

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007: 3) secara garis besar menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Engkoswara dan Entang (1982: 23) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran instruksional terdiri dari sejumlah komponen, yaitu materi pelajaran, metode, alat, evaluasi, yang semuanya saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pengajaran.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1986: 23). Hal ini sependapat dengan Sudjana (2002: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Alat tersebut secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, televisi dan komputer. Media pembelajaran merupakan upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan.

Dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran *tembang*, yang akan digunakan sebagai alat bantu mengajar *tembang macapat*. Media pembelajaran tersebut akan diwujudkan dalam bentuk CD (*Compact Disc*) yang berisi materi *tembang macapat* khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2007: 16-17), khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut :

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Beberapa fungsi media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana (2002: 2) antara lain.

1. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik,
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran,
4. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Arsyad (2007: 25-27) menjelaskan fungsi praktis media pembelajaran yaitu :

1. media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
2. media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar,

3. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
4. media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Selain fungsi-fungsi yang disampaikan dari beberapa pakar di atas, media pembelajaran juga mempunyai fungsi bagi proses belajar mengajar menurut Hamalik (1986: 23-26) yaitu:

1. Fungsi ejukatif, memberikan pengaruh-pengaruh atau nilai-nilai yang baik kepada peserta didik.
2. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan serta memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3. Fungsi ekonomis, untuk memotivasi meningkatkan ketrampilan melalui peningkatan produk.
4. Fungsi politis yaitu pembaharuan. Suksesnya pembaharuan bergantung pada banyak faktor, salah satunya partisipasi dari peserta didik.
5. Fungsi seni budaya, mendorong perubahan-perubahan kehidupan dalam semua dimensi kebudayaan manusia.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain; (1) media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, (2) dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (3) dengan adanya media pembelajaran guru dapat menghemat waktu proses belajar mengajar, (4) hadirnya media pembelajaran membuat perkembangan seni budaya dengan mudah tersebar

keseluruh penjuru dunia melalui penggunaan alat-alat/media yang modern. Dengan demikian guru harus dapat memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga kendala dalam proses pembelajaranpun dapat teratasi.

c. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Multimedia merupakan kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran dengan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi (Arsyad, 2007: 171).

Berdasarkan perkembangan teknologi yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif tersebut, Henich, dkk (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 19) mengklasifikasikan media sebagai berikut.

1. Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan disebut juga media pameran atau *displayed media*. Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain: (1) *realia*, merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar, (2) *model*, diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda sesungguhnya, (3) *media grafis*, merupakan media visual non proyeksi, karena media grafis dalam menyalurkan pesan menggunakan simbol-simbol visual.

Ketiga jenis media tersebut tidak memerlukan tenaga listrik, sehingga sering disebut sebagai media sederhana. Meskipun begitu penggunaan media tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal dan menarik.

2. Media yang diproyeksikan

Media yang tergolong sebagai media yang diproyeksikan yang selama ini dikenal adalah *overhead transparansi* (OHT). Transparansi OHT merupakan media proyeksi visual sederhana, yang penggunaannya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media tersebut bagian *software* berupa transparansi yang sering disebut sebagai OHT (*Overhead transparency*), sedangkan hardware berupa proyektor atau OHP (*Overhead projektor*).

Opaque projector adalah proyektor yang dapat menyorotkan gambar yang terdapat pada bidang yang *opaque* atau tidak tembus cahaya (Suleiman, 1985: 34-35). Namun, dengan perkembangan teknologi telah memungkinkan komputer dan video dapat diproyeksikan dengan menggunakan peralatan khusus, yaitu LCD (*Liquid Crystal Display*).

3. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Jenis yang dapat dimasukkan dalam media audio antara lain: radio, tape recorder dan kasetnya, CD audio.

Hal ini sependapat dengan Sudjana (2002: 129) yang menyatakan bahwa audio merupakan bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yaitu pita

suara atau piringan suara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

4. Media Visual

Alat-alat visual merupakan media yang memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal dengan alat peraga.

5. Media Audio Visual

Audio visual adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat “visible” artinya dapat dilihat. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang penyampaian pesannya secara audio visual yang dapat didengar dan dilihat.

Alat-alat audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata. Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui media audio visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan. Yang termasuk audio visual adalah televisi dan video.

Arsyad (2007: 29-31), menjabarkan media menjadi empat kelompok, yaitu sebagai berikut.

1. *Media hasil teknologi cetak*, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
2. *Media hasil teknologi audio-visual* yaitu cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3. *Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4. *Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer* merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

d. Prinsip Penggunaan Media

Media pembelajaran adalah alat pembawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media sering disebut media interaktif. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Menurut Lehshin dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2007: 81) prinsip penggunaan media pembelajaran ada enam yaitu; (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok), (2) media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, figur atau gambar, transparasi, film bingkai atau *slide*), (4) media berbasis audio visual (video, film, slide bersama

tape, televisi), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif), (6) pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar.

Lehshin mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran, di mana penelitian ini menggunakan prinsip penggunaan media yang ke lima yaitu media pembelajaran yang berbasis pada komputer.

2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran dengan menggunakan komputer atau *computer-assisted instruction* (CAI), merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Komputer dilengkapi berbagai fungsi antara lain: *tape recorder*, *earphone*, proyektor untuk *slide* dan film, layar televisi, dan *key-board* serta digunakan sebagai mesin belajar atau *teaching machine* (Nasution, 2000: 60).

Dalam proses pembelajaran komputer berperan sebagai manager, yang dikenal dengan nama *computer-managed instruction* (CMI). Di sisi lain peran komputer dimanfaatkan untuk menyajikan informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya, peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar.

Modus ini dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (CAI), yang mendukung pembelajaran dan pelatihan namun bukan penyampai utama materi pelajaran. *Computer-assisted instruction* (CAI) diharapkan menciptakan pembelajaran yang efektif (Azhar, 2007: 96).

Komputer merupakan alat belajar (CAI atau *Computer Assisted Instruction*) yang mempunyai beberapa keuntungan (Nasution, 1999: 110) sebagai berikut:

- a. Komputer dapat membantu murid dan guru dalam pelajaran.

- b. CAI memiliki kemampuan yang dapat dimanfaatkan dan digunakan.
- c. CAI sangat praktis dalam pembelajaran.
- d. CAI dan metode pembelajaran yang digunakan guru dapat saling melengkapi.
- e. CAI dengan cepat dapat menilai hasil setiap peserta didik.

Pembelajaran berbasis komputer mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan siswa yang awam dengan mereka yang sudah menguasainya, dengan begitu siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Komputer mempunyai banyak pilihan *software* yang dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan sebagai sarana untuk pembuatan sebuah media pembelajaran. Salah satu aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat audio visual dan ditampilkan secara bersamaan adalah *Adobe Flash CS5 (Adobe Flash Creative Suite5)*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan prinsip yang tepat digunakan untuk pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif, karena melalui media pembelajaran tersebut terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses belajar-mengajar.

B. *Adobe Flash CS5*

Adobe Flash Creative Suite5 dirilis pada tahun 2010 oleh perusahaan *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash CS5 (Adobe Flash Creative Suite5)* merupakan

sebuah program yang ditujukan kepada para desainer atau programmer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman web, pembuatan game interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun, dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik lagi (Pranowo, 2011: 15).

Adobe Flash Creative Suite5 memiliki beberapa kelebihan dengan versi sebelumnya. Penggunaan seperti TLF *text* sangat membantu dalam mengelola *text*. Disamping itu juga dapat menemukan fitur terbaru pada *Flash CS5 (Creative Suite5)*, seperti editor *Actionscript*, integrasi dengan *creative suite*, integrasi dengan *flash builder*, penyempurnaan pada video, dan *file fla* berbasis XML (Wahana Komputer, 2011: 29) .

Fasilitas seperti 3D *Effect* atau *Transformations* yang sangat menarik dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. *Adobe Flash CS5 (Adobe Flash Creative Suite5)* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS4 (Creative Suite4). *Flash* dapat dilihat dari dua aspek (Pranowo, 2011: 15), yaitu:

1. *flash* sebagai *software* pembuat atau pembangun aplikasi, sistem informasi, dan pembuat animasi,
2. *flash* sebagai teknologi. Terbentuknya *Flash Player* untuk dapat menjalankan animasi.

Flash adalah program animasi yang berbasis vektor yang dapat menghasilkan file yang berukuran kecil sehingga mudah diakses. *Flash* dilengkapi

dengan *tool-tool* untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasi atau akan dijalankan dengan *scrip* (*scrip* dalam *Flash* disebut dengan *ActionScript*).

Adobe Flash Proffesional CS5 atau lebih dikenal dengan sebutan *Flash CS5* (*Creative Suite5*) merupakan satu program unggulan dari *Adobe System* yang khusus digunakan untuk membuat animasi gambar vektor seperti membuat *movie*, animasi logo, *game*, *banner*, menu interaktif sampai pengembangan aplikasi untuk *mobile smartphone* dan komputer tablet (Chandra, 2011: 2).

Adobe Flash Creative Suite5 Proffesional memiliki beberapa fitur terbaru (Pranowo, 2011: 2-11) sebagai berikut.

1. *Object-based Animation*, untuk mendesain objek bergerak dari *keyframe*.
2. *Motion Editor Panel*, untuk mengontrol parameter *keyframe* yang meliputi rotasi, ukuran, skala, posisi, filter, dan kegunaan editor *keyframe* yang berguna untuk mengontrol kurva grafik.
3. *Motion Tween Presets*, merupakan *pre-built animations* yang digunakan untuk menyimpan karya.
4. *Inverse Kinematics with the Bone tool*, digunakan untuk membuat animasi *tween* dengan gerakan atau putaran.
5. *3D Trasformation*, digunakan untuk transformasi 3D dan tidak dapat untuk membuat objek 3D.
6. *Decorative Drawing with the Deco tool*, untuk mengubah beberapa simbol ke dalam *instant design tool* dengan bantuan *brush* atau *fill tool*, seperti efek-efek maupun simbol-simbol.

7. *Adobe Kuler Panel*, untuk mengelompokkan tema yang dibuat para komunitas desainer secara online.
8. *Panel Overview*, untuk mengubah layout area kerja.
9. *Sample Sounds Library*, terdapat *library* dari *sound effects* yang membuat mudah dalam memasukkan *sound*.
10. *Adobe Media Encoder with H.264 Support*, digunakan untuk mengubah file video menjadi *movie flash*, yaitu(*.flv).
11. *Edit in Soundbooth*, untuk mengedit suara yang diimpor dalam *Soundbooth* langsung ke dalam *flash*.
12. *New Font Menus*, meliputi tiap-tiap *font* yang terdahulu dan tiap gaya di dalam *font*.

Dalam wahana komputer (2011: 2-4) menjelaskan beberapa fitur terbaru pada *Adobe Flash Creative Suite5* yang merupakan penyempurnaan program dari versi sebelumnya, antara lain:

1. *Text*, digunakan untuk membuat fitur-fitur tulisan seperti TLF *text* dan *classic text*.
2. *Code Editing*, untuk membantu dalam penulisan *actionsript*.
3. *SWF History*, mengetahui ukuran file swf.
4. *Deco Tool*, untuk menambahkan fasilitas *tool* yang lainnya.

Berikut adalah beberapa istilah yang biasa digunakan saat bekerja di area kerja *Flash CS5 (Creative Suite5)* menurut Pranowo (2011: 18-23) :

1. *Stage*, yang diwakili oleh kotak putih yang diibaratkan panggung sandiwara di mana semua aktor tampil dan bermain. Daerah yang berwarna abu-abu adalah daerah yang tidak akan terlihat oleh penonton.

2. *Tools*, merupakan alat gambar dan mewarnai sesuatu yang ada di stage.

Dibawah ini macam-macam *tool* dan penggunaannya sebagai berikut.

- a. *Selection Tool (V)*, untuk memilih atau menyeleksi dan memindahkan objek.
- b. *Subselection Tool (A)*, untuk memodifikasi titik-titik garis pada gambar.
- c. *3D Rotation Tool (W)*, untuk mentransformasikan rotasi pada sumbu x, y dan z. *Tool* ini hanya bekerja pada objek *movie*, *button*, grafik, dan objek *text*.
- d. *3D Translation Tool (G)*, untuk mentransformasikan translasi pada sumbu x, y, dan z yang hanya bekerja pada objek *movie*, *button*, grafik, dan objek *text*.
- e. *Lasso Tool (L)*, untuk memilih bagian dari objek atau memilih objek yang tidak teratur.
- f. *Pen Tool (P)*, untuk menambah atau mengurangi titik pada garis suatu gambar atau objek.
- g. *Text Tool (T)*, untuk menulis *text*.
- h. *Line Tool (N)*, untuk menggambar garis.
- i. *Rectangle Tool (R)*, untuk membuat atau menggambar persegi atau kotak.
- j. *Oval Tool (O)*, untuk membuat objek lingkaran atau oval.

- k. *Rectangle Primitive Tool*, untuk membuat persegi atau kotak *primitive* dengan mempunyai *node* yang dapat dimodifikasi menjadi lengkung.
- l. *Oval Primitive Tool*, untuk membuat objek oval atau lingkaran yang memiliki 3 titik sumbu yang dapat diubah-ubah.
- m. *PolyStar Tool*, untuk membuat objek polygon atau bintang.
- n. *Pencil Tool*, digunakan untuk menggambar bentuk yang teratur.
- o. *Brush Tool (B)*, menggambar bebas dengan sistem seperti kuas.
- p. *Spray Brush Tool (B)*, menggambar seperti alat semprot cat (*SprayGun*).
- q. *Deco Tool (U)*, mengubah beberapa simbol ke dalam *instant design tool*, seperti efek-efek maupun simbol-simbol.
- r. *Bone Tool*, digunakan untuk membuat animasi gerakan atau putaran.
- s. *Paint Bucket Tool (K)*, mengidentifikasi warna fill suatu objek.
- t. *Ink Bottle Tool (S)*, mewarnai atau menambah warna *outline* atau *stroke* suatu objek.
- u. *Eyedropper Tool (I)*, mengambil warna suatu bidang.
- v. *Eraser Tool (E)*, menghapus sebagian atau seluruh objek yang tidak diinginkan.
- w. *Hand Tool (H)*, menggeser lembar kerja atau layer agar sesuai dengan yang kita inginkan.
- x. *Zoom Tool (M)*, untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dari layar atau lembar kerja.
- y. *Stroke Color Tool*, memberikan warna *outline* atau garis tepi dari suatu objek.

- z. *Fill Color Tool*, memberikan warna pada bagian dalam objek.
- 3. *Panel*, mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang berada di *stage*.
- 4. *Properties*, pencatat segala informasi objek yang ada di *stage*.
- 5. *Timeline*, mencatat aktivitas objek kapan harus tampil di *stage* dan kapan harus menghilang.

C. Pengertian Membaca

Membaca adalah proses psikologis untuk menentukan arti kata-kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan kata yang dapat dipahami dan pengalaman pembacanya (Cole dalam Wiryodijoyo, 1989: 1).

Kegiatan membaca sebagai salah satu kegiatan menyimak, yang juga merupakan kegiatan komunikasi, karena membaca tidak lain adalah menerima pesan dari buku-buku (Sujanto, 1988:5).

Pemahaman diperoleh bila pembaca mempunyai pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan apa yang terdapat di dalam bacaan. Proses membaca melibatkan kemampuan motoris, pengetahuan bahasa, penalaran dan pengalaman pembacanya.

Hal ini sependapat dengan apa yang dikemukakan Soedarso (2000 : 4) bahwa membaca adalah aktifitas kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi: orang harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati dan mengingat.

Setiap orang mempunyai cara sendiri dalam memahami informasi dengan membaca, namun dalam membaca harus diimbangi dengan kemampuan secara cepat yaitu, semakin intensif dan efektif. Pada buku keterampilan berbahasa Sujanto (1988 : 7) dijelaskan kegunaan yang terbesar dari banyak membaca secara intensif dan efektif adalah :

- a. Mendapatkan banyak informasi yang dapat dijadikan bahan baik dalam berbicara maupun menulis.
- b. Dapat semakin akrab dengan teknik-teknik serta berbagai metode yang biasa dipergunakan oleh para penulis dalam memaparkan gagasan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, kesimpulannya bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk membangun makna dari suatu pesan yang disampaikan melalui tulisan. Dalam proses tersebut, pembaca mengintegrasikan antara informasi atau pesan dalam tulisan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki.

Salah satu keterampilan berbahasa yang berfungsi sebagai perantara yaitu pancaindra untuk memperoleh suatu informasi. Dari pancaindra tersebut kemudian di proses dalam kesadaran kita melalui berbagai penyaringan sebelum informasi atau pengetahuan yang kita dapat tersimpan di dalam memori kita untuk selama-lamanya. Begitu juga dalam membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*, seseorang harus menggunakan pancaindra yang dimiliki.

D. *Titi Laras*

1. Pengertian *Titi Laras*

Titi laras adalah angka yang terdapat pada bilahan gamelan yang menggambarkan suara satu-satunya bilahan gender (Padmosoekotjo, 1955: 39). Endraswara (2008: 59) memaparkan bahwa *titi laras* merupakan tulisan atau tanda sebagai penyimpulan nada-nada yang sudah tertentu tinggi rendahnya. *Titi laras* berfungsi untuk mencatat notasi gendhing atau tembang.

Titi laras adalah bahasa lain dari tangga nada. *Titi laras* biasanya digunakan sebagai acuan atau patokan irama nada khusus untuk musik tradisional Jawa. *Titi laras* adalah tanda angka, simbol, huruf mengenai nada-nada dalam seni karawitan (Winarno, 2010: 2). *Titi laras* disebut juga notasi yang fungsinya untuk menulis notasi lagu atau gendhing, dokumentasi lagu atau gendhing, dan digunakan sebagai sarana pembelajaran karawitan.

Pendapat lain dari Endraswara (2010: 50) yang menyatakan bahwa “*Titi laras, yaitu slendro atau pelog, sebagai bekal menguasai jenis lagu agar tidak bersuara sumbang (blero). Jika titi laras itu digarap matang, tiap orang yang belajar tembang paham hal ini, biarpun dihadapkan pada lagu baru, dapat mengotak-atik suara sendiri. Titi laras yang dikuasai secara cermat akan memudahkan seorang penembang melagukan tembang apa saja*”.

Menurut Supanggah (2002: 86) *titi laras* dapat bermakna jamak, ada tiga makna penting yaitu:

1. sesuatu yang (bersifat) “enak atau nikmat untuk didengar atau dihayati”,
2. nada yaitu suara yang telah ditentukan jumlah frekuensinya (penunggul, gulu, dhadha, pelog, lima, nem dan barang),

3. tangga nada atau *scale/ gamme*, yaitu susunan nada-nada yang jumlah, urutan dan pola interval nada-nadanya telah ditentukan.

Hal tersebut sepadan dengan pendapat yang dikemukakan Rejomulyo (2009:

14) bahwa laras atau *titi laras* merupakan bunyi-bunyian atau susunan nada yang ditentukan dengan aturan-aturan sehingga enak didengar. Laras mempunyai sifat dasar yaitu: (1) tinggi rendah, karena banyak sedikitnya getaran dalam waktu tertentu, (2) panjang pendek, karena iramanya terjadi getaran pada sumber bunyi (periode), (3) laras lirik, yang disebabkan oleh besar/ jauhnya getaran (amplitudo).

Berdasarkan definisi beberapa ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *titi laras* adalah urutan nada dalam 1 gembyang atau oktaf yang dimulai dari sebuah nada sampai terulangnya nada itu kembali dalam 1 oktaf yang lebih tinggi maupun oktaf yang lebih rendah.

2. Klasifikasi *Titi Laras*

Menurut Winarno (2010: 2-4) bentuk *titi laras* dibedakan menjadi tiga macam, yaitu *titi laras* berwujud huruf, *titi laras* berwujud angka, dan *titi laras* berwujud simbol. Tiga bentuk *titi laras* tersebut mempunyai jenis-jenis *titi laras* sendiri. *Titi laras* berwujud angka juga mempunyai jenis-jenis *titi laras* yang salah satunya bernama *titi laras* kepatihan.

Dalam pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* ini menggunakan *titi laras* kepatihan. *Titi laras* kepatihan diciptakan oleh Wreksadiningrat I pada tahun 1910 di Surakarta. *Titi laras* ini digunakan pada karawitan Surakarta.

Wujud *titi laras* kepatihan sebagai berikut:

Tabel 1. *Titi Laras Slendro*

Jenis Laras	Laras Slendro				
Tanda Titi Laras	1	2	3	5	6
Cara Membaca	ji	ro	lu	ma	nem
Nama Nada	Panunggul	Gulu	Dhadha	Lima	Nem

Tabel 2. *Titi Laras Pelog*

Jenis Laras	Laras Pelog						
Tanda Titi Laras	1	2	3	4	5	6	7
Cara Membaca	ji	ro	lu	pat	ma	nem	pi
Nama Nada	Panunggul	Gulu	Dhadha	Pelog	Lima	Nem	Barang

Berkenaan dengan bentuk *titi laras* kepatihan yaitu laras slendro dan laras pelog, hal ini sependapat dengan klasifikasi *titi laras* kepatihan menurut Supanggah (2002: 86-87) yaitu:

a. *Titi laras* yang digunakan *Laras Slendro*

- 1) Panunggul, *atau sering juga disebut dengan barang, diberi simbol 1 (angka arab satu), dan dibaca siji atau ji.*
- 2) Gulu, *atau jangga (krama jawa), diberi simbol 2 (angka arab dua) dibaca loro atau disingkat ro.*

- 3) Dhadha, *atau jaja atau tengah, diberi simbol 3 (angka arab tiga), dan dibaca telu atau dibaca singkat lu.*
 - 4) Lima, *diberi simbol angka 5 (angka arab lima), dibaca lima, atau ma sebagai bacaan singkatnya.*
 - 5) Nem, *diberi simbol 6 (angka arab enam), dibaca nem.*
- b. *Titi laras* yang digunakan Laras Pelog sama dengan yang digunakan Laras Slendro, namun dalam laras pelog terdapat nama laras yang sering disebut sebagai berikut.
- 1) Barang, *yaitu nada gembyangan dari penunggul, diberi simbol 1 (angka arab satu dengan titik di atas angka), dibaca siji atau ji.*
 - 2) Manis, *nada gembyangan gulu, diberi simbol angka 2 (angka arab dua dengan tanda titik di atasnya). Manis hanya digunakan untuk laras kempul dan kenong.*

Dalam penelitian ini disebabkan *tembang macapat* pada dasarnya merupakan salah satu jenis *tembang Jawa* maka *titi laras* yang digunakan adalah *titi laras kepatihan*, yang larasnya sering disebut *laras pentatonis* yaitu hanya menggunakan lima buah nada. *Titi laras* disebut dengan notasi kepatihan karena ditulis di kepatihan, yang diciptakan oleh Raden Ngabehi Jaya Sudirga atau Wreksadiningrat sekitar tahun 1910 (Winarno, 2010: 2).

Pada abad ke- 19 di Kepatihan Surakarta, oleh Wreksadiningrat I mengajarkan sendhon dengan notasi rante, akan tetapi mengalami kendala. Karena kesulitan, maka diberi tanda dengan angka pada balungannya (bilah). Notasi

kepatihan diperkirakan digunakan pada tahun 1892. Angka tersebut digunakan untuk pengajaran. Karena notasi lahir di Kepatihan, maka selanjutnya disebut *titi laras* kepatihan dan masih berlaku sampai sekarang.

Tangga nada pentatonik adalah rangkaian nada yang terdiri atas lima nada ('penta' berarti lima). Interval atau jarak nadanya $\frac{1}{2}$, 1, $1\frac{1}{2}$, dan 2 nada. Tangga nada jenis ini digunakan pada alat musik gamelan (My, 2008 : 81).

Tangga nada pentatonik pada umumnya digunakan pada musik tradisional. Khusus pada Gamelan Jawa, dua macam tangga nada pentatonik tersebut dinamakan *titi laras* slendro dan *titi laras* pelog. Pelog yang terdiri atas 1-3-4-5-7 merupakan tangga nada yang dipakai pada masyarakat jawa, yang menghilangkan nada 2 (re) dan 6 (la) sehingga membentuk struktur jarak $2\frac{1}{2}$ -1-2. Sedangkan slendro yang terdiri atas 1-2-4-5-6, nada yang dihilangkan adalah nada 3 (mi) dan 7 (si) sehingga membentuk struktur jarak $1\frac{1}{2}$ -1-1.

Menurut Sugestiadi (dalam Wawasan Seni Budaya, hal; 42) pentatonis diambil dari bahasa latin *pentatonicus*. Tangga nada pentatonis adalah suatu jenis tangga nada yang menggunakan lima buah nada pokok yang ada pada setiap oktafnya dengan diakhiri nada VI sebagai oktafnya (*Penta* berarti lima dan *tonis* atau tonus berarti nada).

Klasifikasi *titi laras* yang dijabarkan oleh kedua pakar di atas, sependapat dengan Endraswara (2008: 59-60) yang menyatakan bahwa *titi laras* dalam gamelan ada dua macam yaitu; *titi laras* slendro yang terdiri dari panunggul, gulu,

dhadha, lima, nem. Sedangkan *titi laras pelog* terdiri dari; panunggul, gulu, dhadha, pelog, lima, nem, barang. Macam-macam *titi laras pentatonis* :

a) *Titi Laras Pelog*

Tabel 3. *Titi Laras Pentatonis Pelog*

No.	Nama Laras	Titi Laras
1.	Pelog Lima	5-6-1-2-3-4-5-6-1-2
2.	Pelog Nem	6-1-2-3-4-5-6-1-2-3
3.	Pelog Barang	2-3-4-5-6-7-2-3-4-5-6-7-2-3

b) *Titi Laras Slendro*

Tabel 4. *Titi Laras Pentatonis Pelog*

No.	Nama Laras	Titi Laras
1.	Slendro Manyura	3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
2.	Slendro Nem	2-3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
3.	Slendro Sanga	5-6-1-2-3-5-6-1-2

Dengan pedoman *titi laras pentatonis* di atas peneliti akan menyajikan dua tembang Dhandhanggula menggunakan *laras slendro* dan *laras pelog*, yakni tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang.

E. Tembang Macapat

1. Pengertian Tembang Macapat

Tembang Macapat adalah sebuah lagu yang terdiri atas susunan *titi laras* yang memunculkan sebuah *cengkok*, sehingga macapat apabila dilagukan akan terasa keestetikaannya (Endraswara, 2010: 87). Hal itu sependapat dengan Padmosoekotjo (1955: 21) yang menjelaskan bahwa tembang macapat merupakan sebuah karangan yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang pembacaannya harus dilagukan.

Pendapat lain menurut Subalidinata (1974: 15) yakni bahwa “*Jare tembang macapat iku pamacane papat-papat. Mangkono yen ditembangake cengkok macapatan. Ana maneh sing nlusur tembung “macapat” asal saka “ma-cepat”*” yaitu tembang macapat merupakan tembang yang dibaca empat-empat dan dibaca secara cepat dengan dilagukan menggunakan cengkok macapatan. Pelafalan *maca cepet* apabila dibaca menjadi *macapet*. Karena pelafalan *macapet* tidak enak didengar maka pelafalannya menjadi macapat (Suwarna, 2008: 6).

Dalam masyarakat suku bangsa Jawa *tembang* dibagi menjadi tiga jenis yaitu: (1) tembang gedhe, (2) tembang tengahan, (3) *Tembang Macapat*. Namun di sini penulis hanya akan membatasi hanya pada *Tembang Macapat*. *Macapat* adalah sebutan metrum puisi Jawa pertengahan dan Jawa baru, yang hingga kini masih digemari masyarakat, dan masih sulit dilacak sejarah penciptaannya.

Secara umum sekar macapat ada 9 jenis (Padmosoekotjo, 1955: 30). Akan tetapi, saat ini banyak masyarakat mempelajari tembang macapat ada 11 jenis,

penyebabnya tembang tengahan dan *tembang macapat* patokannya sama. Guru lagu, guru wilangan dan guru gatra pada beberapa buku, jumlah *tembang macapat* bisa berbeda-beda karena bergeser antara tembang tengahan dengan tembang macapat. Berdasarkan dari 11 jenis *tembang macapat*, pada penelitian ini peneliti akan membahas *tembang Dhandhanggula* untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tembang Dhandhanggula merupakan salah satu materi mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Menengah Pertama untuk kelas VIII yaitu terdapat pada Kurikulum Muatan Lokal pemerintah provinsi daerah istimewa Yogyakarta pada mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama.

2. Tembang Macapat Dhandhanggula

Tembang Dhandhanggula merupakan salah satu nama tembang macapat yang digunakan untuk menyampaikan ajaran atau *pitutur*. Menurut Subalininata dan Padmosoekotjo (dalam Nurhayati, 2009: 8-9), “*tembang Dhandhanggula berwatak mempesona, luwes, sejuk dan serba pas untuk menyampaikan berbagai wulang*”. *Tembang Dhandhanggula* mengandung ajaran sebagai berikut.

- a. *Manusia harus mengerti makna hidup dan menjalaninya dengan baik.*
- b. *Manusia perlu mengamalkan nilai-nilai Al-Qur'an, dengan berguru kepada orang yang menguasainya secara sempurna, bermartabat, mengerti hukum (syari'at agama Islam), taat beribadah, kuat berpuasa dan mampu mengendalikan hawa nafsu.*
- c. *Hidupnya didasari pula hadist, ijmak (pendapat para ulama), kiyas (alasan yang didasarkan atas pertimbangan perbandingan atau persamaan tentang*

hukum Islam), dan dalil, setidak-tidaknya didasarkan dari salah satu diantaranya.

- d. *Manusia harus selalu belajar dan mencari guru sejati, tidak seperti masa kini malah guru yang berusaha keras mencari siswa.*

Tembang Dhandhanggula merupakan salah satu jenis tembang macapat yang mempunyai subjenis *tembang Dhandhanggula*. Dalam pengembangan media pembelajaran di sini menggunakan subjenis *tembang Dhandhanggula* yakni *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

3. *Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula*

- a. **SK. MC. Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga (Suwarna, 2008: 23).**

2 5 6 6' 6 $\dot{1}$ $\dot{2}$ $\dot{2}$ $\dot{2}$ $\dot{2}$

La- mun si- ra ang- ge- gu- ru ka- ki

$\dot{2}$ $\dot{2}$ 6 $\dot{1}6'$ 6 6 6 6 6 6

A- mi- lih- a ma- nung- sa kang nya- ta

5 6 6 6' 6 6 $6\dot{1}$ 65

Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te

6 $\dot{1}$ $\dot{2}$ $\dot{1}'$ 6 56 6

Sar- ta kang wruh ing u- kum

5 5 2 2' 5 6 16 2 1.6

Kang ngi- ba- dah lan kang wi- ra- ngi

6 1 1 1' 1 1 1

So- kor o- leh wong ta- pa

1 6 1 2' 6 . 1 6 . 5

Ing- kang wus a- mung- kul

1 2 2 2' 2 2 2 2

Tan mi- kir pa- weh ing- li- yan

5 3 2 16' 6 6 6 6 6 1 2 2

I- ku pan- tes si- ra gu- ron- a- na ka- ki

5 6 1 6' 2 6 . 1 1

Sar- ta- ne ka- wruh a- na

b. SK. MC. Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang.

3 5 6 7' 7 7 7 7 76 5

Sung te- te- dha pa- ra mu- dha sa- mi

3 5 6 7' 6 5 7 6 565 32

A- ja- ka- di le- la- kon mang ka- na

2 3 5 2' 3 5 67 5

Mun- dhak cu- pet sa- cip- ta- ne

7 2̣ 2̣ 2' 2̣ 7 65

Mar- ma- ne- wong a- se- puh

7 6 53 2' 2 3 7̣ 2 3.27

Wan- ti- wan- ti den- nya sung- pe- ling

7̣ 7̣ 7̣ 7' 7̣ 76 5̣

Mring- pu- tra- wa- yah- i- ra

2 2 3 7' 27 67

Ka- dya kang ka- wu- wus

2 3 5 2' 3 5 67 5

War- na- war- na wus neng ngar- sa

3 2 7̣ 2' 2 2 2 2 3 4 2 3

Lan ma- lih- e yen ti- ni- tah da- di ing- gil

7̣ 2 2 2' 7̣ 67 7̣

Ha- gung pa- ngwa- sa- ni- ra

(Cakepan menurut Mardusari (1991: 49) dan Titi laras menurut siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat)

4. Ciri-Ciri Tembang Macapat

- a. Guru Gatra : Jumlah baris pada setiap satu bait.
- b. Guru Wilangan : Jumlah suku kata pada setiap baris.
- c. Guru Lagu : Jatuhnya swara atau dhong dhingnya swara, yang dinamakan guru lagu adalah huruf vokal “a, i, u, e, o” (Suwarna, 2008: 11).

Klasifikasi ciri-ciri *Tembang Macapat* menurut Gitosaprodjo (1993: 2), misalnya pada tembang Pocung:

Ngelmu iku kalakone kanthi laku	12u	} Satu Pada
Lekase lawan kas	6a	
Tegese kas nyantosani	8i	
Setya budya pangekesing durangkara	12a	

Keterangan *Tembang Macapat* di atas yaitu :

- Satu bait atau *pada* terdiri atas 4 baris.
- Tiap baris jumlah suku kata atau *wanda* yaitu 12, 6, 8, 12.
- Huruf hidup suku kata terakhir tiap baris yaitu u, a, i, a.

5. Watak Tembang Macapat

- a. Mijil, *berwatak gandrung-gandrung, prihatin*.
- b. Sinom, *berwatak prasaja, susah*
- c. Kinanthi, *berwatak ngemu surasa ngarep-ngarep gandrung*.
- d. Asmarandana, *berwatak sengsem, susah utawa prihatin*.
- e. Dhandhanggula, *berwatak mrabu, luwes, sarwa mathuk*.
- f. Gambuh, *berwatak nanjih-nanjihake, nggenah-nggenahake*.
- g. Maskumambang, *berwatak susah, nelangsa, prihatin*.
- h. Durma, *berwatak sereng, nesu muntab*.
- i. Pangkur, *berwatak gandrung sereng*.
- j. Megatruh, *berwatak susah, getun pungun-pungun*.
- k. Pocung, *berwatak sakepenake, sembrana parikena*.
(Subalidinata, 1974: 19-20)

Kesimpulannya dari penjelasan di atas bahwa *Tembang Macapat* disebut juga tembang alit atau sekar alit dan merupakan puisi tradisional Jawa yang memiliki aturan tertentu yang setiap baitnya mempunyai baris yang disebut *guru gatra*, dan setiap *gatra* mempunyai sejumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir yang disebut *guru lagu* (a, i, u, e, o). *Tembang Macapat* terdiri atas 11 tembang yang mempunyai watak masing-masing.

F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Dengan Aplikasi Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*” oleh “Winda Sukmaningtyas” (2011). Dalam penelitian tersebut dikembangkan media pembelajaran tembang macapat dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash untuk siswa SMP.

Subyek penelitian berjumlah 30 siswa SMP kelas VIII di SMP Negeri 1 Tirtomoyo. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Hasil penelitian ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek media menunjukkan bahwa program Adobe Flash untuk pembelajaran *tembang macapat* secara keseluruhan dapat meningkatkan motivasi belajar yang dinilai sangat baik oleh ahli materi, media maupun peserta didik. Selain motivasi belajar yang meningkat, proses pembelajaranpun menjadi menarik.

Dilihat dari segi kualitas tampilan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,5% dalam kategori sangat baik. Dari aspek ketepatan konsep diperoleh nilai rata-rata sebesar 90%, yang masuk dalam kategori baik. Hasil tanggapan siswa memperoleh rata-rata penilaian sebesar 81,6%, yang masuk kategori sangat setuju.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran tembang macapat dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash tersebut menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian Winda Sukmaningtyas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media tembang macapat dengan aplikasi Adobe Flash secara keseluruhan dinilai sangat menarik. Kesamaan dalam penelitian ini, terletak pada materi yang akan disajikan yaitu *tembang macapat*, sedangkan perbedaan terletak pada jenis tembang macapatnya.

Tembang macapat pada penelitian ini menggunakan *tembang macapat Dhandhanggula* sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kesamaan lain dapat dilihat pada penggunaan aplikasi media atau perangkat lunak yang digunakan, hanya saja jenis aplikasinya yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Creative Suite5*, sedangkan pada penelitian yang dilakukan “Winda Sukmaningtyas” menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS3*. *Aplikasi Adobe Flash CS5 (Creative Suite5)* dalam penelitian ini, merupakan penyempurnaan dari aplikasi versi sebelumnya. Fitur terbaru pada *Adobe Flash Creative Suite5* akan membantu dalam membuat beragam keperluan, seperti pembuatan film animasi, animasi pelengkap web, animasi untuk game, hingga animasi untuk pembuatan sebuah media pembelajaran khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

G. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran bahasa Jawa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari SD, SMP, dan SMA. Salah satu materi tembang pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP kelas VIII yang mempunyai standar kompetensi membaca yaitu *Tembang Macapat Dhandhanggula*.

Pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*, memiliki beberapa kendala. Salah satu kendalanya yaitu masih minimnya media pembelajaran untuk *tembang macapat* dalam mendukung proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Perkembangan media elektronik khususnya komputer merupakan hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan. Melalui komputer guru dapat memanfaatkan *hardware* maupun *software* ada untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik.

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif membutuhkan program yang didalamnya menyediakan kebutuhan yang diperlukan dan dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. *Adobe Flash CS5* adalah salah satu *software* terbaru dari *Adobe Creative Suite5* yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi.

Dengan adanya aplikasi *Adobe Flash CS5 (Creative Suite5)*, dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif yang memuat materi *titilaras tembang macapat Dhandhanggula* akan dikemas menggunakan *Adobe Creative Suite5* dengan menarik berbentuk CD interaktif.

Pengembangan media tersebut disesuaikan dengan kompetensi yang ada pada “*Kurikulum Muatan Lokal Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010*”, dan akan dilakukan uji validasi materi oleh dosen ahli media dan ahli materi serta guru bahasa Jawa. Uji materi juga akan dilakukan melalui tanggapan-tanggapan siswa.

Siswa dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Wates, untuk mendapat masukan dari produk yang dibuat. Pengembangan media pembelajaran *tembang macapat* ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran *tembang macapat* agar menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.