebut karena *tembang Mijil* merupakan materi yang telah ditetapkan untuk siswa SD kelas V, berdasarkan kurikulum bahasa Jawa yang berlaku di Provinsi Jawa Tengah saat ini.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdur Rahman pada tahun 2007.

Penelitian yang dilakukan oleh Abdur Rahman berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan *Macromedia Flash MX*”. Dalam penelitian tersebut sasaran dari pengguna media adalah kalangan umum atau bagi siapa saja yang membutuhkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Abdur Rahman, menyatakan bahwa analisis data dapat diketahui sebagai berikut. Dari segi kegunaan, 51,90% responden setuju program *Macromedia Flash MX* sebagai alat bantu dalam pembelajaran aksara Jawa, 70,30% responden menyatakan setuju dengan adanya program media pembelajaran aksara Jawa, karena akan mempermudah dalam mempelajari aksara Jawa. Selain itu, 59,20% responden menyatakan setuju bahwa setelah menggunakan program media pembelajaran aksara Jawa menjadi lebih mengerti tentang konsep aksara Jawa. Sedangkan dari segi kemudahan, 59,30% responden menyatakan setuju, dalam

penggunaan media pembelajaran aksara Jawa tidak mengalami kesulitan, dan 63% responden menyatakan setuju bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran aksara Jawa jelas dan mudah untuk diikuti. Dari segi kualitas, 66,70% responden menyatakan setuju dengan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, sasaran pengguna media adalah siswa Sekolah Dasar kelas V, sehingga penyusunan materi harus disesuaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Pada pengembangan media pembelajaran *tembang macapat Mijil* dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* yang akan diteliti, produk akhir diujicobakan pada siswa SD kelas V, tepatnya di SD Negeri Banjarwinangun, Kabupaten Kebumen. Sedangkan relevansi penelitian Abdur Rahman dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas pada tahun 2011.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat* dengan Aplikasi *Adobe Flash* untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII”. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 82% termasuk dalam kategori sangat baik, (2) penilaian kualitas media oleh ahli media memperoleh rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori sangat baik, (3) penilaian media oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata 92% termasuk dalam kategori sangat baik, dan (4) hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata-rata 81,6% termasuk dalam kategori sangat setuju.

Relevansi penelitian Winda Sukmaningtyas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dan mengembangkan media pembelajaran *tembang Macapat*, dan pengguna media adalah siswa sekolah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohmah Muktiani pada tahun 2008.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohmah Muktiani berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kualitas multimedia pembelajaran hasil validasi ahli materi menilai dengan rata-rata dikategorikan “sangat baik”, sedangkan ahli media menilai dengan rata-rata kategori “baik”. Penilaian siswa pada uji coba lapangan mengenai kualitas multimedia adalah rata-rata dikategorikan “baik”. Relevansi penelitian Nur Rohmah Muktiani dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dan mengembangkan produk media pembelajaran, dan pengguna media adalah siswa sekolah.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *tembang macapat Mijil* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* untuk siswa SD Negeri 1 Banjarwinangun, Kabupaten Kebumen, yang diharapkan agar proses pembelajaran *tembang macapat Mijil* lebih menarik dan interaktif.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada pelajaran bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar terdapat materi *tembang macapat Mijil*. Pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi *tembang macapat Mijil*

memiliki beberapa hambatan. Salah satu hambatan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran *tembang macapat Mijil* yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran *tembang macapat Mijil* perlu dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *tembang macapat Mijil dalam bentuk CD (Compact Disc)* pembelajaran *tembang macapat Mijil* dengan *Macromedia Flash Professional 8*.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi belajar, dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta penilaian oleh guru bahasa Jawa SD, dan tanggapan siswa.