

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *ADOBE*
FLASH CS5 PROFESSIONAL PADA MATERI MENYIMAK
LEGENDA RAWA PENING UNTUK SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



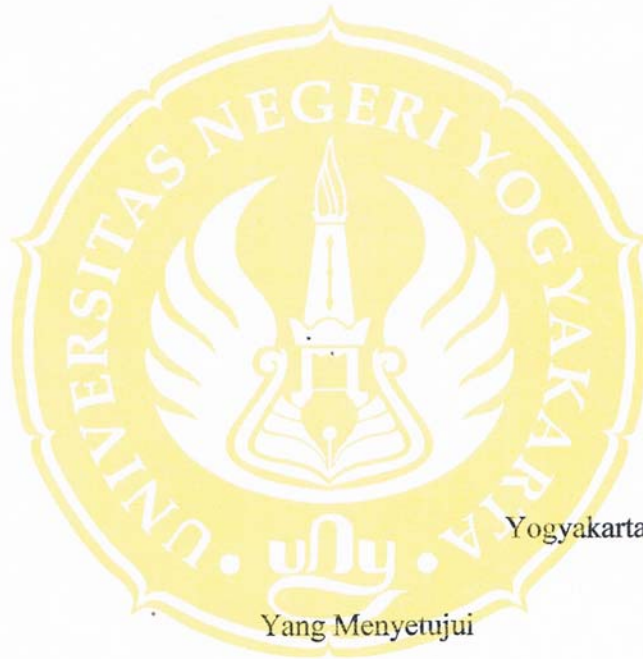
oleh
Prima Erwianisya
NIM 07205241002

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

2014

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 Juni 2014

Yang Menyetujui

Pembimbing I

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001





Pembimbing II

Nurhidayati, M. Hum.
NIP. 19780610 200112 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” yang disusun oleh Prima Erwianisya, NIM 07205241002 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Juli 2014 dan telah dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Dr. Suwardi, M. Hum.</u> 19640403 199001 1 001	Ketua Penguji		24-07-2014
2	<u>Nurhidayati, S. Pd., M. Hum.</u> 19780610 200112 2 002	Sekretaris Penguji		21-07-2014
3	<u>Drs. Afendy Widayat, M. Phil.</u> 19620416 199203 1 002	Penguji Utama		21-07-2014
4	<u>Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.</u> 19640201 198812 1 001	Penguji Pendamping		22-07-2014

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

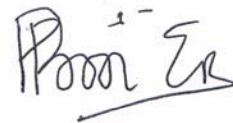
PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Prima Erwianisya
NIM : 07205241002
Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ADOBE FLASH CS5 PROFESSIONAL PADA
MATERI MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING UNTUK
SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di Perguruan Tinggi kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 25 Juni 2014
Yang menyatakan,



Prima Erwianisya

NIM.07205241002

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain).”

(QS. Al- Insyirah: 6-7)

“Ajining diri dumunung ana ing lathi, ajining raga ana ing busana.”

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini saya persembahkan untuk orang tua saya tercinta, Bapak Wiyono
serta Ibu Isyamidah yang telah bersabar lebih lama dan melantunkan doa lebih
banyak untuk setiap perjuangan putrinya.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 PROFESSIONAL PADA MATERI MENYIMAK
LEGENDA RAWA PENING UNTUK SISWA KELAS VIII SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

Oleh:
Prima Erwianisya
NIM 07205241002

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media. Tujuan penelitian ini adalah: (1) menjelaskan tahap-tahap pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* pada materi menyimak Legenda Rawa Pening untuk siswa kelas VIII SMP; (2) menjelaskan evaluasi kualitas media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening oleh dosen ahli materi serta dosen ahli media; (3) menjelaskan tanggapan guru bahasa Jawa serta siswa kelas VIII terhadap kualitas media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening.

Penelitian ini tergolong jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Tahap-tahap yang dilalui pada penelitian ini yaitu (1) *tahap analisis*, (2) *tahap perancangan*, (3) *tahap pengembangan*, (4) *tahap validasi serta ujicoba*, (5) *tahap akhir media*. Produk media pembelajaran ini dievaluasi oleh dosen ahli materi serta dosen ahli media dengan validasi sampai mendapat kualitas media yang baik serta layak diujicoba di sekolah. Selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru Bahasa Jawa serta ujicoba media pada siswa. Cara mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan angket. Cara menganalisis data hasil validasi media pembelajaran serta tanggapan siswa dengan analisis deskriptif untuk mengetahui kualitas media serta kelayakan media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil evaluasi kualitas media oleh dosen ahli materi yang terbagi menjadi dua aspek mendapat rata-rata persentase 84% yang masuk kategori sangat baik, evaluasi oleh dosen ahli media yang terbagi menjadi dua aspek mendapat rata-rata persentase 80% yang tergolong baik; serta 2) evaluasi kualitas media menurut tanggapan guru Bahasa Jawa media ini mendapat rata-rata persentase 94% yang masuk kategori sangat baik, hasil angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening mendapat rata-rata persentase 82,85% yang masuk kategori sangat setuju. Persentase siswa yang dapat mencapai standar KKM pada saat mengerjakan *gladhen* (evaluasi) di media 90,32%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran legenda bahasa Jawa (Rawa Pening).

Kata kunci: Pengembangan, media, *Adobe Flash*, menyimak, legenda

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahNya berupa kesempatan, kesehatan, kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” dengan baik. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dari awal sampai akhir skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian ini;
2. Bapak Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. selaku dosen pembimbing I serta Ibu Nurhidayati, M.Hum. selaku dosen pembimbing II yang penuh kesabaran dan bijaksana telah memberikan bimbingan, saran, motivasi serta mengarahkan penyusunan skripsi dari awal sampai akhir sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
3. Bapak Afendy Widayat, M.Phil. serta Ibu Avi Meilawati, S.Pd, M.A. selaku dosen validasi kualitas media yang telah memberikan penilaian serta saran pada media pembelajaran yang telah penulis buat;

4. Ibu Prof. Dr. Suharti selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi serta dorongan selama saya belajar di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis;
6. Staf karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah untuk semua bantuannya;
7. Bapak Muh Rohayat, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Salaman yang telah memberikan ijin penelitian;
8. Ibu Peni Nursyamsiwi, S.Kom. selaku guru Bahasa Jawa SMP Negeri 3 Salaman yang telah banyak membantu dan bekerjasama selama proses penelitian;
9. Orang tua saya, Bapak Wiyono serta Ibu Isyamidah untuk pengorbanan, doa, dorongan, curahan kasih sayang dan kepercayaan kepada penulis;
10. Kedua adekku tersayang, Yuni Erwianisya dan Fajar Nuari Erwianisya yang selalu menjadi penyemangat;
11. Sahabatku Dwita, Himma, Meta, Lilis, Betha, Nila atas dorongan dan semangatnya;
12. Mbak Tifa atas segala motivasi, inspirasi dan obrolan hangat tentang makna hidup;
13. Keluarga besar kost B3 atas inspirasi, semangat yang tiada henti serta keceriaan di saat penulis mengerjakan skripsi: Dek Mifta, Dek Rizki, Murtini, Pebri, Neti, Risca, Dery, Ertin.

14. Hendra Priyantoro, Mifta Damai, Rizki Ageng, Agung Priatmoko atas bantuannya selama penulis mengembangkan media pembelajaran.

15. Teman-teman PBD 2007, khususnya kelas A, Esti Prihatinah, Umi Makmuroh serta semua pihak yang telah memberikan dorongan dan doa kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Semoga segala doa, bimbingan, motivasi, ilmu, bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini selalu penulis nantikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 Juni 2014

Penulis,



Prima Erwianisya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 10
A. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi dan Manfaat Media	11
c. Klasifikasi dan Jenis Media	20

2. Pembelajaran Berbasis Komputer	21
3. Landasan Penggunaan Media	24
B. <i>Adobe Flash CS5 Professional</i>	25
C. Hakikat Menyimak	28
1. Pengertian Menyimak	28
2. Tujuan Menyimak	30
3. Manfaat Menyimak	31
4. Ragam Menyimak	31
5. Tahap-tahap Menyimak	32
D. Legenda	33
1. Pengertian Legenda	33
2. Jenis Legenda	34
3. Unsur Intrinsik Legenda	34
4. <i>Kartun</i>	37
E. Penelitian Relevan	38
F. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian	43
B. Subjek Penelitian	43
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Penilaian Produk	48
1. Desain Penilaian	48
2. Jenis Data	48
E. Instrumen Pengumpulan Data	49
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media	49
a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi	49
b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media	51
c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa	52
2. Instrumen Tanggapan Siswa	54

F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Tahap Pengembangan	60
a. Tahap Analisis Pengembangan Media.....	60
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran	62
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	62
d. Tahap Validasi danUjicoba Media Pembelajaran....	63
1) Validasi Dosen Ahli Materi.....	64
2) Validasi Dosen Ahli Media.....	74
3) Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa.....	84
4) Ujicoba Siswa Kelas VIII SMP terhadap Kualitas Media.....	89
B. Pembahasan Hasil Penelitian	100
1. Hasil Akhir Validasi Media Pembelajaran.....	100
2. Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi dan Dosen Ahli Media.....	101
a. Evaluasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi.....	102
b. Evaluasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media....	107
3. Hasil Tampilan Akhir Media Pembelajaran Legenda Rawa Pening.....	118
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Legenda Rawa Pening.....	119
BAB V PENUTUP.....	122
A. Kesimpulan	122
B. Implikasi	123
C. Saran	124

DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Klasifikasi dan Jenis Media Instruksional.....	20
Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Kualitas Media Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi.....	50
Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Kualitas Media Aspek Keselarasan Isi oleh Dosen Ahli Materi.....	50
Tabel 4. Kisi-kisi Validasi Kualitas Media Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media.....	51
Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Kualitas Media Aspek Pemrograman oleh Dosen Ahli Media.....	52
Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Media oleh Guru Bahasa Jawa Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi.....	53
Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa Aspek Kualitas Tampilan.....	53
Tabel 8. Kisi-kisi Angket Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Media oleh Siswa.....	54
Tabel 9. Kisi-kisi Angket Penilaian Media Aspek Kemandirian Belajar oleh Siswa.....	55
Tabel 10. Kisi-kisi Angket Penilaian Media Aspek Penyajian Media oleh Siswa	56
Tabel 11. Kisi-kisi Angket Penilaian Aspek Kemudahan Pengoperasian oleh Siswa	56
Tabel 12. Kriteria Penilaian Kualitas Media terhadap Skor Penilaian.....	57
Tabel 13. Kriteria Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Skor Penilaian	58
Tabel 14. Kategori Penilaian Kualitas Media	58
Tabel 15. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa	59
Tabel 16. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran	65
Tabel 17. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Keselarasan Isi ...	71
Tabel 18. Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan	75
Tabel 19. Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman	80
Tabel 20. Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa	84

Tabel 21.	Hasil Penelitian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan	87
Tabel 22.	Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman Media	92
Tabel 23.	Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar...	93
Tabel 24.	Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media.....	95
Tabel 25.	Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pengoperasian	96
Tabel 26.	Hasil Nilai Evaluasi Siswa Kelas VIII C	98
Tabel 27.	Ketuntasan Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda	100
Tabel 28.	Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Bagan Penelitian Pengembangan Menurut Dewi Padmo.....	47
Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki.....	103
Gambar 3. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki.....	103
Gambar 4. Tampilan Kompetensi Dasar Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki	104
Gambar 5. Tampilan Kompetensi Dasar Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki	105
Gambar 6. Tampilan <i>Running Time</i> Evaluasi pada Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki.....	106
Gambar 7. Tampilan <i>Running Time</i> Evaluasi pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki.....	107
Gambar 8. Tampilan Tombol <i>Speaker</i> pada Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki	108
Gambar 9. Tampilan Tombol <i>Speaker</i> pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki.....	109
Gambar 10. Tampilan Animasi <i>Layer</i> Petunjuk Penggunaan Media Sebelum Diperbaiki	110
Gambar 11. Tampilan Animasi <i>Layer</i> Kompetensi pada Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki	110
Gambar 12. Tampilan Animasi <i>Layer Gladhen</i> pada Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki.....	111
Gambar 13. Tampilan Animasi <i>Layer Pandom</i> pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki.....	112

Gambar 14.	Tampilan Animasi <i>Layer</i> Kompetensi pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki.....	112
Gambar 15.	Tampilan Animasi <i>Layer Gladhen</i> pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki.....	113
Gambar 16.	Tampilan Sumber Materi pada Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki.....	114
Gambar 17.	Tampilan Media Pembelajaran Bagian Sumber Materi (Tata Kebahasaan) Setelah Diperbaiki.....	114
Gambar 18.	Tampilan Profil pada Media Pembelajaran Sebelum Diperbaiki.....	115
Gambar 19.	Tampilan Profil pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki (Halaman 1).....	116
Gambar 20.	Tampilan Profil pada Media Pembelajaran Setelah Diperbaiki (Halaman 2).....	116
Gambar 21.	Tampilan Media Pembelajaran pada <i>Layer Glosarium</i> Sebelum Diperbaiki.....	117
Gambar 22.	Tampilan Media Pembelajaran pada <i>Layer Glosarium</i> Setelah Diperbaiki.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	
1. Kurikulum KTSP Kelas VIII Semester Satu Provinsi Jawa Tengah.....	127
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	128
3. Lampiran Buku Wursita Basa SMP Kelas VIII.....	143

	Halaman
Lampiran 2	
1. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening.....	145
2. Naskah Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening.....	146
3. Naskah Percakapan Film <i>Kartun/ Animasi</i> “Legenda Rawa Pening” (<i>Skrip Dubbing</i>).....	160
4. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran.....	167
5. <i>Layout</i> Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening.....	169

	Halaman
Lampiran 3	
1. Hasil <i>Validasi</i> Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi.....	198
2. Hasil <i>Validasi</i> Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media.....	204
3. Hasil <i>Evaluasi</i> Pengembangan Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa.....	210

Lampiran 4

1. Hasil Evaluasi Tanggapan Siswa terhadap Media
Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening.. 213

Lampiran 5

1. Dokumentasi Ujicoba Media Pembelajaran Interaktif
Menyimak Legenda Rawa Pening..... 234
2. Persetujuan Penelitian..... 238
3. Surat Ijin Penelitian..... 239
4. Surat Keterangan Penelitian..... 240

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu bentuk kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peranan teknologi informasi dan komputer dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi. Melihat kenyataan tersebut dunia pendidikan saat ini berlomba-lomba untuk mengembangkan kemampuannya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Faktanya saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar. Apabila dikaji lebih jauh, sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan kesulitan belajar mereka. Beberapa faktor yang dapat menghambat belajar siswa adalah: verbalisme, kekacauan makna, kegembiraan berangan-angan dan persepsi yang kurang tepat. Siswa sulit untuk mengingat informasi dari guru. Kesulitan tersebut dikarenakan dalam belajar, siswa tidak akan mengingat sesuatu yang tidak menarik dan berkesan.

Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal wajib yang ada di daerah DIY dan Jawa Tengah. Arah dari pembelajaran Bahasa Jawa adalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta dapat memahami dan mengerti Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah. Selain untuk meningkatkan kompetensi dalam berkomunikasi dan menumbuhkan apresiasi dalam diri siswa, pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya dan budayanya, serta berpartisipasi dalam masyarakat menggunakan bahasa Jawa yang dipelajari di sekolah.

Pembelajaran menyimak legenda merupakan satu kesatuan dari pembelajaran bahasa. Pembelajaran menyimak legenda dapat membantu siswa dalam usaha meningkatkan keterampilan berbahasa yang dipelajarinya. Pembelajaran menyimak legenda juga dimaksudkan agar siswa dapat bersikap kritis dan bijaksana dalam kehidupan di masyarakat dengan mengambil pesan moral yang terkandung dalamnya. Peningkatan keterampilan berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengungkapkan isi cerita legenda baik secara lisan atau tulisan dalam ragam bahasa Jawa. Kegiatan menyimak legenda berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, dan daya imajinasi serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya, dan lingkungan hidup. Melalui kegiatan menyimak khususnya legenda berbahasa Jawa diharapkan siswa memiliki wawasan yang cukup memadai tentang sastra, bersikap positif tentang sastra, serta mampu mengembangkan wawasan, kemampuan, dan sikap tanya lebih lanjut.

Kegiatan menyimak legenda merupakan salah satu bagian dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Akan tetapi kegiatan menyimak dalam proses pembelajaran masih kurang diminati siswa. Keadaan tersebut dikarenakan monotonnya kegiatan menyimak di dalam kelas. Siswa biasanya hanya menyimak bacaan yang dibacakan oleh teman. Akibatnya siswa kurang termotivasi untuk menyimak. Hal itu terkait pada saat siswa memperhatikan saat pembelajaran menyimak. Selain itu siswa beranggapan bahwa menyimak wacana berbahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan sehari-hari sehingga mereka bermain dan berbicara sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran menyimak legenda berbahasa Jawa saat ini belum mencukupi dan belum dimanfaatkan secara efektif. Teknik pembelajaran menyimak legenda kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi, kreativitas dan kecerdasan emosional siswa dapat dibentuk melalui pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu diperlukan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat. Pemahaman karakteristik siswa dan kemampuan media pembelajaran dalam menarik perhatian guna membangun motivasi, kreatifitas dan kecerdasan emosional sangat berpengaruh besar. Dengan menggunakan media, ketidakjelasan terhadap penyampaian materi pelajaran dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan. Dengan mengurangi atau menghilangkan ketidakjelasan penyampaian materi pelajaran yang disajikan guru dalam bentuk rangkaian kata-kata atau keterangan verbal yang memberikan gambaran samar-

samar, akan mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu konsep sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan efektif.

Optimalisasi sarana dan prasarana sekolah khususnya laboratorium komputer. Laboratorium komputer diharapkan bisa menjadi sarana belajar menyimak legenda menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional*. Selain itu, belum adanya penggunaan media *Adobe Flash CS5 Professional* pada materi menyimak legenda menjadi landasan untuk mengembangkan media ini. Penggunaan media berbasis teknologi diharapkan dapat meminimalisir biaya dan kerusakan karena pemakaian. Adanya pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* dapat membimbing siswa belajar mandiri.

Media pembelajaran memegang peranan penting, khususnya dalam membantu menyampaikan materi ajar agar dapat diterima oleh siswa dengan baik. Pemanfaatan media pendidikan dalam suatu proses pembelajaran diharapkan akan membantu siswa dalam proses pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat memperbesar perhatian peserta didik terhadap informasi yang disampaikan.

Legenda rakyat Jawa merupakan salah satu materi pembelajaran dalam *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* Provinsi Jawa Tengah untuk siswa SMP kelas VIII. Materi tersebut cocok dengan *Standar Kompetensi*: “*Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa*”, serta *Kompetensi Dasar*: “*Mendengarkan Legenda*”. Dengan berdasar pada hal yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membuat media pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer menggunakan aplikasi

Adobe Flash CS5. Aplikasi ini berupa *software* yang banyak digunakan untuk grafis dan animasi, sehingga media ini bisa dibuat sekreatif mungkin sehingga dapat menarik perhatian dan tidak membosankan. Media ini dibuat kemudian disimpan didalam kepingan *CD (compact disc)*. Media ini memudahkan guru dalam memaparkan materi legenda rakyat Jawa, sebab di dalam aplikasi terdapat penjelasan materi legenda, contoh legenda rakyat Jawa (dalam penelitian ini Legenda Rawa Pening), latihan soal, serta glosarium. Cerita legenda Rawa Pening akan dipaparkan menggunakan *film kartun*, sebab saat ini *film kartun* banyak diminati oleh anak-anak bahkan orang dewasa juga menyukainya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan. Maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran menyimak legenda berbahasa Jawa kurang bervariasi sehingga terkesan monoton dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar.
2. Optimalisasi penggunaan fasilitas sekolah yang digunakan untuk media pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS5 Professional* pada materi mendengarkan legenda belum pernah dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa.

4. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan *Adobe Flash CS5 Professional* dengan materi mendengarkan legenda belum banyak dilakukan oleh praktisi pembelajaran Bahasa Jawa (guru Bahasa Jawa).
5. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meminimalisir biaya dan kerusakan karena pemakaian, sehingga peserta didik lebih leluasa dalam penggunaannya untuk belajar.
6. Media pembelajaran mendengarkan legenda berbasis teknologi dapat digunakan untuk membimbing peserta didik belajar lebih mandiri.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar penelitian tidak keluar dari jalur yang ditentukan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* untuk siswa SMP kelas VIII dengan materi menyimak legenda berbahasa Jawa (*Legenda Rawa Pening*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus penelitian maka masalah yang melandasi penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran bahasa Jawa berbentuk *Adobe Flash CS5 Professional* untuk siswa SMP dengan materi menyimak legenda berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Bahasa Jawa (guru Bahasa Jawa), dan uji coba terhadap siswa SMP kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menguji kelayakan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* pada materi menyimak legenda *Rawa Pening* di SMP berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Bahasa Jawa (guru Bahasa Jawa), dan uji coba terhadap siswa SMP kelas VIII.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jawa dalam penelitian media pembelajaran Bahasa Jawa selanjutnya.
- b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama dalam bidang Bahasa Jawa.
- c. Melatih siswa untuk belajar secara aktif dan membangun struktur pemahaman dengan mengaitkan ide atau pengetahuan baru dalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa, yaitu:
 - 1) meningkatkan motivasi belajar,

2) dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri.

b. Manfaat bagi guru, yaitu:

1) dapat menjadi media pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi menyimak Legenda rakyat Jawa.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan suatu desain ke dalam bentuk fisik. Dalam hal ini pengembangan yang dimaksud oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yaitu CD (*Compact Disc*) yang melalui tahap mendesain media, dan mengevaluasi produk.
2. Media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, dan pendapat tersebut sampai kepada penerima yang dituju (Latuheru, 1993: 11). Media pembelajaran tersebut berupa buku, tape recorder, kaset video, film, slide, foto, gambar, televisi, dan komputer (Arsyad, 2009: 4).
3. Menyimak adalah mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain.
4. Legenda adalah cerita tentang kejadian suatu tempat atau sesuatu nama tempat yang dianggap mempunyai makna bagi kehidupan manusia, tempat kejadian legenda adalah di dunia, tokohnya manusia, yang terkadang mempunyai sifat yang tidak semestinya dan terkadang dibantu oleh makhluk gaib.

5. Film Kartun adalah gambar yang berupa animasi yang digerakkan menjadi sebuah cerita, cerita tersebut dibuat sederhana dan lucu sehingga mudah untuk dipahami sehingga menarik perhatian penonton.
6. *Adobe Flash CS5 Professional* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, digunakan untuk menggambar vektor dan melengkapi situs dengan animasi, suara, interaktif, dan sebagainya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara, Briggs (dalam Sadiman, 2003: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat atau fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, video, dan sebagainya. Penulis mengambil kesimpulan berdasarkan penjelasan media secara harfiah dan menurut Sadiman bahwa media adalah pengantar pesan untuk menyajikan serta merangsang siswa belajar. Pengantar pesan dapat berupa buku, film, video. Media pada penelitian pengembangan yang dikembangkan penulis masuk dalam kategori film. Film animasi legenda Rawa Pening kemudian dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

Menurut Arsyad (2011: 3), pengertian media secara khusus merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Heinich (1996: 8) mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya tergolong media. Apabila

media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Arsyad berpendapat bahwa media adalah alat-alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi yang bersifat verbal dan visual. Berbeda dengan Heinich yang berpendapat bahwa media adalah perantara untuk mengantar informasi dari sumber ke penerima. Penelitian yang sedang dikembangkan oleh penulis termasuk ke dalam kategori media yang berupa film animasi yang kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional*.

Menurut pendapat beberapa ahli mengenai pengertian media pembelajaran, dapat diambil kesimpulan pengertian media pembelajaran adalah semua perangkat yang digunakan dalam proses belajar yang berisi materi yang akan diajarkan oleh guru sehingga memudahkan dalam pemaparan materi ajar, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong motivasi belajar pada diri peserta didik serta pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum menurut Sadiman (2003: 17-18) adalah sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi maka sifat pasif siswa dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan interaksi.
- 4) Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan persepsi.

Berdasarkan penjelasan mengenai fungsi dari media pembelajaran menurut Arif Sadiman diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya media dapat memperjelas pemaparan materi pembelajaran, mengatasi terbatasnya ruang, sifat pasif siswa saat proses pembelajaran dapat teratasi, selain itu dapat memberikan rangsangan serta menyamakan pengalaman serta persepsi yang sama bagi siswa.

Menurut Hamalik (1989: 15) fungsi media adalah:

1. bersifat konkrit untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalisme,
2. memperbesar perhatian siswa,
3. membuat pelajaran menjadi lebih mantap,
4. memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa,
5. menumbuhkan pemikiran siswa secara teratur,
6. membantu tumbuhnya pengertian di dalam kemampuan berbahasa,
7. memberikan pengalaman serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam dalam belajar.

Levie & Lents (dalam Arsyad 2011: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rifai (2003: 2) sebagai berikut.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.

- 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 kalau guru harus mengajar pada setiap pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media akan memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.

Penulis mengambil suatu kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bahan ajar lebih mudah dipahami oleh siswa, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu dan tenaga dapat digunakan secara efisien, serta kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Media pembelajaran memungkinkan proses belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran juga dapat mengubah peran guru untuk memberi perhatian lebih pada aspek edukatif lainnya, membantu siswa saat kesulitan belajar.

Kemp & Dayton (1985: 3-4) secara lebih khusus mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku,
- 2) pembelajaran cenderung lebih menarik,
- 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- 4) lama waktu pembelajaran dapat dikurangi,
- 5) kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat,
- 6) pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja,
- 7) sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan,
- 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Kempt & Dayton sendiri mengidentifikasi manfaat media pembelajaran dalam delapan aspek. Aspek yang pertama adalah penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Manfaat yang kedua adalah pembelajaran menjadi lebih menarik. Penulis setuju dengan manfaat ini, sebab pembelajaran yang menarik tentunya akan menarik minat siswa untuk giat belajar. Manfaat yang ketiga adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif. Minat siswa untuk giat pada saat mengikuti proses pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang interaktif. Siswa akan terpancing untuk menanggapi materi yang sedang disampaikan pada media pembelajaran. Manfaat yang keempat adalah lama waktu pembelajaran dapat dikurangi. Media pembelajaran terlebih yang telah di desain dan disesuaikan dengan lamanya waktu pembelajaran tentunya akan menghemat waktu pada saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran terkadang memakan waktu yang lama. Manfaat yang kelima adalah kualitas belajar siswa lebih meningkat. Manfaat keenam adalah pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis berupa CD pembelajaran juga dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah. Proses pembelajaran mandiri di rumah juga dapat dilakukan kapan saja. Manfaat ketujuh adalah sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan. Media pembelajaran yang dikemas menarik tentunya akan menarik sikap positif siswa terhadap materi, khususnya dalam penelitian ini adalah sikap positif siswa pada materi ajar menyimak legenda. Manfaat kedelapan adalah peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Media pembelajaran dapat membantu guru membantu kesulitan belajar

siswa saat menggunakan media, guru dapat memberikan motivasi lebih serta membentuk kepribadian siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan fungsi dan manfaat media pembelajaran diantaranya memberikan motivasi dan dorongan belajar terhadap siswa, siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif, materi yang disampaikan lebih jelas sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, waktu yang dipergunakan dalam pembelajaran lebih efisien, pembelajaran yang komunikatif berjalan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa.

Pada pembelajaran berbasis komputer (CIA) siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara siswa dan komputer terjadi secara individual dan kelompok. Perlu diketahui walaupun dapat digunakan dalam kelompok akan tetapi jumlahnya terbatas. Akan lebih baik bila digunakan belajar secara individual. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2003: 137) tentang peranan komputer dalam pengajaran individual yaitu:

“dengan sirkuit elektroniknya yang akurat komputer dapat membuat keputusan-keputusan penting yang tak terhitung jumlahnya dalam merencanakan dan mengimplementasikan program pengajaran yang diindividualisasikan secara massal dalam waktu yang singkat”.

Komputer dapat membangkitkan perhatian siswa dan meningkatkan prestasi dalam pembelajaran. Inilah potensi yang dimiliki oleh teknologi komputer yang dapat memberi manfaat dalam aktivitas pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Criswell (1989: 1) *“to any use of computer to present instructional material, provide for active participation of student, and respond to student action. Very simply, the goal of Computer Based Instruction (CBI) to teach”*.

Menurut Seels dan Richey (1994: 39), bahwa pembelajaran berbasis komputer secara spesifik memiliki empat aplikasi, sebagai berikut:

- a. *Drill and practice*, yang membantu pebelajar mengembangkan kelancaran dalam materi yang sudah dipelajarinya.
- b. *Games and simulation*, yang membantu untuk memberikan kesempatan menerapkan pengetahuan baru.
- c. Tutorial, dimana pembelajaran primer diberikan.
- d. Database, yang membantu pebelajar untuk mengakses struktur data berskala besar oleh mereka sendiri dengan menggunakan protokol pencari yang mendeskripsikan secara eksternal.

Menurut Criswell (1989: 3), CBI akan efektif digunakan jika berdasarkan situasi dan kondisi sebagai berikut.

- a) Pokok materi tidak cepat berubah dari waktu ke waktu, sebab perubahan topik memerlukan reprogramming.
- b) Presentasi dapat berulang-ulang pada topik yang sama dengan tempat yang berbeda, sebab komputer dapat menyajikan pengulangan yang berulang kali dengan sempurna tanpa penurunan mutu atau kualitas serta tanpa mengalami kelelahan.
- c) Praktek nyata menyangkut keterampilan yang sedang dipelajari itu penting dan tidak bisa terjun langsung, sebab para siswa yang menggunakan CBI dapat praktek ketrampilan yang akan dipelajarinya meski itu tidak mungkin.

- d) Para guru sebagai manusia yang mempunyai kejenuhan dan kelelahan, CBI tidak menggantikan para guru, tetapi mengizinkan para guru untuk melaksanakan aktivitas lain.

Menurut pendapat beberapa ahli diatas, dapat diambil kesimpulan manfaat pembelajaran berbasis komputer ialah menarik perhatian siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Klasifikasi dan Jenis Media

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009: 3-4).

Tabel 1: Klasifikasi dan Jenis Media Instruksional

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, film bingkai/ slide
Media audio	Audio Kaset, Audio Vision, Aktif Audio Vision
Media video	Video
Media berbasis komputer	<i>Computer Assisted Instructional (CAI)</i>
Multimedia kit	Perangkat Praktikum

- 1) Media yang tidak diproyeksikan, (1) realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar, (2) model adalah benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda, (3) grafis adalah gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (grafik, chart, poster, kartun), (4) display adalah medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

- 2) Media Video, mempunyai kelebihan dapat menstimulasi efek gerak, dapat diberi suara maupun warna, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya.
- 3) Media Berbasis Komputer, mempunyai bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan; praktek dan latihan, tutorial, permainan (*games*), simulasi (*simulation*), penemuan (*discovery*), pemecahan masalah (*problem solving*) (Heinich 1996: 8)

Heinich berpendapat bahwa klasifikasi media dan jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu media yang tidak diproyeksikan, media video, dan media berbasis komputer. Peneliti setuju pendapat Heinich bahwa media yang dikembangkan adalah media berbasis komputer.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, jenis media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media komputer, sebab media pembelajaran menyimak legenda Rawa Pening dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* menggunakan komputer dalam pembuatannya dan penggunaannya. Media ini bisa juga dikategorikan media audio visual gerak sebab di dalam media pembelajaran yang dibuat terdapat contoh legenda Rawa Pening yang berbentuk film animasi/ film kartun.

2. Pembelajaran Berbasis Komputer

Dengan kemajuan teknologi dan semakin bertambahnya tuntutan peningkatan mutu pendidikan, maka banyak upaya untuk meningkatkan mutu

pendidikan, baik secara kualitas maupun kuantitas. Salah satunya adalah semakin berkembangnya pengembangan media komputer untuk belajar, yaitu dengan munculnya berbagai peran komputer dalam pendidikan antara lain sebagai berikut.

- a. Manajemen pengajaran yang dikenal dengan *Computer-Managed Instruction* (CMI).
- b. Kegiatan pelatihan dikenal dengan *Computer-Based Training* (CBT).
- c. Pengajaran berbasis komputer dikenal dengan *Computer-Based Instruction* (CBI).
- d. Bidang pendidikan dengan bantuan komputer dikenal dengan *Computer-Based Education* (CBE).
- e. Pengajaran dengan bantuan komputer atau dikenal dengan *Computer-Assisted Instruction* (CAI).

Menurut Seels dan Richiey (1994: 39):

Computer-based technologies are ways to produce or deliver materials using microprocessor-based resources. Computer-based technologies are distinguished from other technologies because information is stored electronically in the form of digital data rather than as print or visuals.

Berdasarkan pendapat tersebut dinyatakan teknologi berbasis komputer adalah cara untuk menghasilkan atau menyebarkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis pada mikroprosesor. Teknologi berbasis komputer berbeda dengan media yang lain karena informasinya disimpan secara elektronik dalam bentuk digital dari pada cetak atau visual ataupun audio.

Salah satu karakteristik yang dimiliki teknologi berbasis komputer menurut Seels dan Richey (1994: 40) adalah “*learning can be student-centered*

and incorporate high learner interactivity” yaitu belajarnya dapat berpusat pada siswa dan menghendaki kegiatan pembelajaran secara interaktif. Karakteristik ini dapat membantu pembelajaran individual.

Anderson (1994: 193) mengatakan bahwa komputer memberikan beberapa kelebihan untuk memproduksi media audiovisual. Komputer dapat menghasilkan grafik dan peta yang memiliki ketepatan statistik untuk bermacam-macam media visual. Banyak istilah yang digunakan untuk media dengan bantuan komputer dalam pendidikan, akan tetapi dalam tulisan ini akan digunakan istilah *computer-assisted instruction/CAI* atau pembelajaran berbasis komputer.

Anderson (1994: 194) menjelaskan:

...komputer mendapatkan perhatian besar karena kemampuannya untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran/instruksional, dengan kecepatan penguasaan materi yang dapat diatur sendiri oleh pemakainya. Karena nampaknya sangat cocok untuk belajar secara individual, pengembangannya sebagai alat instruksional, ... Sebagai suatu sistem penyampaian, komputer dipertimbangkan karena mampu melengkapi para siswa dengan model, drill, dan latihan, alat referensi, sistem dan lingkungan simulasi, tes, dan perhitungan yang kompleks.

Media untuk pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction/ CAI*) berbeda dengan media yang lain karena informasinya disimpan secara elektronik dalam bentuk digital daripada cetak atau visual maupun audio. CAI secara luas adalah penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan-latihan dan memberikan tes kemajuan belajar siswa (Anderson, 1994: 197).

(CAI) adalah suatu istilah lebih sederhana dan paling sering mengacu pada *drill-and-practice*, pengajaran tambahan, atau aktivitas simulasi menawarkan baik dengan sendirinya maupun ketika melengkapi ke instruksi tradisional dipimpin

oleh guru. Selanjutnya, harus diketahui pula definisi *Computer Based Education* (CBE) dan *Computer Based Instruction* (CBI) agar tidak ada kerancuan dalam pemahaman.

Hubungan komputer dengan tujuan instruksional (Anderson, 1994: 203) termasuk media instruksional. Karakteristiknya; komputer dapat menggunakan bermacam-macam terminal yang berbeda menggabungkan dengan media lain untuk memberikan pembelajaran individual. Para siswa dapat ditunjukkan atau ditempatkan dalam lingkungan yang dikehendaki dengan cara menggabungkan kemampuan komputer dengan media lain atau peralatan untuk tujuan-tujuan pengajaran atau tes.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pembelajaran berbasis komputer sangat jelas bahwa media berbasis komputer sangat tepat digunakan dalam segala bentuk pembelajaran. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari pembelajaran menggunakan komputer.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah diperolehnya perubahan tingkah laku individu. Perubahan tersebut merupakan hasil dari perubahan belajar bukan sebagai akibat kematangan. Studi yang membahas tentang perubahan tingkah laku adalah psikologi belajar. Psikologi belajar meletakkan dasar-dasar lahirnya teori belajar yakni teori yang berusaha menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengapa terjadi perubahan tingkah laku pada individu. Teori belajar menjadi dasar dan landasan bagi teori-teori pembelajaran yang menjelaskan dan

menjawab pertanyaan bagaimana terjadinya perubahan tingkah laku individu dalam pembelajaran.

Menurut Heinich (1996: 15-18) pembelajaran menggunakan media dapat ditinjau dengan 4 perspektif yaitu: *behaviorist perspective*, *cognitivist perspective*, *constructivist perspective*, dan *social-psychological perspective*. *Behaviorist perspective* memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. *Cognitivist perspective* memandang hasil belajar bukan hanya melibatkan stimulus dan respon, namun mementingkan pula proses belajar daripada hasil belajar. *Contructivist perspective* merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman siswa, tidak semata pengetahuan kognitif. *Social psychological perspective* yaitu teori belajar psikologi sosial yang kemudian dianggap menjadi penengah bagi teori behavioristik dan kognitivistik.

Selain keempat teori belajar yang mendasari pembelajaran dengan multimedia, masih ada sebuah teori belajar yang sangat berpengaruh yaitu teori belajar sibernetik. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Sibernetik memandang proses belajar adalah penting, namun lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses itu yang akan dipelajari siswa.

B. Adobe Flash CS5 Professional

Perangkat lunak *Adobe Flash* dahulu namanya *Macromedia Flash* yang kemudian lebih dikenal dengan *Flash* yaitu sebuah software multimedia yang dikembangkan oleh *Macromedia*, pada saat ini dikembangkan oleh *Adobe*. Menurut Sunyoto (2010: 1), *Adobe Flash* yaitu software multimedia unggulan dan

populer untuk menambah animasi serta interaktif website. *Flash* tidak hanya dapat digunakan pada aplikasi web, tapi juga dikembangkan untuk membuat aplikasi desktop sebab aplikasi *Flash* bisa dikompilasi menggunakan format.exe. Yudhiantoro (2006: 1) memaparkan bahwa “*Flash* adalah program animasi berbasis *vector* yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading lama”. Aplikasi *Flash* memiliki kelebihan, menurut Pramono (2006: 2) diantaranya adalah:

- 1) *hasil akhir Flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish),*
- 2) *flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaan Flash lebih menarik,*
- 3) *animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol,*
- 4) *flash mampu membentuk file executable (*.exe). Flash dapat dijalankan pada PC atau notebook manapun tanpa harus menginstal program Flash terlebih dahulu,*
- 5) *font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut,*
- 6) *gambar Flash merupakan gambar vektor sehingga tidak pernah pecah meskipun di zoom beratus kali,*
- 7) *flash mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun macintosh,*
- 8) *hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lainnya.*

Penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional*, aplikasi terbaru dari *Adobe Flash Professional*. Aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* adalah program aplikasi penyempurnaan dari versi-versi sebelumnya. Di dalam *Adobe Flash CS5 Professional* banyak sekali fasilitas dan fitur baru yang membantu untuk membuat animasi atau presentasi yang lebih mudah dan canggih. Program *Adobe Flash CS5 Professional* sudah dapat mengolah teks atau objek menggunakan efek tiga dimensi sehingga membuat

animasi lebih hidup dan menarik. Menurut Budi (2011: 2-3) fitur baru dalam *Adobe Flash CS5 Professional* sebagai berikut.

- 1) *Panel Code Snippets*
Panel Code Snippets digunakan untuk menerapkan perintah kode *Action Script 3.0* tanpa harus menguasai *Action Script*.
- 2) *Text Layout Framework*
Text Layout Framework atau disingkat *TLF Text* adalah fasilitas terbaru yang berguna untuk memformat teks secara lengkap.
- 3) *Menambah Video*
 Pada program *Adobe Flash CS5*, memiliki cara yang lebih mudah untuk menambah video dalam lembar kerja.
- 4) *Effects Decorative Drawing Tool*
 Beberapa efek baru telah ditambahkan ke dalam *Decorative Drawingtool*.
- 5) *Template*
Template muncul di layar *Welcome* dan kontak dialog *New Document*. *Adobe Flash CS5* menampilkan berbagai template baru yang membuatnya lebih mudah untuk mendesain sebuah animasi.

Di dalam program *Adobe Flash CS5 Professional* terdapat beberapa kata yang sering dijumpai, menurut Budi (2011: 3-4) diantaranya yaitu:

- 1) *Properties* : jendela yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain
- 2) *Animasi* : suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak
- 3) *Action Script* : suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif
- 4) *Movie Clip* : suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek lain
- 5) *Frame* : bagian dari Layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
- 6) *Scene* : layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar
- 7) *Timeline* : sebuah panel yang menampilkan nama layer dan frame
- 8) *Masking* : perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu layer, dan

- isi layer tersebut akan tampak saat animasi dijalankan
- 9) *Layer* : sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer yang berbeda
- 10) *Keyframe* : sebuah simbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi

C. Hakikat Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai oleh manusia. Keterampilan menyimak diperlukan sebagai sarana berinteraksi dan berkomunikasi di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di masyarakat. Menyimak tidak sama dengan mendengarkan, dalam kegiatan menyimak bunyi bahasa yang ditangkap oleh alat pendengar lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana, sedangkan mendengarkan merupakan kegiatan pasif yang tidak sama dengan aktivitas menyimak. Tarigan (2008: 19) menjelaskan pengertian menyimak sebagai berikut.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jika faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak cukup besar, lebih besar daripada mendengarkan karena dalam kegiatan

menyimak ada dua usaha memahami apa yang disampaikan sedangkan dalam kegiatan mendengarkan tingkatan pemahaman belum dilakukan.

Kegiatan menyimak bunyi bahasa yang tertangkap oleh alat pendengar lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana. Menyimak harus memperhatikan aspek-aspek non kebahasaan, yaitu tekanan (keras lembutnya suara), jangka (panjang pendeknya suara), nada (tinggi rendahnya suara), intonasi (naik turunnya suara), ritme (pemberian tekanan nada dalam kalimat). Bunyi bahasa yang diterimanya kemudian diinterpretasi maknanya, ditelaah, dinilai kebenarannya, lalu diambil keputusan untuk menerima atau menolaknya (Sutari, dkk 1997: 17).

Penulis sependapat dengan teori yang dikemukakan oleh Tarigan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, menangkap isi, serta memahami makna yang disampaikan oleh si pembicara.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan yaitu menyimak merupakan proses mendengarkan dengan penuh konsentrasi dan pemahaman mengenai suatu informasi atau pesan yang disampaikan oleh orang lain melalui bahasa lisan atau ujaran.

Berdasarkan pendapat diatas maka tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi dari pembicaraan melalui ujaran.

2. Tujuan Menyimak

Secara garis besar, Universitas Terbuka (melalui Sutari dkk. 1997: 22) mengungkapkan tujuan pokok menyimak adalah sebagai berikut:

- a. untuk mendapatkan fakta,
- b. untuk menganalisis fakta,
- c. untuk mengevaluasi fakta,
- d. untuk mendapatkan inspirasi,
- e. untuk mendapatkan hiburan, dan
- f. untuk memperbaiki kemampuan berbicara.

Menurut Hunt (melalui Tarigan 1994: 55) ada empat tujuan orang menyimak. Adapun keempat tujuan menyimak diuraikan sebagai berikut.

- a. Seseorang menyimak untuk memperoleh informasi yang ada kaitannya dengan pekerjaan atau profesinya.
- b. Seseorang menyimak agar dapat menjalin hubungan yang lebih efektif antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat kerja, dan dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Seseorang menyimak agar dapat mengumpulkan data yang dapat dimanfaatkan untuk membuat keputusan-keputusan yang masuk akal.
- d. Seseorang menyimak agar dapat memberikan respon atau tanggapan yang tepat terhadap sesuatu yang didengar atau dihadapinya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai tujuan menyimak, dapat diambil kesimpulan tujuan menyimak adalah memperoleh informasi yang terdapat

pada bahan simakan serta mampu memberikan tanggapan terhadap sesuatu yang sedang dilihat dan didengar.

3. Manfaat Menyimak

Keterampilan menyimak sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bagi setiap orang termasuk siswa dan mahasiswa. Menurut Tarigan (2008: 140) manfaat menyimak meliputi beberapa hal, yaitu (a) memperoleh sesuatu dari bahan simakan, (b) menjadi orang yang sopan santun, (c) memperoleh manfaat dari bahan simakan, (d) mampu memperbandingkan beberapa pendapat, dan (e) dapat menghilangkan rasa bosan.

Sutari, dkk (1997: 13) menyebutkan manfaat menyimak, yaitu (a) dasar belajar bahasa, (b) penunjang keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, (c) pelancar komunikasi lisan, (d) penambah informasi pengetahuan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut manfaat menyimak pada dasarnya sama. Adapun manfaat menyimak dalam kehidupan sehari-hari misalnya dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber yang berbeda.

4. Ragam Menyimak

Menurut Tarigan (2008: 35) ragam menyimak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu menyimak intensif dan menyimak ekstensif. Menyimak intensif terdiri atas menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak interogatif, dan menyimak selektif. Menyimak

ekstensif terdiri atas menyimak pasif, menyimak estetik, menyimak sekunder, dan menyimak sosial.

Menurut Sutari, dkk (1997: 35) ragam menyimak terjadi disebabkan oleh adanya berbagai titik pandang yang kemudian dijadikan landasan pengklasifikasian menyimak. Titik pandang yang dimaksud adalah berdasarkan sumber suara, berdasarkan taraf aktivitas menyimak, berdasarkan hasil simakan, berdasarkan cara penyimakan, berdasarkan tujuan menyimak, berdasarkan tujuan khusus.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat diambil kesimpulan tentang ragam menyimak. Ragam menyimak dapat berbentuk menyimak intensif, ekstensif, serta sesuai dengan tujuan dari apa yang disimak.

5. Tahap-tahap Menyimak

Pembelajaran menyimak di dalam kelas sangat berguna bagi siswa. Menurut Brown (2001: 247), di dalam kelas siswa lebih banyak menyimak daripada berbicara (*in classrooms, students always do more listening than speaking*). Siswa tidak hanya mendengar ketika pembelajaran berlangsung, akan tetapi mereka harus menyimak apa yang dibelajarkan guru. Menurut Ruth G. Strickland (melalui Tarigan, 2008: 29) tahap menyimak dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Menyimak berkala
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal
- c. Setengah menyimak
- d. Menyimak serapan

- e. Menyimak sekali-sekali
- f. Menyimak asosiatif
- g. Menyimak dengan reaksi berkala
- h. Menyimak secara berkala
- i. Menyimak secara seksama
- j. Menyimak secara aktif

Dengan demikian, tahap-tahap menyimak perlu diperhatikan. Hal itu karena menyimak merupakan proses mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan memahami apa yang di dengar.

D. Legenda

1. Pengertian Legenda

Legenda (bahasa Latin: *legere*) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Menurut Bascom (dalam James Danandjaja, 2007:50) legenda yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap pernah terjadi akan tetapi tidak dianggap suci, tempat kejadian legenda di dunia, tokohnya manusia, yang terkadang memiliki sifat yang tidak semestinya dan sering dibantu oleh makhluk ghaib.

. Berdasarkan penjelasan mengenai legenda dapat ditarik kesimpulan bahwa legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pernah terjadi dalam kenyataan yang mengisahkan tentang terjadinya suatu tempat.

2. Jenis Legenda

Menurut Brunvand (via James Danandjaja, 2007: 67-68) jenis legenda yaitu: a) legenda keagamaan (*religious legends*) contohnya legenda “Wali Sanga”, Legenda Ki Pandan Arang, b) legenda alam gaib (*supernatural legends*) yaitu legenda tentang kisah seseorang yang berhubungan dengan alam gaib, fungsinya untuk meneguhkan kebenaran takhayul atau kepercayaan rakyat contohnya legenda tentang sundhel bolong, legenda tentang genderuwo, c) legenda perseorangan yaitu legenda tentang tokoh perseorangan, contohnya legenda Si Pitung (Jakarta), legenda tokoh Panji (Jawa Timur), d) legenda setempat yaitu legenda yang berhubungan suatu tempat atau nama tempat atau daerah tertentu, contohnya legenda Banyuwangi.

Jenis legenda dalam penelitian ini termasuk legenda setempat. Menurut Harold (dalam James Danandjaja, 2007: 75-83) legenda setempat adalah cerita yang berhubungan dengan salah satu daerah, nama daerah, bentuk *topografi* (bentuk alam) suatu daerah. Contoh legenda setempat yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif menyimak legenda bahasa Jawa adalah Legenda Rawa Pening.

3. Unsur Intrinsik Legenda

a. Tema

Tema dalam sebuah cerita dapat dipahami sebagai sebuah makna, makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu. Istilah tema menurut Scarbach (via Aminuddin, 2002:91),

berasal dari bahasa Latin yang berarti ‘tempat meletakkan suatu perangkat’. Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita, dan berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakan.

Penemuan tema dalam sebuah cerita kadang-kadang tidak semudah yang dibayangkan. Hal ini disebabkan adakalanya tema diungkapkan secara eksplisit lewat pernyataan yang mudah dikenali dan adakalanya pula hanya diungkapkan secara implisit lewat keseluruhan cerita.

Sumardjo (1994:28) mengatakan bahwa tema karya sastra letaknya tersembunyi dan harus dicari oleh pembaca sendiri, karena pengarang tidak secara langsung mengatakan apa yang terjadi inti permasalahannya, meskipun kadang-kadang terdapat kata-kata atau kalimat kunci dari suatu bagian karya itu, yang sudah merumuskan apa yang sebenarnya menjadi inti persoalan. Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah dasar cerita, ide pokok sebuah cerita.

b. Plot atau Alur

Alur merupakan aspek utama yang harus dipertimbangkan karena aspek inilah yang pertama-tama menentukan menarik atau tidaknya cerita dan memiliki kekuatan mengajak pembaca secara total untuk mengikuti cerita. Istilah yang biasa digunakan untuk menyebut alur cerita adalah plot atau jalan cerita.

Plot merupakan peristiwa-peristiwa yang menggambarkan cerita. Peristiwa disini diartikan sebagai peralihan dari keadaan yang satu ke keadaan yang lain (Luxemburg dkk, 1992:150). Menurut Foster (via Nurgiyantoro, 2000:91) plot

dapat diartikan sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu.

Kaitannya dengan sebuah teks cerita, alur berhubungan dengan berbagai hal seperti peristiwa, konflik yang terjadi dan akhirnya mencapai klimaks, serta bagaimana masalah itu diselesaikan. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa sebuah alur cerita terkandung unsur apa yang dikisahkan dan bagaimana urutan pengisahan itu saling berhubungan dan bersama-sama menentukan derajat kemenarikan bagi pembaca.

c. Penokohan

Istilah penokohan dapat menunjuk pada tokoh dan perwatakan tokoh. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones via Nurgiyantoro, 2000:165) kata penokohan berasal dari kata dasar ‘tokoh’, yang berarti individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan di dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Penokohan berarti penciptaan citra tokoh dalam karya sastra.

d. Setting atau latar

Sebuah cerita memerlukan kejelasan kegiatan mengenai dimana terjadi dan kapan waktu kejadiannya untuk memudahkan pengimajian dan pemahaman pembaca.

Abrams (via Nurgiyantoro, 2000:216), latar atau setting disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pentingnya tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa diceritakan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, latar menunjuk pada tempat (lokasi dimana cerita itu terjadi), waktu (kapan cerita itu terjadi), dan lingkungan sosial budaya (keadaan kehidupan bermasyarakat tempat tokoh dan peristiwa terjadi).

e. Amanat

Secara umum moral menyoroti pada pengertian atau ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, budi pekerti dan susila (KBBI, 1999: 665). Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangan tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2000:321).

4. Kartun

Menurut Sadiman (2003: 46), *kartun* sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan-pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.

Kalau kartun mengena, pesan yang besar bisa disampaikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan.

Menurut KBBI (1999: 448), kartun adalah film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan-perubahan posisi dengan tampilan yang lucu.

Berdasarkan penjelasan mengenai kartun diatas, kartun dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak legenda Rawa Pening sebab dapat menarik perhatian siswa. Kartun juga membuat siswa tidak cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, isi dari kartun dibuat sederhana, sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Indriastita Octaviany tahun 2013 yang berjudul *“Pengembangan Komik dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan”*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menjelaskan tahap pengembangan media pembelajaran menulis dongeng berwujud komik.

Berdasarkan hasil penelitian Indriastita menunjukkan bahwa: 1) penilaian kualitas media pembelajaran dari dosen ahli materi mendapat 90% yang termasuk kategori sangat baik; 2) penilaian kualitas media pembelajaran dari dosen ahli media mendapatkan 96,5% yang termasuk kategori sangat baik; 3) penilaian dari guru mata pelajaran Bahasa Jawa mendapat prosentase 82% yang termasuk

kategori sangat baik; 4) hasil angket siswa terhadap media pembelajaran komik dongeng mendapatkan prosentase 86% yang menunjukkan siswa setuju menggunakan media dalam pembelajaran. Latihan soal pada saat siswa mengerjakan soal mendapat presentase ketuntasan 78% yang menjelaskan bahwa media pembelajaran komik dongeng dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa belajar materi dongeng.

Penelitian Indriastita tersebut bisa menjadi landasan penelitian ini sebab sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)* serta menggunakan aplikasi *Adobe Flash* untuk membuat media, namun dalam penelitian ini versi *Adobe Flash* yang digunakan lebih baru yaitu *Adobe Flash CS5*. Dilihat dari cara penelitian, penelitian tersebut juga meneliti media tersebut layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran dengan cara penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan uji coba terhadap siswa. Beda penelitian ini dengan penelitian Indriastita adalah materi yang dijabarkan. Dalam penelitian Indriastita menjelaskan materi *dongeng* sedangkan dalam media yang dibuat pada penelitian ini adalah legenda Rawa Pening. Selanjutnya subyek dalam penelitian Indriastita adalah siswa kelas IX SMP, sedangkan dalam penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas VIII SMP.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Meliana Wijayanti tahun 2012 yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Titi Laras Tembang Dhandhanggula Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP Kelas VIII*". Tujuan dari penelitian tersebut adalah: 1) menguji kelayakan media pembelajaran tembang macapat Dhandhanggula yang dikembangkan menggunakan aplikasi

Adobe Flash CS5; 2) mendeskripsikan pendapat siswa mengenai media pembelajaran tembang macapat Dhandhanggula; 3) mendeskripsikan pendapat guru Bahasa Jawa terhadap media pembelajaran tembang macapat Dhandhanggula yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

Berdasarkan hasil penelitian Meliana menunjukkan bahwa: 1) validasi kualitas media pembelajaran dari dosen ahli materi mendapat 86% yang masuk kategori sangat baik; 2) penilaian kualitas media pembelajaran dari dosen ahli media mendapat 84% yang masuk kategori sangat baik; 3) penilaian dari guru mata pelajaran bahasa Jawa mendapatkan prosentase 76% yang masuk kategori baik; 4) hasil angket pendapat siswa terhadap media pembelajaran interaktif tembang macapat Dhandhanggula mendapat presentase 80% yang tergolong baik. Latihan soal yang dikerjakan oleh siswa mendapat presentase ketuntasan 83,8% yang menjelaskan bahwa media pembelajaran tembang macapat Dhandhanggula yang dikembangkan mendapat respon yang sangat baik dari siswa dalam membantu proses pembelajaran tembang macapat Dhandhanggula.

Penelitian Meliana bisa menjadi landasan penelitian ini sebab penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, *subyek* penelitian siswa SMP kelas VIII serta menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*. Dilihat dari cara penelitian, penelitian tersebut juga meneliti kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa serta uji coba kepada siswa. Beda penelitian Meliana dengan penelitian ini adalah materi yang dijelaskan. Dalam penelitian Meliana menjelaskan tentang materi tembang

macapat Dhandhanggula sedangkan pada media yang dibuat menjelaskan tentang materi legenda Rawa Pening.

Penelitian yang dilakukan Dyah P yang berjudul “*Pengembangan Macromedia Flash Profesional 8 sebagai Media Penulisan Aksara Rekan dan Aksara Swara untuk Siswa SMP N 2 Wates Kelas VIIC*” menunjukkan keseluruhan hasil penelitian sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terciptalah gagasan untuk mengembangkan media berbasis aplikasi *Adobe Flash* pada materi menyimak legenda yang dapat digunakan siswa sebagai media belajar mandiri maupun digunakan pendidik untuk proses pembelajaran di dalam kelas.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang produktif untuk melatih siswa bersikap percaya diri, kreatif, dan ekspresif. Dalam pembelajaran bahasa Jawa memerlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Selain agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, media pembelajaran yang interaktif sangat efektif untuk mengatasi kebosanan peserta didik agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi.

Proses pengembangan media pembelajaran yang interaktif, tentunya memerlukan *software* yang dapat menyediakan kebutuhan sesuai dengan yang diperlukan serta dapat digunakan dalam pengembangan media. *Adobe Flash Professional CS5* merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran serta membuat situs web

yang interaktif, menarik, dinamis. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS5* merupakan salah satu alternatif pengembangan media belajar mengajar, sehingga pendidik akan lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dapat membuat peserta didik dengan mudah memahami materi yang akan disampaikan serta menimbulkan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada materi legenda Rawa Pening.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan R&D (*Research and Development*). Metode R&D yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 407). Dalam penelitian ini, metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk media menggunakan *software Adobe Flash Professional CS5* untuk media menyimak legenda berbahasa Jawa. Media ini kemudian divalidasi oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, guru bahasa Jawa dan diujicobakan pada siswa SMP kelas VIII.

Model yang digunakan adalah model prosedural yang bersifat deskriptif eksploratif, yaitu menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Penelitian yang dimaksud adalah menghimpun data atau informasi untuk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disc* (CD) interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru bahasa Jawa untuk penerapan materi menyimak legenda bahasa Jawa.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Salaman, Kabupaten Magelang. Pemilihan subjek dalam penelitian ini

berdasarkan pengetahuan siswa terhadap legenda rakyat Jawa yang kurang, serta siswa mudah bosan, mengantuk, serta kurang konsentrasi saat pembelajaran menyimak legenda bahasa Jawa sehingga hasil pembelajaran kurang baik. Berdasarkan hal tersebut maka siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Salaman dijadikan sebagai subjek ujicoba media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening berbasis *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam meneliti dan mengembangkan media harus memperhatikan prosedur pengembangan media. Menurut Padmo (2004: 418-423), prosedur pengembangan media dalam pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum dan mencermati karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum, yaitu mencoba memahami dan mengukur tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum dapat diketahui pada penjabaran standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi pembelajaran. Mencermati karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada materi menyimak legenda bahasa Jawa.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan kegiatan perancangan. Pada tahap perancangan ini hal yang dilakukan adalah menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media. Pencarian referensi yang berkaitan dengan materi yang akan dibuat masuk ke dalam tahap perancangan. Materi kemudian dibuat *flowchart* yang didalamnya berupa diagram alur pengembangan yang nantinya akan dituangkan dalam naskah media.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media dimulai dengan menuangkan naskah media menjadi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*. Pada tahap pengembangan ini film kartun yang diambil dari *youtube* diedit untuk dimasukkan dalam media pembelajaran menyimak legenda berbasis Aplikasi *Adobe Flash CS5*. Alih bahasa dilakukan pada saat mengedit film kartun Legenda Rawa Pening. Hal ini dikarenakan film kartun Legenda Rawa Pening dari *youtube* berbahasa Indonesia. Proses pengisian suara (*dubbing*) dilakukan sampai kemudian didapat film kartun Legenda Rawa Pening berbahasa Jawa. Setelah selesai kemudian film kartun Legenda Rawa Pening berbahasa Jawa tersebut dimasukkan kedalam media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*. Media pembelajaran kemudian dikembangkan dan dikemas dalam bentuk *compact disc* (CD) dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

4. Tahap Validitas dan Uji Coba

Tahap pengembangan media, media dikemas dalam *compact disc* (CD) menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*, maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi dan uji coba media. Validasi dan uji coba media pembelajaran melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media yang menilai dan memberi saran pada pelaksanaan pengembangan media, kemudian media tersebut dinilai oleh guru bahasa Jawa serta dilakukan uji coba terbatas kepada beberapa siswa SMP kelas VIII.

5. Tahap Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah direvisi, maka media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* siap digunakan.

Bagan Pengembangan



Gambar 1. Alur Bagan Penelitian Pengembangan menurut Dewi

Padmo (2004: 418)

D. Penilaian Produk

1. Desain Penilaian

Desain penelitian produk dalam penelitian pengembangan media digunakan desain deskriptif. Desain penelitian deskriptif hanya mengungkapkan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap produk.

Desain penilaian produk dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu penilaian desain media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Tahap kedua, yaitu penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

2. Jenis Data

a. Data Skala

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data *skala likert*. Menurut Sugiyono (2013: 134-135), data *skala likert* digunakan untuk mengukur kualitas media. Dalam penelitian ini kualitas media dijadikan *variabel penelitian*. *Variabel* yang diukur menggunakan *skala likert* ini kemudian dijabarkan menjadi *subvariabel*. *Subvariabel* dijabarkan menjadi komponen-komponen yang dapat diukur. Komponen-komponen yang sudah diukur kemudian dijadikan titik balik untuk menyusun item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh responden.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *skala likert* mempunyai gradasi penilaian. Sama dengan skala, penelitian ini menggunakan data skala yang

berupa nilai kategori. Nilai kategori tersebut adalah SB (sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), K (kurang), SK (sangat kurang).

b. Hasil dari Angket Tanggapan Siswa

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151). Dalam penelitian ini lebih menekankan pada angket yang berisi tanggapan siswa tentang media yang diujikan dan ditampilkan. Data dari tanggapan siswa berupa data kualitatif, yaitu nilai kategori sebagai berikut: SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju) (Sugiyono, 2013: 135).

E. Instrumen Pengumpulan Data

Pada saat pengumpulan data terdapat perangkat-perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan perangkat penelitian *data skala likert*. Perangkat penelitian *data skala likert* ini dibuat dengan bentuk *checklist* (Sugiyono, 2013: 135). Perangkat pengumpulan data tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi

Penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi mencakup beberapa instrumen. Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi dalam bentuk angket dijabarkan dalam dua aspek. Bagian aspek pembelajaran terdiri dari

10 indikator dan bagian aspek keselarasan isi terdiri dari 8 indikator. Angket validasi kualitas media oleh dosen ahli materi dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek Pembelajaran

Tabel 2: Kisi-kisi validasi kualitas media aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi					
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
4	Kebenaran dan kejelasan materi					
5	Kejelasan uraian materi					
6	Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator					
7	Kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator					
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan					
9	Ketepatan isi glosarium					
10	Kejelasan dan kelengkapan petunjuk					

2) Aspek Keselarasan Isi

Tabel 3: Kisi-kisi validasi kualitas media aspek keselarasan isi oleh dosen ahli materi

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Kejelasan pemaparan materi					
3	Sistematika penjelasan materi					
4	Ketepatan contoh dengan materi					

Tabel Selanjutnya						
5	Kemudahan bahasa yang digunakan					
6	Gambar sesuai dengan materi					
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator					

b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media

Penilaian kualitas media oleh dosen ahli media mencakup beberapa instrumen. Instrumen penilaian kualitas media dalam bentuk angket dijabarkan dalam dua aspek. Aspek tampilan terdiri dari 10 indikator dan aspek pemrograman terdiri dari 9 indikator. Angket validasi kualitas media oleh dosen ahli media dijelaskan sebagai berikut.

1) Aspek Tampilan

Tabel 4: Kisi-kisi validasi kualitas media aspek tampilan oleh dosen ahli media

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media					
2	Tampilan menu dalam media					
3	Keterbacaan dan ketepatan teks/ tulisan					
4	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
5	Kualitas tampilan gambar dan layar					
6	Animasi gambar					
7	Kejelasan suara					
8	Daya dukung musik pengiring dalam media					

Tabel Selanjutnya						
9	Tata letak elemen teks dan gambar					
10	Ketepatan penggunaan bahasa					

2) Aspek Pemrograman

Tabel 5: Kisi-kisi validasi kualitas media aspek pemrograman oleh dosen ahli media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Efektivitas pengoperasian media pembelajaran					
2	Konsistensi penggunaan tombol					
3	Kejelasan petunjuk					
4	Kemudahan penggunaan media					
5	Tanggapan peserta didik					
6	Kemenarikan media					
7	Efisiensi teks					
8	Kecepatan program					
9	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>					

Instrumen penilaian kualitas media pembelajaran tersebut bersumber pada kriteria dalam menilai perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas media menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2011: 175-176).

c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Penilaian guru Bahasa Jawa dilakukan setelah melakukan penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Penilaian media oleh guru bahasa Jawa mencakup dua aspek. Aspek yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1) Aspek kesesuaian antara konsep dan kompetensi

Aspek kesesuaian antara konsep dan kompetensi pada penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dijabarkan dalam 5 indikator. Indikator penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut:

Tabel 6: Kisi-kisi penilaian media oleh guru Bahasa Jawa aspek kesesuaian konsep dan kompetensi

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP					
2	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh					
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media					
4	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
5	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media					

2) Aspek Kualitas Tampilan

Aspek kualitas tampilan pada penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dijabarkan dalam 5 indikator. Indikator penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa sebagai berikut:

Tabel 7: Kisi-kisi penilaian oleh guru Bahasa Jawa aspek kualitas tampilan

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i>					

Tabel Selanjutnya						
2	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol					
3	Kualitas gambar dalam video					
4	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks					
5	Komposisi warna					

2. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran diperoleh dari angket yang terdiri dari empat aspek penilaian. Kisi-kisi instrumen tanggapan siswa dijabarkan sebagai berikut.

1) Aspek Kemudahan Pemahaman Media

Aspek kemudahan pemahaman media terdiri dari 6 indikator. Penjabaran aspek kemudahan pemahaman media adalah sebagai berikut.

Tabel 8: Kisi-kisi angket penilaian aspek kemudahan pemahaman media oleh siswa

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa					
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah					

Tabel Selanjutnya						
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa					
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi					
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar					

2) Aspek Kemandirian Belajar

Aspek kemandirian belajar terdiri dari 4 indikator. Penjabaran aspek kemandirian dalam belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 9: Kisi-kisi angket penilaian media aspek kemandirian belajar oleh siswa

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri					
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini					
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi					
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah					

3) Aspek Penyajian Media

Aspek penyajian media terdiri dari 6 indikator. Penjabaran dari aspek penyajian media adalah sebagai berikut.

Tabel 10: Kisi-kisi angket penilaian media aspek penyajian media oleh siswa

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca					
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami					
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa					
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi					
5	Gambar dan animasi terlihat jelas					
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media					

4) Aspek Kemudahan Pengoperasian

Aspek kemudahan pengoperasian terdiri dari 4 indikator. Penjabaran aspek kemudahan pengoperasian adalah sebagai berikut.

Tabel 11: Kisi-kisi angket penilaian aspek kemudahan pengoperasian oleh siswa

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah					

Tabel Selanjutnya						
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah					
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain					
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ada beberapa macam. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini ada dua tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.

Nilai kategori dalam analisis data kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2013: 135-136).

a. Penilaian Kualitas Media

Penilaian kualitas media antara lain sebagai berikut SB untuk kategori sangat baik, B untuk kategori baik, CB untuk kategori cukup baik, K untuk kategori kurang, serta SK untuk kategori kurang baik. Kriteria penilaian kualitas media terhadap skor penilaian dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12: Kriteria penilaian kualitas media terhadap skor penilaian

Kode	Kategori	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup baik	3
K	Kurang	2
SK	Sangat kurang	1

b. Penilaian Tanggapan Siswa

Penilaian tanggapan siswa antara lain SS apabila masuk kategori sangat setuju, S kategori setuju, RR kategori ragu-ragu, KS kategori kurang setuju, TS kategori kurang setuju. Kriteria penilaian tanggapan siswa terhadap skor penilaian dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13: Kriteria penilaian tanggapan siswa terhadap skor penilaian

Kode	Kategori	Skor
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
RR	Ragu-ragu	3
KS	Kurang setuju	2
TS	Tidak setuju	1

2. Cara Menganalisis *Skor*

Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian yang dibagi dengan jumlah skor ideal untuk seluruh item yang dikalikan dengan 100% (Sugiyono, 2013: 137).

Tabel 14: Kategori Penilaian Kualitas Media

Tingkat Penilaian	Kategori
0 – 20%	SK (sangat kurang)
20,1 – 40%	K (kurang)
40,1% - 60%	CB (cukup baik)
60,1% - 80%	B (baik)
80,1% - 100%	SB (sangat baik)

Tabel 15: Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0 – 20%	TS (tidak setuju)
20,1 – 40%	KS (kurang setuju)
40,1% - 60%	RR (ragu-ragu)
60,1% - 80%	S (setuju)
80,1% - 100%	SS (sangat setuju)

Jadi secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor yang ideal dengan seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* yang telah dilakukan sesuai prosedur pengembangan menurut tahap-tahap yang telah ditentukan. Tahap-tahap dalam penelitian ini dijalankan secara urut dimulai dari (a) tahap analisis, (b) tahap perancangan media, (c) tahap pengembangan media, (d) tahap validasi dan ujicoba media pembelajaran, dan (e) tahap akhir pengembangan media. Penjelasan mengenai pengembangan media dijabarkan sebagai berikut.

a. Tahap Analisis Pengembangan Media

Tahap analisis dalam mengembangkan produk merupakan tahap yang paling awal dilakukan. Tahap analisis ini terbagi menjadi dua, yaitu tahap analisis kurikulum serta analisis keadaan peserta didik yang ada di SMP Negeri 3 Salaman. Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti membaca dan memahami kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah tersebut. Peneliti juga memperhatikan Kompetensi Dasar serta Standar Kompetensi yang ada didalam kurikulum.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Provinsi Jawa Tengah untuk siswa SMP kelas VIII semester gasal, Standar Kompetensi yang ditetapkan “Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan dalam berbagai

ragam bahasa Jawa” serta Kompetensi Dasar “Mendengarkan legenda”, selanjutnya dibuat indikator yang sesuai dengan kompetensi tersebut. Indikator yang digunakan sebagai tolok ukur untuk mencapai kompetensi yaitu: 1) Siswa dapat menjelaskan pengertian legenda, 2) Siswa dapat membedakan jenis legenda, 3) Siswa dapat menyebutkan contoh legenda rakyat Jawa, 4) Siswa dapat menjelaskan unsur intrinsik yang terdapat pada Legenda *Rawa Pening*, 5) Siswa dapat menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita legenda *Rawa Pening*.

Setelah mencermati kurikulum, peneliti kemudian melakukan diskusi dengan guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 3 Salaman. Hasil diskusi dengan guru bahasa Jawa menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran menyimak legenda bahasa Jawa. Diantaranya sebagian siswa kurang memperhatikan pada saat pembelajaran menyimak legenda, selain itu beberapa siswa ada yang mengantuk karena materi disampaikan secara konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, guru bahasa Jawa mendukung adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menyimak legenda dalam bentuk CD (*compact disc*) dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* sehingga penggunaan media tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa dan juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran menyimak legenda bahasa Jawa (*Rawa Pening*), baik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun belajar mandiri di rumah.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu membuat rancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang menentukan desain produk untuk menentukan isi dari media pembelajaran. Isi dari media pembelajaran dirancang sesuai dengan kompetensi dan indikator yang telah dirumuskan, diikuti dengan penyusunan materi pembelajaran.

Tahap perancangan selanjutnya yaitu menetapkan strategi pembelajaran dan evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran sebagai kontrol kendali dan sebagai informan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pengembang menentukan materi serta evaluasi. Materi dibagi dalam beberapa sub materi, serta wujud evaluasi yang dibuat variatif berupa latihan soal untuk diskusi kelompok dan satu latihan soal mandiri yang berupa pilihan ganda dengan *game* edukasi untuk menambah minat siswa saat mengerjakan soal. Berdasarkan rancangan media tersebut kemudian dibuat *flowchart*. *Flowchart* yaitu diagram alur untuk memudahkan pada saat membuat rancangan program media pembelajaran. *Flowchart* disini memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap pembuatan media pembelajaran, pengembang harus mengumpulkan sumber pustaka yang akan dijadikan sumber materi menyimak legenda *Rawa Pening*. Sumber pustaka yang telah dikumpulkan kemudian dibuat menjadi

materi legenda rakyat Jawa (*Rawa Pening*) yang dikembangkan berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat. Berdasarkan *flowchart* serta semua materi yang telah dikumpulkan kemudian diwujudkan menjadi naskah media pembelajaran yang berisi penjelasan pembuka media, petunjuk penggunaan media, kompetensi dasar, materi, latihan soal (evaluasi), glosarium, daftar pustaka, serta profil pengembang. Berdasarkan naskah media tersebut, kemudian dibuat media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* dengan menggunakan *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* berbentuk *CD (compact disc)*.

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran

Berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menyimak Legenda *Rawa Pening* dalam bentuk *CD (compact disc)*, tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah validasi serta ujicoba media pembelajaran. Validasi membutuhkan dosen ahli materi serta dosen ahli media.

Tahap validasi dilakukan guna memberikan evaluasi kualitas media pembelajaran, untuk mendapatkan penilaian kelayakan media. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan media kemudian dilakukan evaluasi kualitas media oleh guru Bahasa Jawa serta ujicoba kepada siswa SMP Negeri 3 Salaman kelas VIII C. Penilaian guru Bahasa Jawa serta ujicoba kepada siswa digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar keefektifan serta kemenarikan media pembelajaran yang dibuat.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi oleh dosen ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah menilai dan memberikan komentar atau saran kepada penjelasan materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* untuk dilihat dan dievaluasi serta memberikan lembar angket validasi media pembelajaran. Pendapat serta saran dari dosen ahli materi digunakan sebagai dasar untuk merevisi media sehingga dapat menghasilkan produk media dengan kualitas yang baik.

Dosen ahli materi sebagai validator materi adalah Bapak Afendy Widayat. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah yang berhubungan dengan sastra di jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta. Salah satu mata kuliah yang diajarkan beliau adalah sastra Jawa dan seni tembang. Bapak Afendy Widayat dirasa mumpuni menjadi validator materi sebab materi legenda *Rawa Pening* yang terdapat dalam media memiliki koherensi dengan bidang keahlian beliau.

Validasi oleh dosen ahli materi dilakukan sampai media pembelajaran tersebut layak diujicobakan kepada siswa SMP Negeri 3 Salaman. Validasi oleh dosen ahli materi dilakukan dua tahap. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi terbagi menjadi dua aspek penilaian yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 indikator dan aspek keselarasan yang terdiri dari 8 indikator.

a) Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

Validasi kualitas media aspek pembelajaran terdiri dari 10 indikator. Indikator-indikator ini meliputi kualitas materi dan tampilan yang memotivasi, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran dan kejelasan materi, kejelasan uraian materi, ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator, kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator, ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan, ketepatan isi glosarium, serta kejelasan dan kelengkapan petunjuk.

Validasi oleh dosen ahli materi terhadap kualitas media aspek pembelajaran dilakukan dua tahap, yaitu tahap I dan tahap II. Hasil validasi kualitas media aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16: Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	4	Baik	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik
4	Kebenaran dan kejelasan materi	3	Cukup baik	4	Baik
5	Kejelasan uraian materi	4	Baik	5	Sangat Baik
6	Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator	4	Baik	4	Baik
7	Kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator	4	Baik	4	Sangat Baik
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan	3	Cukup Baik	4	Baik
9	Ketepatan isi glosarium	4	Baik	4	Baik

Tabel selanjutnya					
10	Kejelasan dan kelengkapan petunjuk	4	Baik	5	Sangat Baik
Rata-rata persentase skor penilaian=					

Berdasarkan tabel 16 dapat diketahui penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi pada validasi tahap I mendapatkan persentase rata-rata 76%, persentase tersebut termasuk dalam kategori baik. Akan tetapi dari penilaian tersebut dosen ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran layak diujicoba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran dan masukan. Terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki yaitu: (1) tata bahasa bagian sumber materi, (2) indikator pada kompetensi dasar disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran, (3) musik (*backsound*) yang digunakan hanya gamelan Jawa saja, (4) penyesuaian pelafalan kata-kata tokoh pada film kartun legenda *Rawa Pening*, (5) *running time* pada latihan soal jangan terlalu cepat, sebaiknya diujikan kepada salah satu siswa.

Media kemudian direvisi menurut saran dan masukan dari validator dosen ahli materi. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli materi, kemudian validasi tahap II dilakukan. Hasil validasi kualitas media pada aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 16 diatas. Dapat dilihat berdasarkan hasil validasi kualitas media diatas menunjukkan persentase 86% yang masuk kategori sangat baik. Berdasarkan validasi tahap II tersebut, dosen ahli materi memberikan persetujuan bahwa media pembelajaran interaktif menyimak Legenda *Rawa Pening* layak diujicoba tanpa revisi.

Berdasarkan tabel 16 diatas, terdapat peningkatan skor penilaian dari validasi tahap I yang mendapatkan persentase nilai 76% pada validasi tahap II mendapatkan persentase nilai 86%. Peningkatan nilai dapat dilihat dari media yang telah dibuat telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dosen ahli materi. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi adalah sebagai berikut.

(1) Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi

Penilaian kualitas materi dan tampilan yang memotivasi pada tahap I memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Dosen ahli materi memberi masukan dan saran beberapa gambar animasi disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Setelah dilakukan perbaikan, setiap tampilan *layer* dibagian tertentu diganti dengan animasi yang sesuai dengan tema dan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Pada tahap II kualitas materi dan tampilan mendapat skor 5 dengan kategori sangat baik, hal ini dikarenakan media telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli materi.

(2) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar

Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar pada validasi tahap I serta tahap II oleh dosen ahli materi mendapat skor 4 yang termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa indikator yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum yaitu “*mendengarkan legenda*”. Indikator kemudian disesuaikan yaitu: (a) siswa dapat menjelaskan pengertian legenda, (b) siswa dapat membedakan jenis legenda, (c) siswa dapat menyebutkan contoh legenda rakyat Jawa, (d) siswa dapat

menjelaskan unsur intrinsik pada materi menyimak Legenda *Rawa Pening*, (e) siswa dapat menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita Legenda *Rawa Pening*.

(3) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

Dosen ahli materi memberikan skor 4 pada tahap I dan tahap II yang masuk kategori baik terhadap kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dapat dilihat dari penjabaran materi pada media yang terbagi menjadi pengertian legenda, jenis legenda, unsur-unsur intrinsik legenda, serta contoh legenda disini Legenda *Rawa Pening* yang berwujud film kartun/ animasi.

(4) Kebenaran dan kejelasan materi

Aspek kebenaran dan kejelasan materi pada tahap I mendapatkan skor 3 yang termasuk dalam kategori cukup baik. Berdasarkan penjelasan materi yang terbagi menjadi pengertian, jenis, unsur intrinsik, serta contoh legenda yang terdapat dalam media pembelajaran sudah benar. Ada beberapa bagian yang dirasa kurang tepat yaitu pada sumber acuan materi, halaman sumber acuan materi agar disertakan.

Berdasarkan saran dari dosen ahli materi tersebut peneliti kemudian memperbaiki media pembelajaran. Setelah diperbaiki kemudian dilanjutkan validasi tahap II. Pada validasi tahap II yang telah dilakukan mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan materi yang terdapat pada media sudah benar.

(5) Kejelasan uraian materi

Validasi tahap I pada kejelasan uraian materi mendapatkan skor 4 yang termasuk dalam kategori baik. Saran dari dosen ahli materi pada aspek kejelasan materi yaitu musik iringan (*background*) pada media agar menggunakan iringan gamelan saja, sebab sebelumnya peneliti memberikan beberapa pilihan musik selain gamelan yaitu instrumental dan musik klasik. Dosen ahli materi berpendapat bahwa penggunaan *background* gamelan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jawa. Point lainnya adalah pengenalan iringan gamelan kepada siswa juga menjadi dasar bahwa *background* gamelan cocok digunakan pada media ini. Berdasar saran dari dosen ahli materi, peneliti kemudian memperbaiki *background* yang terdapat pada media. Setelah dilakukan perbaikan, pada validasi tahap II dosen ahli materi memberikan skor 5 yang masuk kategori sangat baik.

(6) Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator

Penilaian dosen ahli materi pada tahap I dan tahap II pada ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang dibuat sudah sesuai dengan indikator serta didalam latihan soal sudah mencakup semua indikator yang harus dicapai. Latihan soal dalam media pembelajaran ini bisa digunakan untuk belajar mandiri siswa.

(7) Kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator

Berdasarkan penilaian dosen ahli materi, kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator pada tahap I dan tahap II mendapatkan skor 4 yang masuk kedalam kategori baik. Soal yang terdapat pada media pembelajaran yang berupa

diskusi kelompok dan soal pilihan ganda yang dikerjakan mandiri dirasa cukup untuk ketercapaian tiap indikator.

(8) Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan

Validasi pada tahap I ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan oleh dosen ahli materi mendapat skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Berdasarkan masukan dari dosen ahli materi, spasi, dan kebahasaan perlu diteliti lagi kebenarannya. Setelah dilakukan perbaikan, pada validasi tahap II dosen ahli materi memberikan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini dikarenakan telah dilakukan perbaikan ketepatan penggunaan bahasa serta ejaan.

(9) Ketepatan isi glosarium

Penilaian pada aspek ketepatan isi glosarium oleh dosen ahli materi pada tahap I dan tahap II mendapat skor 4 yang termasuk kategori baik. Berdasarkan penilaian tersebut, ketepatan isi glosarium sudah sesuai dengan materi yang ada dalam media pembelajaran.

(10) Kejelasan dan ketepatan petunjuk

Penilaian oleh dosen ahli materi pada kejelasan dan ketepatan petunjuk pada tahap I mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Dosen ahli materi memberikan masukan agar bagian petunjuk media lebih diperjelas agar siswa dapat dengan mudah menggunakan media. Berdasarkan saran dari dosen ahli materi, peneliti kemudian memperbaiki bagian petunjuk agar bisa dimengerti dengan jelas. Setelah dilakukan perbaikan, pada penilaian tahap II oleh dosen ahli materi mendapat skor 5 yang masuk kategori sangat baik.

b) Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi pada Aspek Keselarasan Isi

Tabel 17: Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Keselarasan Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik	4	Baik
2	Kejelasan pemaparan materi	4	Baik	5	Sangat baik
3	Sistematika penjelasan materi	4	Baik	4	Baik
4	Ketepatan contoh dengan materi	4	Baik	4	Baik
5	Kemudahan bahasa yang digunakan	3	Cukup baik	4	Baik
6	Gambar sesuai dengan materi	3	Cukup baik	4	Baik
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator	4	Baik	4	Baik
Rata-rata persentase skor penilaian=					

Berdasarkan tabel 17 dapat dilihat persentase penilaian dari dosen ahli materi aspek keselarasan isi , pada validasi tahap I mendapat rata-rata persentase 75% yang masuk kategori baik. Setelah media diperbaiki menurut saran dan masukan dosen ahli materi, validasi tahap II mendapat rata-rata persentase penilaian 82% yang masuk kategori sangat baik. Dari hasil penilaian tersebut dapat dilihat adanya kenaikan penilaian dari tahap I ke tahap II. Pada validasi tahap II dosen ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif menyimak *Legenda Rawa Pening* layak diujicobakan tanpa ada revisi.

Penilaian oleh dosen ahli materi dari aspek keselarasan isi terbagi menjadi 8 indikator. Penjelasan mengenai penilaian kualitas media pembelajaran aspek keselarasan isi oleh dosen ahli materi adalah sebagai berikut.

(1) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran pada validasi tahap I dan tahap II mendapatkan skor 4 yang termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sudah bisa digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa kelas VIII.

(2) Kejelasan pemaparan materi

Penilaian dosen ahli materi pada indikator kejelasan pemaparan materi pada validasi tahap I mendapatkan skor 4. Saran dan masukan dari dosen ahli materi adalah bagian petunjuk penggunaan media agar diperjelas penggunaan medianya sehingga siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran. Setelah diperbaiki kemudian dilanjutkan validasi tahap II. Pada validasi tahap II mendapat skor 5 yang masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan penjelasan materi pada media pembelajaran sudah jelas untuk membantu siswa menguasai materi legenda *Rawa Pening*.

(3) Sistematika penjelasan materi

Indikator sistematika penjelasan materi pada validasi tahap I dan tahap II, dosen ahli materi memberikan skor 4 yang masuk kategori baik. Mendapatkan skor 4 dengan kategori baik sebab menurut dosen ahli materi sistematika penjelasan materi dapat menarik perhatian siswa, terdapat tombol-tombol yang dapat diklik untuk menampilkan penjelasan materi, sehingga tampilan *layer* tidak

terlihat penuh. Penjelasan sub materi disusun secara urut dari pengertian legenda, jenis legenda, unsur-unsur intrinsik legenda serta contoh legenda berbentuk film kartun/ film animasi Legenda *Rawa Pening*.

(4) Ketepatan contoh dengan materi

Indikator ketepatan contoh dengan materi pada validasi tahap I dan tahap II mendapat skor 4 yang masuk kategori baik. Contoh film kartun/ film animasi legenda *Rawa Pening* yang dijelaskan pada media menurut dosen ahli materi sesuai dan dapat mendukung materi yang dijabarkan.

(5) Kemudahan bahasa yang digunakan

Indikator kemudahan bahasa yang digunakan pada validasi tahap I mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Menurut dosen ahli materi, ada beberapa kosakata yang perlu dibenahi agar siswa dapat dengan mudah memahami isi dari penjelasan materi yang ada didalam media. Selain itu, penambahan kosatakata sukar pada glosarium, agar siswa dapat dengan mudah mengerti bahasa yang terdapat dalam media. Setelah dilakukan perbaikan, pada validasi tahap II dosen ahli materi memberikan skor 4 yang masuk kategori baik.

(6) Gambar sesuai dengan materi

Dosen ahli materi memberikan penilaian indikator gambar sesuai dengan materi pada validasi tahap I memberi skor penilaian 3 yang termasuk kategori cukup baik. Hal ini dikarenakan ada gambar animasi yang kurang sesuai dengan materi yang ada didalam media. Setelah dilakukan perbaikan dengan mengganti gambar animasi yang sesuai dengan materi, pada validasi tahap II dosen ahli

materi memberikan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini karena perbaikan telah sesuai dengan masukan dari dosen ahli materi.

(7) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Pada validasi tahap I serta tahap II, dosen ahli materi memberikan skor penilaian 4 yang masuk kategori baik. Hal ini karena rumusan soal telah sesuai dengan kompetensi dasar. Soal yang terdapat pada media sesuai dengan contoh legenda *Rawa Pening* yang telah disimak oleh siswa.

(8) Rumusan soal sesuai dengan indikator

Indikator rumusan soal sesuai dengan indikator pada validasi tahap I serta tahap II dosen ahli materi memberikan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang dibuat sudah sesuai dengan indikator yang harus dicapai. Latihan soal pada media terdapat 2 tipe soal. Tipe soal yang pertama adalah kerja kelompok untuk menjelaskan nilai budi pekerti yang bisa diambil dari cerita legenda *Rawa Pening*. Tipe soal yang kedua adalah kerja mandiri berupa latihan soal pilihan ganda. Pada latihan soal pilihan ganda terdapat 20 butir soal yang didalamnya memuat materi legenda bab pengertian, jenis, unsur intrinsik serta contoh legenda *Rawa Pening* yang disimak oleh siswa.

2) Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dosen ahli media pada media pembelajaran yang dibuat dilakukan untuk memberikan penilaian serta saran untuk meningkatkan kualitas tampilan media. Validasi media dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* untuk dikoreksi dan dievaluasi sehingga dapat

diketahui apa saja yang harus diperbaiki. Pada saat itu juga peneliti memberikan lembar angket evaluasi kepada dosen ahli media untuk diberikan penilaian aspek yang perlu dinilai. Saran dan masukan dari dosen ahli media digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki media sehingga bisa menghasilkan produk media dengan kualitas yang baik.

Validasi media oleh dosen ahli media dilakukan oleh Ibu Avi Meilawati. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah yang berhubungan dengan pendidikan di Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi oleh dosen ahli media dilakukan sampai media pembelajaran tersebut layak untuk diujicobakan kepada siswa SMP kelas VIII. Validasi oleh dosen ahli media dilakukan melalui dua tahap yaitu validasi tahap I serta validasi tahap II. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media terbagi menjadi dua aspek penilaian yaitu aspek tampilan yang terdiri dari 10 indikator penilaian, serta 9 indikator penilaian pada aspek pemrograman. Tahap validasi kualitas media oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

a) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan

Tabel 18: Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media	3	Cukup baik	4	Baik
2	Tampilan menu dalam media	3	Cukup baik	4	Baik
3	Keterbacaan dan ketepatan teks/ tulisan	3	Cukup baik	4	Baik
4	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	Baik	4	Baik

Tabel selanjutnya					
5	Kualitas tampilan gambar dan layar	4	Baik	4	Baik
6	Animasi gambar	3	Cukup baik	3	Cukup baik
7	Kejelasan suara	4	Baik	4	Baik
8	Daya dukung musik pengiring dalam media	3	Cukup Baik	4	Baik
9	Tata letak elemen teks dan gambar	4	Baik	4	Baik
10	Ketepatan penggunaan bahasa	3	Cukup baik	4	Baik
Rata-rata persentase skor yang diperoleh=					

Berdasarkan tabel 18, dapat dilihat persentase penilaian kualitas media pembelajaran aspek tampilan oleh dosen ahli media pada tahap I mendapat rata-rata persentase 68% yang masuk kategori baik. Media kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli media. Validasi tahap II media dilakukan setelah media diperbaiki. Pada validasi tahap II media mendapat rata-rata persentase 78% yang masuk kategori baik. Hasil penilaian pada validasi tahap I serta tahap II terlihat adanya peningkatan persentase penilaian. Hal ini dikarenakan media telah diperbaiki sesuai dengan saran dosen ahli media. Pada validasi tahap II dosen ahli media mengambil kesimpulan bahwa media sudah dapat diujicobakan dengan tidak ada revisi.

Validasi media pembelajaran pada aspek tampilan dilakukan dua tahap. Penilaian dosen ahli media dari aspek tampilan terbagi menjadi 10 indikator. Penjelasan penilaian kualitas media pembelajaran aspek tampilan oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media

Indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pada validasi tahap I mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Dosen ahli media memberikan masukan agar pada latihan soal diberi tombol petunjuk belajar. Hal ini bertujuan agar siswa apabila masih kurang paham dengan petunjuk belajar bisa langsung mengklik tombol petunjuk belajar. Validasi tahap II dilakukan setelah dilakukan setelah perbaikan dilakukan. Pada validasi tahap II dosen ahli media memberikan skor 4 yang masuk kategori baik.

(2) Tampilan menu dalam media

Validasi dosen ahli media pada indikator tampilan menu dalam media tahap I mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Saran dari dosen ahli media adalah agar pada tiap *layer* tombol menu disertakan. Validasi tahap II oleh dosen ahli media dilakukan setelah dilakukan perbaikan. Pada validasi tahap II dosen ahli materi memberikan skor 4 yang masuk kategori baik.

(3) Keterbacaan dan ketepatan teks/ tulisan

Validasi dosen ahli media pada indikator keterbacaan dan ketepatan teks/ tulisan pada tahap I mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Saran dari dosen ahli media adalah mengecek kembali spasi, dan penulisan kosakata yang sesuai dengan EYD. Setelah dilakukan perbaikan, dosen ahli media memberikan penilaian tahap II. Pada validasi tahap II dosen ahli media memberikan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa keterbacaan dan ketepatan teks pada media sudah baik dan siap untuk diujicobakan ke siswa.

(4) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Indikator ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada validasi tahap I dan tahap II oleh dosen ahli media mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini berarti pemilihan warna yang digunakan dalam media pembelajaran sudah baik, dapat dilihat dari warna *background* dan teks sesuai.

(5) Kualitas tampilan gambar dan layar

Indikator kualitas tampilan gambar dan layar pada validasi tahap I serta tahap II oleh dosen ahli media mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini berarti gambar yang digunakan untuk pendukung media pembelajaran dibuat dengan kualitas baik.

(6) Animasi gambar

Penilaian kualitas animasi gambar oleh dosen ahli media pada tahap I dan tahap II mendapat skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Hal ini dikarenakan ada bagian animasi pada film kartun/ animasi yang tidak bisa diperbaiki sebab film kartun yang ada pada media diunduh dari youtube.

(7) Kejelasan suara

Penilaian dosen ahli media pada validasi tahap I dan tahap II indikator kejelasan suara yang digunakan mendapat skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa suara yang digunakan dalam media pembelajaran bisa didengarkan dengan jelas oleh pemakai media serta suara yang digunakan sudah sesuai dan bisa mendukung jalannya media. Pada film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening* , suara tokoh dan *backsound* sudah sesuai serta kualitas suara jelas

sehingga bisa menarik perhatian siswa dan memberikan motivasi siswa belajar materi yang ada dalam media.

(8) Daya dukung musik pengiring dalam media

Indikator daya dukung musik pengiring dalam media pada validasi tahap I mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Saran dari dosen ahli media adalah, musik pengiring hanya gamelan saja. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan suara gamelan kepada siswa. Siswa diberikan tiga pilihan suara gendhing Jawa agar bisa memilih suara yang diinginkan serta tidak bosan pada saat menggunakan media pembelajaran. Saran yang lain yaitu penambahan tombol untuk mematikan suara iringan musik pada media. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilanjutkan validasi tahap II. Pada validasi tahap II dosen ahli media memberikan skor 4 yang masuk kategori baik. Musik pengiring serta tombol suara sudah baik sehingga mendukung materi yang ada dalam media.

(9) Tata letak elemen teks dan gambar

Penilaian dosen ahli media pada indikator tata letak teks dan gambar pada tahap I dan II mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan penataan teks serta gambar telah sesuai dengan kriteria media yang baik.

(10) Ketepatan penggunaan bahasa

Indikator ketepatan penggunaan bahasa pada validasi tahap I oleh dosen ahli media mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Saran dari dosen ahli media adalah memperbaiki bahasa yang kurang tepat penggunaannya. Setelah

dilakukan perbaikan, pada validasi tahap II mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik.

b) Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Tabel 19: Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Efektivitas pengoperasian media pembelajaran	3	Cukup baik	4	Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	4	Baik	4	Baik
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik	4	Baik
4	Kemudahan penggunaan media	4	Baik	4	Baik
5	Tanggapan peserta didik	5	Sangat baik	5	Sangat baik
6	Kemenarikan media	4	Baik	4	Baik
7	Efisiensi teks	4	Baik	4	Baik
8	Kecepatan program	3	Cukup baik	4	Baik
9	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>	3	Cukup baik	4	Baik
Rata-rata persentase skor yang diperoleh=					

Berdasarkan tabel 19 dapat dilihat persentase penilaian kualitas media pembelajaran pada aspek pemrograman oleh dosen ahli media, tahap I mendapatkan persentase 75% yang masuk kategori baik. Media kemudian diperbaiki menurut saran dan masukan dosen ahli media. Setelah media diperbaiki, kemudian media divalidasi lagi. Hasil penilaian pada validasi tahap II mendapat persentase rata-rata 82% yang masuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada validasi tahap I serta validasi tahap II terdapat peningkatan

persentase setelah media diperbaiki. Dosen ahli media memberikan kesimpulan pada validasi tahap II bahwa media bisa diujicobakan tanpa ada revisi.

Validasi media pembelajaran pada aspek pemrograman dilakukan dua tahap. Penilaian oleh dosen ahli media pada aspek pemrograman terbagi menjadi 9 indikator. Penjelasan mengenai penilaian kualitas media pembelajaran pada aspek pemrograman oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

(1) Efektivitas pengoperasian media pembelajaran

Efektivitas pengoperasian media pembelajaran pada validasi tahap I oleh dosen ahli media mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Saran dari dosen ahli media adalah tombol pilihan pada menu utama disertakan pada tiap layer agar efektivitas pengoperasian bisa maksimal. Setelah dilakukan perbaikan maka dilakukan validasi tahap II. Pada validasi tahap II oleh dosen ahli media mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pengoperasian media pembelajaran sudah baik.

(2) Konsistensi penggunaan tombol

Indikator konsistensi penggunaan tombol pada validasi tahap I serta tahap II oleh dosen ahli media mendapat skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa tombol yang digunakan pada media pembelajaran sudah konsisten dengan perintah pemakai media. Media pembelajaran yang telah dibuat juga dilengkapi petunjuk penggunaan tombol agar memudahkan siswa saat menggunakan media pembelajaran.

(3) Kejelasan petunjuk

Indikator kejelasan petunjuk pada validasi tahap I serta tahap II oleh dosen ahli media mendapat skor 4 yang masuk kategori baik. Menurut dosen ahli media, petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran sudah jelas, serta mudah dimengerti oleh pemakai media serta lebih efektif.

(4) Kemudahan penggunaan media

Penilaian dosen ahli media pada indikator kemudahan penggunaan media pada tahap I serta tahap II mendapatkan skor 4 yang termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat mudah digunakan oleh siswa sebagai pemakai media sebab dilengkapi dengan tombol-tombol serta petunjuk penggunaan media yang jelas sehingga siswa bisa belajar sendiri. Media tersebut juga dapat digunakan pada semua komputer meskipun komputer tersebut tidak ada *aplikasi Adobe Flash CS5*, sehingga siswa dapat mengulangi materi pembelajaran di rumah.

(5) Tanggapan peserta didik

Validasi tahap I serta tahap II pada indikator tanggapan peserta didik oleh dosen ahli media mendapat skor 5 yang masuk kategori sangat baik. Media yang dibuat memberikan respon positif bagi siswa. Berdasarkan penjelasan materi yang variatif, film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening* yang lucu, latihan soal variatif serta animatif membuat media pembelajaran memberikan suasana aktif pada saat proses pembelajaran.

(6) Kemenarikan media

Penilaian dosen ahli media pada validasi tahap I serta tahap II pada indikator kemenarikan media mendapat skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat menarik perhatian siswa pada saat belajar sehingga siswa senang pada saat belajar materi legenda *Rawa Pening*.

(7) Efisiensi teks

Indikator efisiensi teks pada validasi tahap I serta tahap II oleh dosen ahli media mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Teks yang digunakan pada penjelasan materi sudah efisien. Ukuran teks sesuai dan dapat dibaca dengan jelas dan mudah.

(8) Kecepatan program

Indikator kecepatan program pada validasi tahap I oleh dosen ahli media mendapat skor 3 yang termasuk kategori cukup baik. Dosen ahli media memberikan saran agar tombol pilihan pada menu utama juga diberikan pada tiap *layer*. Setelah media diperbaiki kemudian dilakukan validasi tahap II yang mendapat skor 4 yang masuk kategori baik.

(9) Efisiensi penggunaan *layer*

Indikator efisiensi penggunaan *layer* pada validasi tahap I mendapatkan skor 3 yang masuk kategori cukup baik. Saran dari dosen ahli media adalah penambahan 1 *layer* untuk profil dosen pembimbing. Setelah diperbaiki kemudian media divalidasi. Pada validasi tahap II oleh dosen ahli media mendapat skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa *layer* yang digunakan

sudah efisien. Terlihat juga pada tiap materi terdapat tombol pilihan ke sub materi yang dapat memudahkan siswa untuk berpindah ke sub materi yang lain.

3) Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa

Penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru Bahasa Jawa dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media pembelajaran dari aspek kesesuaian konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan. Penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan setelah validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Validasi kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan oleh ibu Peni Nursyamsiwi.

Ibu Peni Nursyamsiwi adalah guru bahasa Jawa di SMP Negeri 3 Salaman. Validasi media dapat dilakukan ketika proses ujicoba media oleh siswa sedang berlangsung. Guru dapat melihat secara keseluruhan penggunaan media interaktif menyimak *Legenda Rawa Pening* dalam proses pembelajaran. Guru Bahasa Jawa memberikan penilaian meliputi dua aspek yaitu aspek kesesuaian konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan.

a) Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

Tabel 20: Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP	5	Sangat baik
2	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh	4	Baik
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media	5	Sangat baik

Tabel Selanjutnya			
4	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5	Sangat baik
5	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media	5	Sangat baik
Jumlah skor yang diperoleh		24	Sangat baik
Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian		96%	

Berdasarkan pada tabel 20 diatas, hasil penilaian kualitas media oleh guru Bahasa Jawa pada aspek kesesuaian konsep dan kompetensi mendapatkan rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian 96% yang masuk kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek kesesuaian konsep dan kompetensi dalam media yang dibuat sangat baik. Penjabaran penilaian kualitas media aspek kesesuaian konsep dan kompetensi adalah sebagai berikut.

(1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mendapatkan skor 5 yang masuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan materi legenda *Rawa Pening* yang dibuat dalam media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Provinsi Jawa Tengah untuk siswa SMP kelas VIII semester gasal.

(2) Kejelasan penggunaan materi dalam contoh

Indikator kejelasan penggunaan materi dalam contoh oleh guru bahasa Jawa mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Urutan materi pada media sudah bagus, hal ini didukung dengan kejelasan materi legenda *Rawa Pening* dimulai dari pengertian legenda, jenis legenda, unsur-unsur intrinsik legenda, serta dilengkapi dengan contoh legenda *Rawa Pening* berupa film kartun/ animasi.

(3) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media, guru bahasa Jawa memberikan skor 5 yang masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal pada media sudah cukup dan jelas untuk mengevaluasi siswa setelah belajar materi menggunakan media. Variasi soal yang kreatif dan variatif mendukung semua materi yang sedang dipelajari, siswa dapat mengerti dengan langsung menjawab soal benar atau salah sehingga siswa dapat belajar mandiri. Evaluasi dapat membantu siswa untuk mengukur keterampilan dalam menguasai materi legenda *Rawa Pening*.

(4) Kesesuaian media dengan kompetensi dasar

Penilaian kualitas media pada indikator kesesuaian media dengan kompetensi dasar oleh guru Bahasa Jawa mendapatkan skor 5 yang masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media sudah sesuai dengan kompetensi dasar “*Mendengarkan legenda*”. Contoh legenda *Rawa Pening* pada media yang dijelaskan dengan menggunakan film kartun/ animasi dapat membantu keterampilan siswa dalam menyimak. Film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening* dapat menarik minat dan perhatian siswa pada saat menyimak cerita dalam media. Siswa menjadi tidak bosan selama menyimak cerita yang biasanya dalam pembelajaran hanya mendengarkan cerita dari guru.

(5) Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media

Penilaian kualitas media pada indikator ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media oleh guru bahasa Jawa mendapatkan skor 5 yang masuk kategori baik. Hal ini menunjukkan penjelasan materi pada media pembelajaran

menggunakan bahasa serta ejaan yang sesuai dengan ejaan ragam bahasa krama. Menurut guru Bahasa Jawa, bahasa yang ada dalam media sudah bagus akan tetapi apabila digunakan pada media masih ada yang sulit dipahami siswa, jadi guru biasanya akan menjelaskan materi menggunakan basa jawa *ngoko* atau terkadang menggunakan bahasa Indonesia.

b) Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 21: Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i>	4	Baik
2	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol	5	Sangat baik
3	Kualitas gambar dalam video	4	Baik
4	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks	5	Sangat baik
5	Komposisi warna	5	Sangat baik
Jumlah skor yang diperoleh		23	Sangat baik
Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian		92%	

Berdasarkan pada tabel 21, hasil penilaian kualitas media oleh guru Bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan mendapatkan rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian 92% yang masuk kategori sangat baik. Penjabaran penilaian kualitas aspek kualitas tampilan adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5*

Penilaian kualitas media pembelajaran pada indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening*

dengan aplikasi berbasis *Adobe Flash CS5* oleh guru bahasa Jawa mendapatkan skor 4 yang masuk kategori baik. Hal ini berarti petunjuk belajar dalam media sudah jelas untuk untuk mengetahui cara menggunakan media.

(2) Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa pada indikator tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol mendapatkan nilai 5 yang masuk kategori sangat baik. Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol dalam media sudah jelas dan baik, didukung dengan tombol-tombol pilihan menu yang efektif serta berwarna sehingga dapat menarik perhatian serta memudahkan siswa menjalankan media.

(3) Kualitas gambar dalam video

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa pada indikator kualitas gambar dalam video yang berupa film animasi/ kartun Legenda *Rawa Pening* mendapatkan skor 4 yang termasuk kategori baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa gambar yang terdapat pada film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening* memiliki kualitas yang baik dan jelas. Siswa dapat dengan mudah mengerti isi serta jalan cerita Legenda *Rawa Pening*.

(4) Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa pada indikator penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks mendapatkan skor 5 yang termasuk kategori sangat baik. Jenis aksara dan ukuran tulisan yang digunakan dalam media sudah sesuai sehingga dapat dibaca dengan mudah dan jelas apabila

dilihat dari komputer yang akan digunakan serta apabila disorot pada LCD (*Liquid Crystal Display*).

(5) Komposisi warna

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa pada indikator komposisi warna mendapatkan skor 5 yang termasuk kategori sangat baik. Berdasar penilaian ini pemilihan komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa/ pemakai media sudah sesuai dan baik. Siswa senang pada saat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar materi *Legenda Rawa Pening*.

Berdasarkan hasil semua penilaian kualitas media yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa SMP Negeri 3 Salaman, rata-rata nilai dari aspek kesesuaian konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan mendapat rata-rata persentase 94% yang termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS5 Professional* tergolong media dengan kriteria baik.

4) Ujicoba Siswa Kelas VIII SMP terhadap Kualitas Media Pembelajaran Interaktif Menyenak Legenda *Rawa Pening*

Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* yang telah dibuat maka dilakukanlah ujicoba media. Ujicoba kepada siswa dilakukan setelah dosen ahli materi dan dosen ahli media memvalidasi media pembelajaran hingga layak diujicobakan.

Ujicoba dilakukan kepada 32 siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Salaman. Pada saat ujicoba dilakukan hanya 31 siswa yang mengikuti, 1 orang siswa tidak masuk sekolah tanpa ada keterangan.

Pada saat proses ujicoba, pengembang atau peneliti berperan sebagai guru dan ditunggu oleh ibu Peni Nursyamsiwi, S.Kom selaku guru Bahasa Jawa di SMP Negeri 3 Salaman. Fasilitas komputer yang ada di SMP Negeri 3 Salaman adalah 30 unit komputer. Jumlah komputer yang terbatas menjadi penghalang pada saat proses ujicoba sebab ada 8 komputer yang tidak dapat digunakan oleh siswa. Fasilitas lain yang ada di laboratorium bahasa adalah *earphone*, serta *speaker aktif* sehingga apabila terkendala satu komputer untuk dua orang anak, suara dari media bisa diperdengarkan dengan jelas.

Siswa didampingi peneliti mulai menggunakan media pembelajaran interaktif menyimak Legenda *Rawa Pening*. Tahap ujicoba dimulai dengan menyiapkan komputer, kemudian membuka program media pembelajaran interaktif menyimak Legenda *Rawa Pening*. Setelah semuanya siap, peneliti menjelaskan cara menggunakan media, memberikan contoh cara menggunakan serta menjelaskan materi pembelajaran legenda dengan menggunakan *LCD*. Peneliti menjelaskan dari pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan media, kompetensi, serta materi legenda. Siswa kelas VIII C kemudian menggunakan media pada komputer masing-masing.

Materi yang terdapat dalam media memuat pengertian legenda secara umum serta pengertian legenda rakyat Jawa, jenis legenda serta contoh, unsur-unsur intrinsik legenda, serta contoh film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening*.

Menu glosarium dapat membantu siswa memahami kosakata sukar dari materi yang dijelaskan. Setelah memahami semua penjelasan materi, selanjutnya siswa masuk pada menu *gladhen* (latihan soal) kemudian mengerjakan *gladhen* (latihan soal) pada media tersebut.

Pada *gladhen* atau latihan soal siswa mengerjakan secara mandiri mulai dari kerja kelompok mengambil nilai budi pekerti yang bisa diambil dari film kartun/ animasi *Legenda Rawa Pening*, kemudian siswa mengerjakan soal mandiri berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20. Pada saat mengerjakan latihan soal, karena komputer yang menyala hanya 22 buah maka ada beberapa siswa yang mengerjakan secara bergantian. Nilai dari hasil latihan soal dapat secara langsung diketahui oleh siswa. Siswa dapat mengerjakan ulang latihan soal dengan mengklik tombol *dipunambali* apabila hasil sebelumnya belum baik. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal dan mengetahui hasilnya, kemudian latihan soal dievaluasi bersama-sama sehingga siswa tahu jawaban yang benar.

Angket atau lembar evaluasi media dibagikan kepada siswa setelah evaluasi selesai dilaksanakan. Pendapat siswa mengenai media pembelajaran interaktif menyimak *Legenda Rawa Pening* ini dapat diketahui setelah angket diisi. Pendapat siswa terhadap media pembelajaran interaktif menyimak *legenda Rawa Pening* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* memuat 4 aspek yaitu aspek kemudahan pemahaman media, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, serta aspek kemudahan pengoperasian media. Penjelasan mengenai pendapat siswa pada media pembelajaran interaktif menyimak *Legenda Rawa Pening* adalah sebagai berikut.

a) Aspek Kemudahan Pemahaman Media

Tabel 22: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Nama	Skor tiap indikator					
		1	2	3	4	5	6
1	Ahmad Dwi Romadhan	5	4	3	5	5	5
2	Ahmad Fauzan	4	5	3	4	5	4
3	Amanah Indah Lestari	5	5	5	5	4	4
4	Ameilia Ekky Kurnia	4	5	3	4	4	5
5	Angga Budi Setiawan	5	5	3	4	4	4
6	Anggi Prasetyo	5	4	4	5	4	5
7	Anisya Tri Utami	5	4	4	5	4	4
8	Ayang Faizun	4	4	3	5	3	5
9	Azam Ahmad Faruqi	4	5	4	5	3	4
10	Chusnia Septi Astuti	5	5	4	4	4	5
11	Fani Oktaviana	5	5	5	5	5	5
12	Fara Kholisul Aza	4	5	5	5	4	5
13	Ferry Al Safa'at	4	5	3	4	4	5
14	Hardy Pratama	5	5	4	5	4	5
15	Lilis Nurfaiza	4	5	5	5	4	5
16	Muhammad Hanafi	4	5	3	5	4	5
17	Muhammad Khoirul Ulum	5	4	3	5	2	5
18	Muhammad Febri Aditya	4	5	4	4	5	5
19	Muhammad Tahta M.	4	5	3	4	4	5
20	Mulya Agus Setiawan	4	5	3	5	3	5
21	Musa Imun Tolib	4	5	4	5	4	4
22	Nur Rahmad Wijaya	4	5	5	4	3	5
23	Rahmad Andan Ghiffari	4	5	3	5	4	5
24	Reza Alif Fardiansyah	4	4	4	5	4	5
25	Risa Indriyani	5	4	4	5	4	4
26	Rizki Kurniawan						
27	Siti Izzatul Arifah	5	4	3	5	4	4
28	Siti Muafiah	5	4	5	5	4	5
29	Sri Astutik	5	4	5	5	4	4
30	Surya Bagus Purnomo	5	4	4	4	5	5
31	Vivi Safitri	5	4	5	4	3	5
32	Wahyu Dwi Setiawan	4	5	4	5	4	5
Jumlah skor		139	142	120	145	122	146
Skor maksimal		155	155	155	155	155	155
Tabel Selanjutnya							
Persentase		89%	91%	77%	93%	78%	94%
Rata-rata Persentase		87%					
Kategori		Sangat Setuju					

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa pada aspek kemudahan pemahaman media, rata-rata persentase skor penilaian 87% yang masuk kategori sangat setuju. Hasil angket siswa yang masuk kategori sangat setuju pada aspek kemudahan pemahaman media menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut pada pembelajaran menyimak legenda dapat memudahkan dalam memahami materi legenda rakyat Jawa (*Rawa Pening*). Media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa belajar dan memahami materi terlebih terdapat *film kartun/ animasi* Legenda *Rawa Pening* didalam media.

b) Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 23: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar

No.	Nama	Skor tiap Indikator			
		1	2	3	4
1	Ahmad Dwi Romadhan	4	5	5	4
2	Ahmad Fauzan	5	5	4	3
3	Amanah Indah Lestari	4	4	5	4
4	Ameilia Ekky Kurnia	4	4	4	3
5	Angga Budi Setiawan	5	3	4	4
6	Anggi Prasetyo	5	4	4	4
7	Anisya Tri Utami	4	4	4	4
8	Ayang Faizun	5	4	5	5
9	Azam Ahmad Faruqi	5	5	3	2
10	Chusnia Septi Astuti	4	4	4	5
11	Fani Oktaviana	5	5	5	4
12	Fara Kholisul Aza	5	4	4	4
13	Ferry Al Safa'at	4	4	4	3
14	Hardy Pratama	5	4	5	5
15	Lilis Nurfaiza	4	4	5	4
16	Muhammad Hanafi	5	4	4	4
17	Muhammad Khoirul Ulum	4	5	4	3
18	Muhammad Febri Aditya	5	5	5	4
19	Muhammad Tahta M.	4	4	4	3
20	Mulya Agus Setiawan	5	4	3	4

Tabel Selanjutnya					
21	Musa Imun Tolib	5	4	3	3
22	Nur Rahmad Wijaya	5	3	4	2
23	Rahmad Andan Ghiffari	5	4	4	4
24	Reza Alif Fardiansyah	5	4	4	4
25	Risa Indriyani	5	4	5	5
26	Rizki Kurniawan				
27	Siti Izzatul Arifah	4	4	5	5
28	Siti Muafiah	5	4	5	4
29	Sri Astutik	5	4	5	4
30	Surya Bagus Purnomo	4	3	3	4
31	Vivi Safitri	4	4	4	4
32	Wahyu Dwi Setiawan	5	3	5	5
Jumlah skor		143	126	132	120
Skor maksimal		155	155	155	155
Persentase		92%	81%	85%	77%
Rata-rata Persentase		83,75%			
Kategori		Sangat Setuju			

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa pada aspek kemandirian belajar mendapat rata-rata persentase skor 83,75% yang masuk kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa sehingga siswa aktif dan kreatif pada saat pembelajaran legenda *Rawa Pening*. Petunjuk penggunaan media serta petunjuk mengerjakan latihan soal memudahkan siswa menjalankan media sehingga siswa tidak membutuhkan pendamping sehingga dapat belajar sendiri di rumah.

c) Aspek Penyajian Media

Tabel 24: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

No.	Nama	Skor tiap Indikator					
		1	2	3	4	5	6
1	Ahmad Dwi Romadhan	5	3	4	4	5	4
2	Ahmad Fauzan	4	5	5	4	5	4
3	Amanah Indah Lestari	4	4	4	3	4	4
4	Ameilia Ekky Kurnia	4	5	5	3	4	4
5	Angga Budi Setiawan	5	3	4	4	3	4
6	Anggi Prasetyo	4	4	5	4	2	3
7	Anisya Tri Utami	4	4	4	4	4	4
8	Ayang Faizun	3	3	4	2	4	2
9	Azam Ahmad Faruqi	3	2	5	4	5	4
10	Chusnia Septi Astuti	5	4	4	4	4	4
11	Fani Oktaviana	5	5	5	5	5	5
12	Fara Kholisul Aza	5	5	5	5	5	4
13	Ferry Al Safa'at	4	3	5	4	3	4
14	Hardy Pratama	3	3	5	2	3	4
15	Lilis Nurfaiza	5	5	5	5	5	4
16	Muhammad Hanafi	4	5	5	5	3	4
17	Muhammad Khoirul Ulum	4	3	5	4	4	5
18	Muhammad Febri Aditya	5	3	5	5	4	4
19	Muhammad Tahta M.	4	3	4	3	4	3
20	Mulya Agus Setiawan	5	3	5	4	3	2
21	Musa Imun Tolib	5	3	4	4	3	2
22	Nur Rahmad Wijaya	5	4	5	5	4	5
23	Rahmad Andan Ghiffari	4	5	5	5	4	4
24	Reza Alif Fardiansyah	4	5	4	4	5	3
25	Risa Indriyani	5	4	5	5	4	4
26	Rizki Kurniawan						
27	Siti Izzatul Arifah	5	4	5	4	5	4
28	Siti Muafiah	5	5	5	5	5	5
29	Sri Astutik	5	5	5	4	5	5
30	Surya Bagus Purnomo	5	4	5	4	4	5
31	Vivi Safitri	4	4	5	4	4	4
32	Wahyu Dwi Setiawan	5	4	5	5	3	3
Jumlah skor		137	122	146	127	125	120
Skor maksimal		155	155	155	155	155	155
Persentase		88%	78%	94%	82%	80%	77%
Rata-rata Persentase		83,17%					
Kategori		Sangat Setuju					

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa aspek penyajian media mendapatkan rata-rata persentase 83,17% yang masuk kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat setuju penyajian media yang berwujud *CD (compact disk)* yang memuat materi legenda *Rawa Pening* menarik perhatian siswa. Penyajian media yang menarik dapat dilihat komposisi warna, pilihan musik, gambar serta animasi, *film kartun/ animasi* Legenda *Rawa Pening*, tulisan, suara, serta *layer* yang beraneka warna.

d) Aspek Kemudahan Pengoperasian

Tabel 25: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pengoperasian

No.	Nama	Skor tiap Indikator			
		1	2	3	4
1	Ahmad Dwi Romadhan	4	4	3	4
2	Ahmad Fauzan	4	3	3	4
3	Amanah Indah Lestari	4	4	5	4
4	Ameilia Ekky Kurnia	4	4	3	4
5	Angga Budi Setiawan	4	3	4	3
6	Anggi Prasetyo	4	4	4	4
7	Anisya Tri Utami	4	5	4	4
8	Ayang Faizun	3	4	2	3
9	Azam Ahmad Faruqi	4	4	4	4
10	Chusnia Septi Astuti	4	4	4	4
11	Fani Oktaviana	4	4	4	4
12	Fara Kholisul Aza	5	4	2	3
13	Ferry Al Safa'at	4	4	3	4
14	Hardy Pratama	2	4	3	3
15	Lilis Nurfaiza	5	4	4	3
16	Muhammad Hanafi	4	4	4	5
17	Muhammad Khoirul Ulum	4	4	3	4
18	Muhammad Febri Aditya	4	5	3	4
19	Muhammad Tahta M.	4	4	3	3
20	Mulya Agus Setiawan	4	4	3	4
21	Musa Imun Tolib	4	4	3	4
22	Nur Rahmad Wijaya	4	4	4	4

Tabel Selanjutnya					
23	Rahmad Andan Ghiffari	4	4	4	4
24	Reza Alif Fardiansyah	4	4	4	4
25	Risa Indriyani	5	4	4	4
26	Rizki Kurniawan				
27	Siti Izzatul Arifah	5	4	4	4
28	Siti Muafiah	4	4	4	4
29	Sri Astutik	5	4	4	4
30	Surya Bagus Purnomo	4	4	5	4
31	Vivi Safitri	4	4	4	4
32	Wahyu Dwi Setiawan	4	3	5	5
Jumlah Skor		126	123	113	120
Skor Maksimal		155	155	155	155
Persentase		81%	79%	73%	77%
Rata-rata Persentase		77,5%			
Kategori		Setuju			

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa pada aspek kemudahan pengoperasian media mendapatkan rata-rata persentase 77,5% yang masuk kategori setuju. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif menyimak *Legenda Rawa Pening* dengan mudah tanpa bantuan dari orang lain sebab media tersebut telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, serta petunjuk mengerjakan latihan soal. Selain itu tombol yang tersedia juga mudah digunakan.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa dari semua aspek diantaranya kemudahan pemahaman media, kemandirian belajar, penyajian media, serta pengoperasian media mendapatkan rata-rata persentase 82, 85%. Hasil rata-rata persentase yang didapat termasuk kategori sangat setuju. Hal ini terlihat juga dari komentar-komentar siswa pada kolom pendapat siswa kepada media pembelajaran yang dibuat.

Komentar siswa diantaranya adalah:

- (1) *Medianipun saged dipunpahami lan murid dados remen anggenipun sinau;*
- (2) *Media pembelajaran niki saged damel belajar wonten dalem lan sekolah ingkang gampil. Wontene media pembelajaran niki siswa saged sinau ingkang sregep;*
- (3) *Media pembelajaran ini sangat menarik sehingga siswa dapat memahami materi secara jelas dan detai, tidak membuat bosan, animasi dan suara di media membuat siswa lebih bersemangat.*

Berdasarkan komentar-komentar siswa tersebut, menunjukkan siswa menyukai menggunakan media pembelajaran pada materi menyimak legenda *Rawa Pening*.

2. Data Hasil Evaluasi Siswa

Data hasil evaluasi siswa didapatkan dari nilai evaluasi yang terdapat dalam menu gladhen media pembelajaran menyimak Legenda *Rawa Pening*. Hasil nilai evaluasi siswa kelas VIII C adalah sebagai berikut.

Tabel 26: Hasil Nilai Evaluasi Siswa Kelas VIII C

No	Nama	Nilai
		Kerja Mandiri
1	Ahmad Dwi Romadhan	80
2	Ahmad Fauzan	80
3	Amanah Indah Lestari	95
4	Ameilia Ekky Kurnia	85
5	Angga Budi Setiawan	75
6	Anggi Prasetyo	80
7	Anisya Tri Utami	85
8	Ayang Faizun	70
9	Azam Ahmad Faruqi	75
10	Chusnia Septi Astuti	85
11	Fani Oktaviana	95
12	Fara Kholisul Aza	75
13	Ferry Al Safa'at	70

Tabel Selanjutnya		
14	Hardy Pratama	75
15	Lilis Nurfaiza	80
16	Muhammad Hanafi	75
17	Muhammad Khoirul U.	85
18	Muhammad Febri Aditya	95
19	Muhammad Tahta M.	85
20	Mulya Agus Setiawan	70
21	Musa Imun Tolib	75
22	Nur Rahmad Wijaya	80
23	Rahmad Andan Ghiffari	80
24	Reza Alif Fardiansyah	85
25	Risa Indriyani	80
26	Rizki Kurniawan	
27	Siti Izzatul Arifah	85
28	Siti Muafiah	85
29	Sri Astutik	80
30	Surya Bagas Purnomo	90
31	Vivi Safitri	90
32	Wahyu Dwi Setiawan	85
Jumlah		2530
Rata-rata nilai		81,61

Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengukur keterampilan siswa pada materi yang telah dibahas pada media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening*. Latihan soal berupa pilihan ganda 20 butir soal. Setelah siswa menjawab semua pertanyaan yang ada pada menu *gladhen* secara otomatis siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai pada *gladhen* media pembelajaran adalah 75 yang sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh sekolah. Siswa disebut lulus atau sudah berhasil mengerti materi pembelajaran legenda *Rawa Pening* apabila sudah mendapatkan nilai 75 atau lebih.

Tabel 27: Ketuntasan Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda *Rawa Pening*

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
≥ 75	28	90,32%	86,78
≤ 75	3	9,67%	70

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat diketahui persentase ketuntasan belajar siswa pada materi menyimak Legenda *Rawa Pening* pada media pembelajaran. Hasil yang didapat yaitu 90,32% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan dengan nilai rata-rata 86,78. Siswa yang tidak dapat mencapai KKM yaitu 9,67% dengan nilai rata-rata 70. Berdasarkan hasil tersebut, tingkat keterampilan siswa sebagai pemakai media pembelajaran interaktif menyimak Legenda *Rawa Pening* tergolong kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* yang dibuat efektif serta memudahkan siswa memahami materi serta dapat memberi motivasi siswa agar menyukai proses pembelajaran menyimak legenda rakyat Jawa terutama Legenda *Rawa Pening* serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Akhir Validasi Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* berdasarkan hasil penilaian validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru Bahasa Jawa serta angket tanggapan siswa. Hasil penilaian akhir seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 28: Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian Media Pembelajaran	Persentase	Kategori
1	Dosen Ahli Materi	84%	Sangat Baik
2	Dosen Ahli Media	80%	Baik
3	Guru Bahasa Jawa	94%	Sangat Baik
4	Tanggapan Siswa	82,85%	Sangat Setuju
Hasil rata-rata persentase penilaian		85,21%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 28 diatas, hasil akhir penilaian kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen ahli materi mendapat persentase rata-rata 84% yang masuk kategori sangat baik. Hasil akhir penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media mendapat persentase 80% yang masuk kategori baik, hasil penilaian guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran mendapat persentase 94% yang masuk kategori sangat baik, sedangkan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran mendapat persentase rata-rata 82,85%. Hasil rata-rata persentase penilaian oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa serta tanggapan siswa mendapat persentase 85,21% yang masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menyimak Legenda Rawa Pening layak digunakan untuk pembelajaran.

2. Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi dan Dosen Ahli Media

Hasil akhir dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru Bahasa Jawa serta berdasarkan ujicoba media pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a) Evaluasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi

Evaluasi oleh dosen ahli materi menghasilkan beberapa saran sebagai dasar untuk memperbaiki media pembelajaran. Hasil evaluasi dari dosen ahli materi akan dijelaskan dibawah ini.

1) Pembenahan Tata Kebahasaan

Tata penulisan pada bagian *pandom*/ petunjuk penggunaan media menurut dosen ahli materi perlu diperbaiki. Hal ini agar petunjuk penggunaan media dapat dipahami oleh pemakai media.

(a) Tampilan sebelum diperbaiki

Tata penulisan pada petunjuk penggunaan media menurut dosen ahli materi yang perlu diperbaiki adalah kata "*nge-klik*" yang penulisannya menurut tata kebahasaan adalah "*ngeklik*". Tombol *next* (*salajengipun*) dan *back* (*sakderengipun*) perlu ditambahkan pada petunjuk penggunaan media. Selain itu penambahan point penggunaan media bagian *glosarium* agar pengguna media dapat dengan mudah memahami kata-kata sukar menjadi *point* yang perlu ditambahkan dalam petunjuk penggunaan media.



Gambar 2: Tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran sebelum diperbaiki

(b) Tampilan setelah diperbaiki

Tampilan setelah diperbaiki menunjukkan tata penulisan yang telah diperbaiki. Pengembang memperbaiki tata penulisan sesuai dengan saran dosen ahli materi. Selain itu peneliti juga menambahkan petunjuk penggunaan media yang berhubungan dengan kepastakaan.



Gambar 3: Tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran setelah diperbaiki

2) Pembenahan Indikator pada Kompetensi Dasar

Menurut dosen ahli materi indikator yang dibuat harus sesuai dengan capaian dari kompetensi dasar. Pengembang kemudian memperbaiki indikator sesuai dengan saran dari dosen ahli materi agar tujuan dari pembelajaran lebih jelas dan terperinci.

a) Tampilan sebelum diperbaiki

Indikator pada media pembelajaran sebelum diperbaiki menurut dosen ahli materi kurang spesifik. Saran dari dosen ahli materi adalah memperbaiki indikator agar sesuai dengan kompetensi dasar.



Gambar 4: Tampilan kompetensi dasar media pembelajaran sebelum diperbaiki

b) Tampilan setelah diperbaiki

Dosen ahli materi memberikan saran agar indikator menjelaskan unsur intrinsik legenda dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Pengembang kemudian memperbaiki indikator bagian menjelaskan unsur intrinsik

sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas yaitu legenda *Rawa Pening*.



Gambar 5: Tampilan kompetensi dasar media pembelajaran setelah diperbaiki

3) Musik *Backsound* atau Pengiring

Saran musik *backsound*/ pengiring pada media menurut dosen ahli materi agar menggunakan iringan gamelan saja, sebab sebelumnya pengembang memberikan beberapa pilihan jenis musik selain gamelan yaitu musik instrumental dan musik klasik. Dosen ahli materi berpendapat bahwa penggunaan *backsound* gamelan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jawa. Musik pengiring gamelan berfungsi juga untuk pengenalan kepada siswa sebagai salah satu kearifan budaya yang patut untuk dilestarikan. Pengembang kemudian memperbaiki musik *backsound* sesuai dengan saran dari dosen ahli materi dengan memberikan beberapa pilihan musik gamelan sebagai *backsound*.

4) Pembenahan Pelafalan Kalimat pada Film Kartun *Legenda Rawa Pening*

Saran dari dosen ahli materi pada bagian *film kartun/ animasi* *Legenda Rawa Pening* adalah pembenahan pelafalan *dubbing* dengan gerak bibir tokoh yang ada pada *film kartun/ animasi* *Legenda Rawa Pening*. Pengembang kemudian melakukan perbaikan seperti yang disarankan oleh dosen ahli materi.

5) Pembenahan *Running Time* pada Evaluasi

a) Tampilan sebelum diperbaiki

Dosen ahli materi memberikan saran agar pemberian waktu (*running time*) pada evaluasi diujicobakan ke beberapa anak terlebih dahulu. Hal ini karena waktu yang diberikan pada evaluasi menurut dosen ahli materi terlalu cepat.



Gambar 6: Tampilan *running time* evaluasi pada media pembelajaran sebelum diperbaiki

b) Tampilan setelah diperbaiki

Tampilan media pembelajaran bagian *running time* pada evaluasi setelah diperbaiki dapat dilihat pada gambar dibawah. Waktu yang ada pada evaluasi media pembelajaran sebelumnya adalah 3 menit. Setelah dilakukan ujicoba pada

beberapa siswa maka *running time* evaluasi pada media pembelajaran diubah menjadi 5 menit.



Gambar 7: Tampilan *running time* evaluasi pada media pembelajaran setelah diperbaiki

c) Evaluasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media

Hasil penilaian validasi oleh dosen ahli media serta beberapa saran/masukan untuk dilakukan perbaikan sehingga media yang dibuat mempunyai kualitas yang baik serta dapat digunakan untuk pembelajaran. Evaluasi tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Pembenahan tombol *speaker* pada media pembelajaran

Saran dari dosen ahli media pada media pembelajaran menyimak Legenda *Rawa Pening* adalah penambahan tombol untuk mematikan suara iringan musik. Hal ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah apabila akan mematikan suara iringan musik (iringan gamelan). Perbaikan tombol *speaker* bertujuan juga agar efektivitas penggunaan tombol dalam media pembelajaran menyimak Legenda *Rawa Pening* juga dapat dicapai.

a) Tampilan sebelum diperbaiki

Dosen ahli media memberikan saran agar tombol suara/ iringan musik pada media pembelajaran menyimak Legenda *Rawa Pening* ditambah dengan tombol untuk mematikan iringan musik. Tombol iringan musik sebelum diperbaiki hanya terdapat tombol untuk mengecilkan, membesarkan suara iringan gamelan. Tombol *next* untuk melanjutkan ke musik selanjutnya serta tombol *back* untuk kembali ke musik iringan sebelumnya.



Gambar 8: Tampilan tombol speaker pada media pembelajaran sebelum diperbaiki

b) Tampilan setelah diperbaiki

Penambahan tombol *speaker* untuk mematikan suara iringan gamelan pada media pembelajaran menyimak Legenda *Rawa Pening* telah diperbaiki sesuai dengan saran dari dosen ahli media.



Gambar 9: Tampilan tombol speaker pada media pembelajaran setelah diperbaiki

2) Animasi pada media pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran

Dosen ahli media memberikan saran pada media pembelajaran menyimak *Legenda Rawa Pening* agar animasi pada *layer pandom* (petunjuk penggunaan), kompetensi dasar, serta *gladhen* (evaluasi) disesuaikan dengan materi pembelajaran.

a) Tampilan sebelum diperbaiki

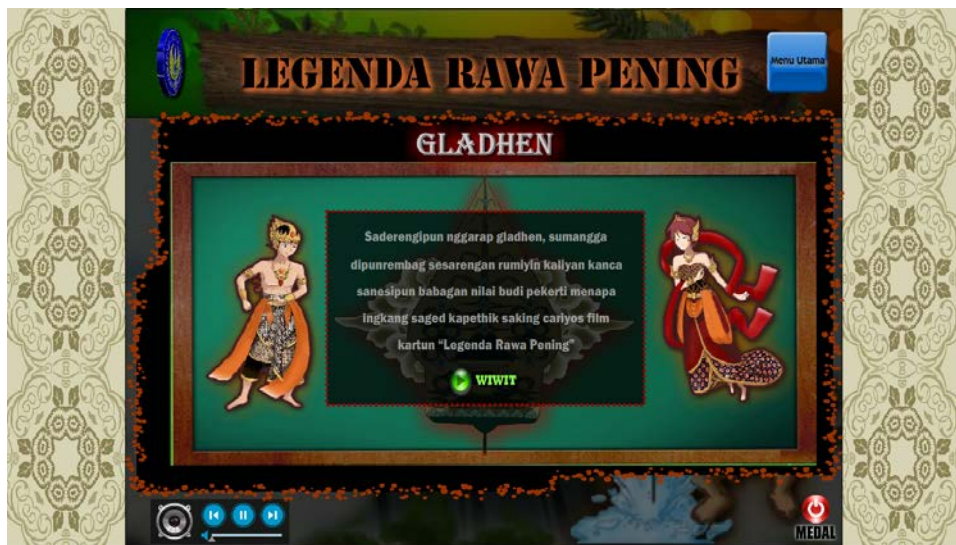
Tampilan animasi media pembelajaran menyimak *legenda Rawa Pening* sebelum diperbaiki pada *layer pandom* (petunjuk penggunaan) berupa gambar animasi tokoh wayang orang, demikian halnya pada layer kompetensi dan *gladhen* (evaluasi).



Gambar 10: Tampilan animasi *layer* petunjuk penggunaan media sebelum diperbaiki



Gambar 11: Tampilan animasi *layer* kompetensi pada media pembelajaran sebelum diperbaiki



Gambar 12: Tampilan animasi *layer gladhen* pada media pembelajaran sebelum diperbaiki

b) Tampilan setelah diperbaiki

Dosen ahli media memberikan saran agar animasi yang terdapat pada *layer pandom*, kompetensi, serta *gladhen* diganti dengan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pengembang kemudian memperbaiki dengan mengganti animasi berupa Baruklinthing, gambar naga, serta lidi. Animasi pada media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran diharapkan mampu menjadi stimulus bagi siswa agar mampu mengingat materi yang disampaikan.



Gambar 13: Tampilan animasi *layer pandom* pada media pembelajaran setelah diperbaiki



Gambar 14: Tampilan animasi *layer kompetensi* pada media pembelajaran setelah diperbaiki



Gambar 15: Tampilan animasi layer gladhen pada media pembelajaran setelah diperbaiki

3) Pembenahan tata bahasa pada sumber materi

Dosen ahli media memberikan saran agar tata bahasa pada media pembelajaran menyimak *Legenda Rawa Pening* diperbaiki sesuai dengan EYD yang berlaku.

a) Tampilan sebelum diperbaiki

Tampilan materi pada media pembelajaran sebelum diperbaiki. Menurut dosen ahli media kata *miturut* dan nama sumber materi yang diambil mengenai pengertian legenda harusnya dihilangkan. Hal ini karena setelah penjelasan sudah terdapat sumber materi.



Gambar 16: Tampilan sumber materi pada media pembelajaran sebelum diperbaiki

b) Tampilan sesudah diperbaiki

Tampilan media pembelajaran bagian pengertian legenda setelah diperbaiki menurut saran dari dosen ahli media. Kata *miturut* dihilangkan serta penulisan sumber materi telah diperbaiki sesuai dengan kaidah EYD.



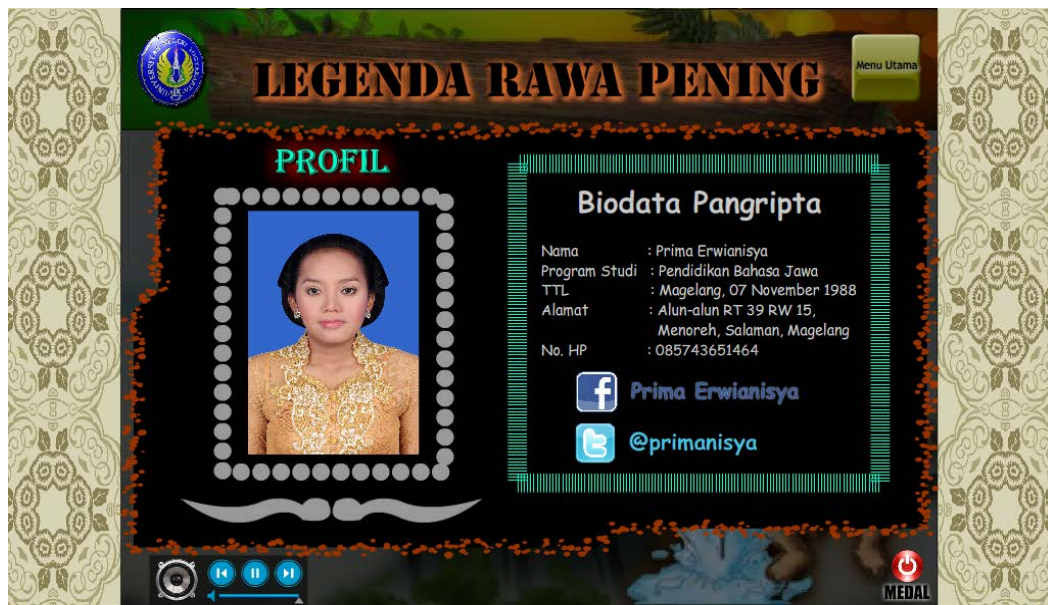
Gambar 17: Tampilan media pembelajaran bagian sumber materi (tata kebahasaan) setelah diperbaiki

4) Menyertakan profil pembimbing pada media pembelajaran

Dosen ahli media memberikan saran agar profil dosen pembimbing disertakan pada *layer* profil. *Layer* profil sebelumnya hanya berisi profil pengembang media.

a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Tampilan media pembelajaran pada *layer* profil sebelum diperbaiki hanya terdapat profil pengembang. Dosen ahli media memberikan saran agar profil dosen pembimbing juga dicantumkan.



Gambar 18: Tampilan profil pada media pembelajaran sebelum diperbaiki

b) Tampilan media setelah diperbaiki

Pengembang memperbaiki tampilan profil setelah mendapat saran dari dosen ahli media. Profil pada media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* selain profil pengembang, profil pembimbing skripsi juga ikut

dicantumkan. Tombol *next* untuk beralih ke halaman berikutnya pada *layer* profil bertujuan untuk memudahkan apabila akan berpindah halaman.



Gambar 19: Tampilan profil pada media pembelajaran setelah diperbaiki (halaman 1)



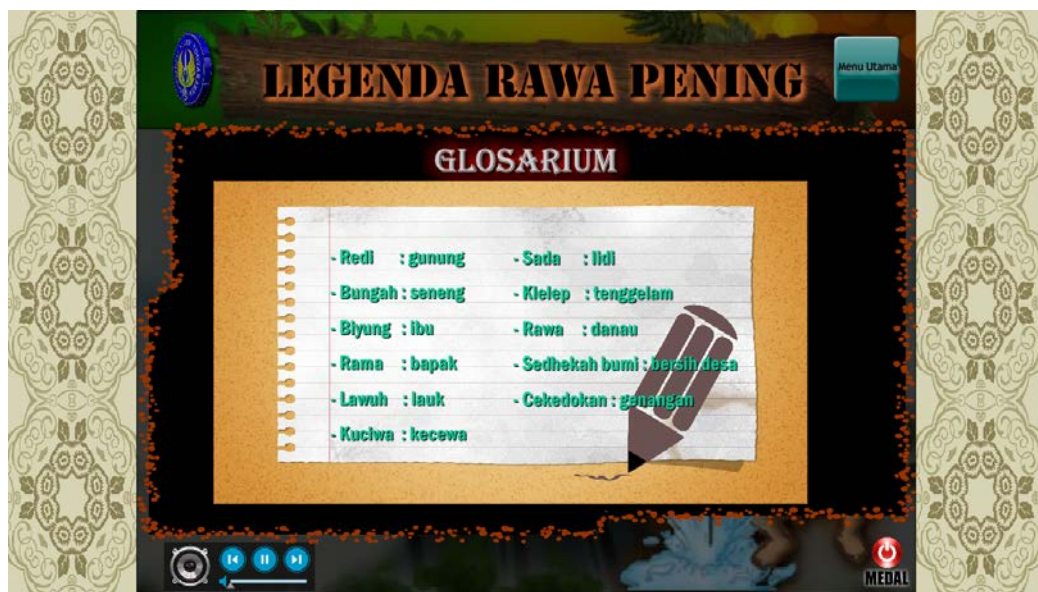
Gambar 20: Tampilan profil pada media pembelajaran setelah diperbaiki (halaman 2)

5) Pembenahan tombol menu (efektivitas tombol menu)

Dosen ahli media memberikan saran pada media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* agar tiap *layer* diberi tombol pilihan seperti pada menu utama.

a) Tampilan sebelum diperbaiki

Tampilan media pembelajaran pada tiap *layer* masih belum terdapat tombol pilihan *pandom*, kompetensi, materi, *gladhen*, glosarium, kapustakan, profil, serta tombol *medal/ exit*. Contoh dibawah adalah salah satu *layer* yang belum terdapat tombol pilihan menu. Pada layer glosarium dibawah ini apabila akan kembali ke menu utama harus mengklik tombol tersebut.



Gambar 21: Tampilan media pembelajaran pada *layer* glosarium sebelum diperbaiki

b) Tampilan setelah diperbaiki

Berdasarkan saran dosen ahli media, pengembang memperbaiki tampilan tombol menu pada tiap *layer*. Hal ini dimaksudkan agar waktu yang digunakan

saat mengoperasikan media efektif. Tombol *back/* kembali ke menu utama pada tiap layer menurut dosen ahli media dirasa kurang efisien. Pengembang kemudian memperbaiki media pembelajaran dengan menambahkan tombol pilihan menu seperti pada menu utama di tiap *layer*. Contoh dibawah ini adalah *layer* glosarium.



Gambar 22: Tampilan media pembelajaran pada salah satu *layer* glosarium setelah diperbaiki

3. Hasil Tampilan Akhir Media Pembelajaran Menyimak Legenda Rakyat Pening

Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi serta dosen ahli media menghasilkan tampilan akhir media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening*. Tampilan akhir media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* didapat setelah melalui tahap validasi oleh dosen ahli materi serta dosen ahli media, serta penilaian guru Bahasa Jawa. Tampilan akhir media pembelajaran tersebut sudah melalui beberapa tahap revisi sehingga menghasilkan media

pembelajaran yang memiliki kualitas baik serta layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil tampilan akhir media pembelajaran dapat dilihat pada *CD (Compact Disk) Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening*, atau pada lampiran tentang tampilan media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* halaman 169-197.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening

Media pembelajaran menyimak legenda *Rawa Pening* yang dibuat menggunakan *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* mempunyai kelebihan serta kekurangan. Kelebihan serta kekurangan adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening

- (1) Media ini layak digunakan sebagai sarana pada proses pembelajaran menyimak legenda rakyat Jawa. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil penilaian kualitas media dengan validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, serta tanggapan siswa kelas VIII yang mendapat persentase rata-rata 85,21% yang masuk kategori sangat baik.
- (2) Media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri atau kelompok oleh siswa di sekolah atau di rumah.

- (3) Media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* yang berupa *CD (compact disc)* dapat digunakan pada semua komputer meskipun pada komputer tersebut tidak terdapat aplikasi *Adobe Flash*.
- (4) Format yang ada pada media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* dengan menggunakan *aplikasi Adobe Flash* tidak dapat berubah meskipun digunakan di komputer lain. Contoh, *font* yang digunakan dalam media, apabila komputer yang digunakan untuk mengoperasikan tidak memiliki *font* tersebut, *font* tidak akan berubah pada saat dioperasikan.
- (5) Media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan *LCD (Liquid Crystal Display)*, apabila jumlah komputer yang ada di sekolah terbatas atau sekolah belum memiliki laboratorium komputer.
- (6) Tampilan media pembelajaran interaktif menyimak legenda *Rawa Pening* dapat menarik perhatian siswa dengan adanya gambar serta efek suara yang animatif, serta film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening* yang lucu.
- (7) Media mudah digunakan dengan adanya *pandom/* petunjuk penggunaan media.
- (8) Pemakai media dapat mengetahui hasil penilaian secara langsung setelah belajar materi dan mengerjakan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran menyimak Legenda *Rawa Pening*.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda *Rawa Pening*

- (1) Media pembelajaran ini membutuhkan komputer/ *laptop* pada saat menjalankan *aplikasi*, jadi apabila sekolah atau pemakai media tidak memiliki komputer/ *laptop* maka media ini tidak dapat digunakan.
- (2) Media pembelajaran ini membutuhkan komputer untuk menjalankan media, sedangkan komputer membutuhkan daya listrik untuk menghidupkannya, jadi apabila listrik mati media ini tidak dapat dioperasikan.
- (3) Media pembelajaran ini membutuhkan *sound system* untuk mendengarkan suara *film kartun/ animasi* sebagai contoh cerita legenda *Rawa Pening* serta efek suara dari media. Setiap komputer tersedia fasilitas *earphone*, akan tetapi dengan adanya *sound system speaker aktif* hal ini dapat teratasi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang harus diikuti sehingga menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran interaktif menyimak Legenda Rawa Pening yang berupa *CD (compact disc)*. Media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening dibuat menggunakan *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* melalui beberapa tahapan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening berbasis *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* dalam penelitian ini dibuat melalui 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan media, tahap pengembangan media, tahap validasi serta ujicoba, dan tahap akhir media.
2. Validasi kualitas media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening berbasis *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* oleh dosen ahli materi serta dosen ahli media. Penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi mendapat persentase 84% yang masuk kategori sangat baik. Penilaian kualitas media oleh dosen ahli media mendapatkan persentase 80% yang masuk kategori baik.

3. Penilaian kualitas media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening berbasis *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* oleh guru Bahasa Jawa mendapatkan persentase 94% yang masuk kategori sangat baik. Penilaian berdasarkan hasil angket tanggapan siswa pada media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening mendapatkan persentase 82,85% yang masuk kategori sangat setuju.

Berdasarkan penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru Bahasa Jawa, serta tanggapan siswa mendapat rata-rata persentase 85,21% yang masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif menyimak Legenda Rawa Pening dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran serta dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa di rumah. Siswa dapat dengan mudah memahami materi menggunakan media ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa. Persentase siswa dengan nilai ≥ 75 atau dapat mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sekolah yaitu 90,32%.

B. Implikasi

Media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman yang berupa media pembelajaran interaktif menyimak berbasis *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*. Media tersebut juga dapat mendorong minat siswa untuk menyukai pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi legenda rakyat Jawa (legenda Rawa

Pening) sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa memahami materi legenda Rawa Pening serta hasil yang baik tercapai.

Berdasarkan validasi kualitas media oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru Bahasa Jawa, serta tanggapan siswa, media pembelajaran yang dibuat tergolong kategori sangat baik. Jumlah komputer yang terbatas tidak menjadi halangan pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening. Media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening dapat digunakan dengan cara klasikal di kelas yaitu dengan menggunakan *LCD (Liquid Crystal Display)*, serta dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari implikasi diatas, dapat disarankan sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif menyimak legenda Rawa Pening untuk belajar mandiri di rumah.
3. Peneliti lain dapat membuat media pembelajaran interaktif menyimak legenda rakyat Jawa (Rawa Pening) atau materi lain menggunakan *aplikasi Adobe Flash* versi yang lebih baru sehingga dapat menghasilkan media yang lebih baik, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 2001. *Definisi teknologi pendidikan*. (Terjemahan). Jakarta: CV. Rajawali.
- Aminuddin. 2002. *Metode Pengajaran Sastra (Konsep Dasar dan Prosedur Penerapannya)*. Yogyakarta: Balai Penelitian Bahasa.
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budi, Ronald. 2011. *Heaving Fun with Adobe Flash Proffesional CS5*. Yogyakarta: Penerbit Skripta.
- Brown, dkk. 2001. *AV Instruction: Technology, Media and Methods*. Amerika: Mc Graw – Hill.
- Criswell, E. L. 1989. *The Design of Computer-based Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dinas Pendidikan. 2010. *Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk Jenjang Pendidikan SD/ SDLB/ MI, SMP/ SMPLB/ MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.
- Gerlach, V. G. and Ely D. P. 1980. *Teaching and Media. A Systematic Approach* Englewood Cliffs. Prentice-Hall, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Heinich, Robert. 1996. *Instructional Media and Technologies For Learning*. Englewood Cliffs, New Jersey: A Simon & Schuster Company
- Kemp, J. E. and Dayton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media (Fifth Editional)*. New York: Harper & Row Publisher.
- Latuheru. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Macdoms. 2006. *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Proffesional 8. Edisi 7*. Yogyakarta: Andi Offset.

- _____. 2004. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX. Edisi 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2000. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran. Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Pramono, Andi. 2006. *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajawali.
- Seels, B. B., & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology; The definition and domain of the field*. Washington DC: Association for Education Communication and Technology.
- Sudjana dan Rivai. 2003. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob & Saini K.M. 1994. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi.
- Sutari, Ice dkk. 1998. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa". *Diklat*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

- 1. Kurikulum KTSP SMP Kelas VIII Semester Satu Provinsi Jawa Tengah 2010**
- 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 3. Lampiran Buku Wursita Basa SMP Kelas VIII**

3. Kelas : VIII (Delapan), Semester : 1 (Satu)

NO.	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1.	MENDENGARKAN Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa.	1.1. Mendengarkan legenda. 1.2. Mendengarkan iklan.
2	BERBICARA Mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan melalui bercerita dan berdialog dalam berbagai ragam bahasa Jawa sesuai <i>unggah-ungguh</i> .	2.1. Bercerita tentang pengalaman pribadi, misalnya berkemah, bertamasya, perpisahan kelas atau pengalaman lain yang menarik atau lucu. 2.2. Melakukan percakapan dengan orang yang lebih tua, misalnya menanyakan atau menyampaikan pesan atau undangan secara lisan.
3	MEMBACA Mampu membaca bacaan sastra, nonsastra dalam berbagai teknik membaca, dan bacaan berhuruf Jawa.	3.1. Membaca pemahaman bacaan sastra (cerita lanjutan wayang Ramayana) atau bacaan nonsastra dengan tema tertentu. 3.2. Membaca indah <i>geguritan</i> dan <i>tembang Asmaradana</i> . 3.3. Membaca paragraf berhuruf Jawa yang terdiri atas 5-7 kalimat.
4	MENULIS Mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dalam berbagai jenis karangan menggunakan ragam bahasa Jawa sesuai <i>unggah-ungguh</i> dan menulis paragraf berhuruf Jawa.	4.1. Menulis mengenai keterampilan hidup. 4.2. Menulis laporan kunjungan ke suatu tempat. 4.3. Menulis paragraf berhuruf Jawa yang terdiri atas 5-7 kalimat.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 3 SALAMAN
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : VIII / Gasal
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Mendengarkan

Standar Kompetensi : 1. Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa.

Kompetensi Dasar : 1.1 Mendengarkan legenda.

Indikator : 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian legenda.
2. Siswa dapat membedakan jenis legenda.
3. Siswa dapat menyebutkan contoh legenda rakyat Jawa.
4. Siswa dapat menjelaskan unsur intrinsik legenda Rawa Pening.
5. Siswa dapat menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita legenda Rawa Pening

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian legenda.
2. Siswa dapat membedakan jenis legenda.
3. Siswa dapat menyebutkan contoh legenda rakyat Jawa.
4. Siswa dapat menjelaskan unsur intrinsik legenda Rawa Pening.
5. Siswa dapat menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita legenda Rawa Pening.

B. Materi Pembelajaran

1. Pangertosan Legenda

Miturut:

a. James Danandjaja

Legenda inggih menika cariyos *prosa rakyat* ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan ananging boten dipunanggep suci, legenda menika papan kadadosanipun wonten ing donya, paraganipun manungsa, ingkang kadhang kala nggadhahi sifat ingkang boten samesthinipun lan ugi asring kabiyanu kaliyan *makhluk ghaib*.

b. Kamus Besar Bahasa Indonesia

Legenda inggih menika cariyos rakyat jaman rumiyin ingkang wonten gegayutanipun kaliyan kadadosan sejarah.

c. Wursita Basa

Legenda inggih menika sawijining crita kang isine nyariyosaken kedadeyaning papan.

d. Dudutan

Legenda inggih menika cariyos ingkang tuwuh lan gesang wonten ing masyarakat ingkang dipunanggep saestu nate kadadosan lan gayut kaliyan dumadosipun papan utawi barang.

2. Jinising Legenda

a. Legenda Keagamaan

Legenda keagamaan inggih menika legenda tiyang-tiyang suci/sholeh, saumpamanipun cariyos para Wali Sanga minangka panyebar agama Islam wonten ing Jawi (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:67-71)

b. Legenda Alam Gaib

Legenda alam gaib menika awujud cariyos ingkang dipunanggep saestu kadadosan wonten ing kasunyatan dhateng salah satunggaling tiyang. Ancasipun legenda menika kangge netegaken takhayul utawi kapitadosan masarakat ingkang dipunanggep leres, saumpamanipun cariyos saking tlatah

Rembang, ngengingi upacara palakrama wonten ing Polok Ombo, ingkang gayut kaliyan epidemic penyakit kolera. Bilih badhe dipunwontenaken upacara palakrama, mila tiyang-tiyang dusun kasebat sami kenging penyakit kolera lan kathah ingkang ngantos sami seda. Tiyang-tiyang ingkang seda menika ingkang badhe mbiyantu acara genduren ing upacara palakrama (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:71-73).

c. Legenda Perseorangan

Cariyos ingkang ngengingi tokoh tertamtu ingkang dipunanggep dhateng empunipun cariyos menika saestu kadadosan, saumpaminipun legenda tokoh Panji saking Jawa Timur (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:73-75).

d. Legenda Setempat

Cariyos ingkang gayut kaliyan salah satunggaling daerah, nama daerah, bentuking topografi (bentuking alam) satunggaling daerah. Saumpaminipun Legenda Candi Sewu (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:75-83).

3. Unsur Legenda

a. Alur

Alur inggih menika reroncening kadadosan ingkang nggambaraken paraga awit saking wiwitaning cariyos dumugi pungkasaning cariyos (Burhan Nurgiyantoro, 2005).

b. Penokohan

Tokoh utawi paraga inggih menika subyek ingkang dipuncariyosaken wonten ing salebeting cariyos rakyat. Penokohan menika boten namung manungsa kemawon ananging ugi sedaya makhluk sanes kadosta, sedaya kalawau kanthi sengaja dipunpersonifikasekaken. Tegesipun paraga-paraga ingkang sanesipun manungsa kasebat sengaja dipunparingi karakter saha nggadhahi solah bawa kados dene manungsa, micara, menggalih, gadhah raos ing manah kados manungsa (Burhan Nurgiyantoro, 2005).

Jinis paraga wonten kalih inggih menika:

1) Utama

Paraga ingkang paling wigati saha paling kathah dipuncariyosaken. Paraga menika ingkang nemtokaken dalanipun alur wonten cariyos (Burhan Nurgiyantoro, 2005).

2) Tambahan

Paraga ingkang nggadhahi lelampahan boten wigati sanget, amargi medaling paraga tambahan menika asipat ngimbeti, ngladosi, saha njurung paraga utamanipun (Burhan Nurgiyantoro, 2005).

c. Tema

Tema inggih menika ide utawi wos ingkang dados nyawa cariyos minangka babagan ingkang badhe kaandharaken pengarang dhumateng pamaosipun.

d. Setting/ Latar

Setting inggih menika papan saha wekdal kadadosan cariyos kangge nggampilaken imajinasi pamaos supados cariyos katingal sa.estu kadadosan wonten ing kasunyatan (Burhan Nurgiyantoro, 2005)

Jenis setting/ latar:

- 1) Papan kedadosan
- 2) Wekdal
- 3) Sosial budaya

e. Amanat

Amanat utawi nilai moral inggih menika wosing wonten salebetipun cariyos ingkang mengacu kaliyan nilai-nilai, solah bawa, sopan santun ingkang dipunwontenaken pengarang kanthi tokoh-tokoh wonten cariyos kasebut. Saged dipunwastani gagasan utawi pesan ingkang badhe dipunwedharaken penganggit marang pamaos utawi tiyang ingkang ngrukokake.

4. Tuladha Cariyos Legenda Rawa Pening (nyetel film kartun salebeting media pembelajaran interaktif menyimak Legenda Rawa Pening)

Legenda Rawa Pening

Kacariyos wonten ing jaman rumiyin ing desa Ngasem wonten salah satunggaling prawan namanipun Endang Sawitri. Boten wonten sawijining warga ingkang mangertos menawi Endang Sawitri kagungan garwa. Nanging Endang

Sawitri ngandhut. Boten dangu saking kabar menika Endang Sawitri nglairaken ula naga. Anehipun, naga menika saged micara kados dene manungsa. Naga menika dipunparingi nama Baru Klinthing.

Nalika tasih enom, Baru Klinthing nyuwun pirsia dhateng ibunipun.

“Ibu, apa aku iki duwe bapak?”

“Sapa sejatine bapakku?”

“Ramamu iku raja kang saiki lagi mertapa ing gua kang dununge ing lereng Redi Telomoyo. Wes wayahe kowe nggoleki lan nemoni ramamu. Biyung ngenahi ijin kowe mara rana lan gawanen klinthingan iki kanggo bukti minangka barang paninggalaning ramamu dhisik.”

Kanthi rasa bungah Baru Klinthing budhal ing Pertapan Ki Hajar Salokantara.

Tumekanipun ing pertapan, Baru Klinthing mlebet gua kanthi ngurmat wonten ngajengipun Ki Hajar Salokantara lajeng matur, “Menapa leres menika pertapanipun Ki Hajar Salokantara?”

Kanthi sembah sujud wonten ngajengipun Ki Hajar, Baru Klinthing matur, “Ateges Ki Hajar menika tiyang sepuh kula ingkang sampun dangu kula padosi. Kula putranipun Endang Sawitri saking Desa Ngasem. Salajengipun menika klinthingan ingkang ngendikanipun Ibu saking Ki Hajar.”

“Ya kanthi klinthingan iki aku ngerti yen kowe anakku. Nanging, aku perlu bukti siji meneh yen kowe pancen bener anakku. Coba kowe nglungkeri redi iki, yen kowe bisa, tegese kowe pancen anakku.”

Baru Klinthing saged ngubengi gunung Telomoyo. Ki Hajar sejatosipun ngakoni menawi Baru Klinthing putranipun. Ki Hajar banjur dhawuh marang Baru Klinthing supados tapa ing jero alas wonten lereng gunung.

“Supaya kowe bisa rubah wujud dadi manungsa, tapanen ing alas ana lereng gunung Telomoyo iki.”

“Inggih rama, kula purun nindakake.”

Ing sawijining dinten sakbubaripun kedadosan kalawau, warga desa Ngasem badhe ngawontenaken sedhekah bumi. Para warga ngawontenaken maneka warna pagelaran seni. Kangge nyengkuyung acara, para warga

bebarengan pados kewan buron. Ananging boten angsal barang siji-sijia. Pungkasanipun para warga ketemu naga ingkang saweg tapa banjur naga menika dipunsembeleh lan dipunrajang dagingipun.

Ing sajroning acara sedhekah bumi, wonten bocah lanang tumeka. Bocah menika wujud liyanipun Baru Klinthing. Bocah wau ndherek ing antaraning rame-rame kepengin mangan suguhan. Kanthi sikap kaliyan patrap ingkang boten sae warga ngusir bocah kasebut amargi dipunwastani tiyang ngemis.

Kanthi lara ati bocah menika ninggalaken acara. Piyambakipun kepanggih kaliyan nini randha ingkang sae budinipun. Namanipun Nyai Latung. Randha kasebut maringi ijin bocah wau nyicipi panganan wonten dalemipun. Bocah wau banjur paring piweling marang nini randha.

“Ni, yen mengko keprungu swara bledhek, nini kudu nyiapake lesung supaya slamet.”

“Iya, Le..”

Boten dangu saking kedadosan menika, bocah wau nyoba tumeka ing acara sedhekah bumi kangge ndherek kaliyan nyuwun suguhan. Nanging tumindak ingkang dipuntampa sami mawon, malah bocah menika dipuntendhang.

Kanthi rasa kuciwa bocah wau ngawontenaken sayembara.

“Ya, aku bakal lunga saka kene nanging aku kepengen ngerti sapa sing bisa njabut sada iki.”

Wonten saperangan warga, jaler kaliyan estri ingkang nyoba. Wiwit saking cah cilik ugi tiyang sepuh sami ndherek nyoba njabut sada.

Ananging boten wonten salah satunggaling warga ingkang saged njabut.

Pungkasanipun bocah kalawau ingkang saged njabut. Bolongan tilas tumancepipun sada medhal toyanipun, saya suwe saya gedhe lan deres ndadosaken desa klelep.

Sedaya warga klelep kajaba nini randha ingkang sae budinipun.

Banyu boten sedaya asat nanging ninggalaken cekedokan ingkang amba awujud rawa.

Saubengipun desa dados rawa. Amargi toyanipun bening sanget lajeng dipunwastani Rawa Pening.

C. Pembelajaran Budi Pekerti

- Komunikatif
- Tanggung jawab
- Mandiri
- Demokratis
- Rasa ingin tahu
- Ketuhanan
- Kerja keras
- Kreatif
- Kooperatif

D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran atau Skenario Pembelajaran

No.	Kegiatan	Budi Pekerti	Waktu
1	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> a. Pembuka b. Menjelaskan kompetensi yang harus dicapai c. Guru memberikan gambaran metode yang akan digunakan d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa e. Guru memberikan pendidikan karakter (budi pekerti) serta motivasi sesuai dengan materi pembelajaran kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketuhanan • Komunikatif 	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Secara individual siswa menyimak cerita legenda Rawa Pening b. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian legenda • Menyebutkan serta membedakan jenis legenda • Menyebutkan contoh legenda rakyat Jawa menurut jenis • Secara lisan siswa menjelaskan isi dari cerita legenda Rawa Pening yang telah ditonton • Menjelaskan unsur-unsur intrinsik pada cerita legenda Rawa Pening 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab, mandiri, rasa ingin tahu • Tanggung jawab, kreatif, mandiri, demokratis, kerja keras, rasa ingin tahu 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan nilai budi pekerti yang terdapat pada cerita Legenda Rawa Pening <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik positif pada hasil kerja kelompok serta pertanyaan siswa • Guru mengamati keaktifan siswa • Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang berani memberikan pendapat serta pertanyaan • Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Demokratis, tanggung jawab, kreatif, tanggung jawab 	
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya</p> <p>b. Guru dan siswa mengadakan refleksi serta mengambil kesimpulan dari materi pembelajaran</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demokratis, ketuhanan, kreatif, mandiri 	10 menit

E. Alat/Sumber Belajar

- 1 Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan pembelajaran
- 2 Alat : Laptop, LCD, komputer (laboratorium komputer) pembelajaran
- 3 Media : Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa pembelajaran Pening dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional*
- 4 Sumber : Danandjaja, James. 2007. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
 Ngadi dkk. 2011. *Wursita Basa*. Klaten: CV Sahabat.
 Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak* (pengantar pemahaman dunia anak). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
 Asal Mula Rawa Pening DKV UDINUS angkatan 2011 (2014). Dipunakses saking <http://youtu.be/ANWwd1WJWwI> ing 25 Januari 2014 tabuh 22.24 WIB (film animasi menika

dipunewahi durasinipun saha dipunalihbasakaken
saking basa Indonesia dhateng basa Jawi)
<http://mengenalbudayajawa.blogspot.com/2012/11/legenda-rawa-pening.html#ixzz2rT788nYA>

<http://resourceful-parenting.blogspot.com/2011/07/legenda-rawa-pening-cerita-dari-jawa.html>

F. Penilaian

➤ Butir Penilaian

Diskusi (Kerja Kelompok)

Sumangga dipunrembag sesarengan rumiyin kaliyan kanca sanesipun babagan nilai budi pekerti ingkang saged kapethik saking cariyos "Legenda Rawa Pening"!

Wangsulan:

1. Kaliyan tiyang sepuh menika kedah hormat, manut kaliyan menapa ingkang dipunsanjangaken, emut kaliyan piwelingipun.
2. Boten bedakaken tiyang saking drajat, pangkat kaliyan status sosial.
3. Tulung tinulung kaliyan tiyang sanes.

Gladhen:

1. Sejarah utawi cariyos babagan dumadinipun papan kadosta: Kyai Pandhanaran, kaliyan Dhampo Awang menika kalebet golongan cariyos...
 - a. Mite
 - b. Fabel
 - c. Epos
 - d. Legenda

Wangsulan : D

2. Tuladha cariyos rakyat ingkang kalebet legenda inggih menika...
 - a. Timun Mas

- b. Asal-usal Kawah Sikidang
- c. Andhe-andhe Lumut
- d. Nyi Rara Kidul

Wangsulan : B

3. Paraga wonten cariyos ingkang nggadhahi watak boten dipunremeni dening ingkang maos cariyos amargi watakipun boten sae dipunwastani paraga...
- a. Utama
 - b. Tambahan
 - c. Protagonis
 - d. Antagonis

Wangsulan : D

4. Papan kedadosan kaliyan wekdal dumadinipun cariyos wonten unsur intrinsik sastra dipunwastani...
- a. Tema
 - b. Latar
 - c. Amanah
 - d. Alur crita

Wangsulan : B

5. Cariyos Ajisaka ingkang nyerat aksara Jawa menika kalebet ing jinising cariyos...
- a. Legenda
 - b. Mite
 - c. Dongeng
 - d. Epos

Wangsulan : A

6. Ingkang kalebet wonten ing jinising legenda Alam Ghaib inggih menika...
- a. Cariyos menawi nabrak kucing menika bakal cilaka menawi boten dipunkubur

- b. Cariyos tiyang mbobot mboten kepareng njait
- c. Cariyos papan ingkang membat indelan menika wonten genderuwonipun
- d. Cariyos bilih ngunjuk toya saking tuk pitu menika bakal katurutan menapa ingkang dipunsuwun

Wangsulan : C

- 7. Cariyos Syekh Siti Jenar inggih menika legenda jinis...
 - a. Legenda setempat
 - b. Legenda perseorangan
 - c. Legenda alam ghaib
 - d. Legenda keagamaan

Wangsulan : D

- 8. Ingkang kalebet wonten ing jinising legenda setempat ingkang gayut kaliyan nama papan inggih menika...
 - 1) Asal-usul Banyuwangi
 - 2) Asal-usul Gunung Merapi
 - 3) Legenda Candi Sewu
 - 4) Asal-usul Aksara Jawa
 - 5) Nyi Rara Kidul
 - 6) Jaka Tarub
 - 7) Legenda Pekalongan
- a. 1, 2, 3
- b. 1, 3, 6
- c. 1, 3, 7
- d. 1, 6, 7

Wangsulan : C

- 9. Kadospundi lelampahing cariyos legenda menika kalebet wonten ing unsur intrinsik...
 - a. Latar

- b. Tema
- c. Amanat
- d. Alur

Wangsulan : D

10. Kewan, lelembut, taneman, lsp menika wonten ing unsur intrinsik legenda kalebet...

- a. Tema
- b. Setting
- c. Paraga
- d. Latar

Wangsulan : C

11. Tokoh ingkang wonten cariyos Legenda Rawa Pening inggih menika, kajaba..

- a. Baru Klinting
- b. Ki Hajar Salokantara
- c. Endang Sawitri
- d. Ki Demang

Wangsulan : D

12. Ingkang dados watakipun Nini Randha (Nyai Latung) wonten ing cariyos Legenda Rawa Pening inggih menika...

- a. Sae budinipun, seneng nyelengi, sregep nyambut damel
- b. Sae budinipun, sregep makarya
- c. Sae budinipun, welas asih, seneng tetulung
- d. Sae budinipun, seneng nyelengi, seneng tetulung

Wangsulan : C

13. Latar cariyos Legenda Rawa Pening inggih menika...

- a. Ungaran
- b. Desa Ngasem
- c. Salatiga

d. Semarang

Wangsulan : B

14. Ambanipun Rawa Pening inggih menika watara...

- a. 3.670 hektar
- b. 4.670 hektar
- c. 2.670 hektar
- d. 1.670 hektar

Wangsulan : C

15. Ingkang dipunginakaken Nyai Latung nalika desanipun klelep toya inggih menika...

- a. Prau
- b. Lesung
- c. Gethek
- d. Prau karet

Wangsulan : B

16. Papan ingkang dipunginakaken Ramanipun Baru Klinthing mertapa inggih menika...

- a. Redi Sumbing
- b. Redi Merapi
- c. Redi Telomoyo
- d. Redi Ungaran

Wangsulan : C

17. Ramanipun Baru Klinting inggih menika...

- a. Ki Hajar Salokantara
- b. Ki Hajar Dewantara
- c. Ki Ageng Panungging
- d. Jaka Tarub

Wangsulan : A

18. Bocah jelmaan Baru Klinthing damel sayembara kanthi nancepaken...

- a. Tongkat
- b. Sada
- c. Tombak
- d. Kayu

Wangsulan : B

19. Dasanamanipun gunung inggih menika, kajaba...

- a. Ardi
- b. Arga
- c. Ancala
- d. Narmada

Wangsulan : D

20. Barang paninggalaning Ki Hajar Salokantara ingkang dipunparingaken Endang Sawitri dhateng Baru Klinthing inggih menika...

- a. Ladhing
- b. Tombak
- c. Klinthingan
- d. Sada

Wangsulan : C

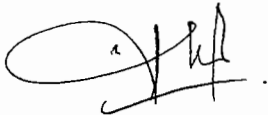
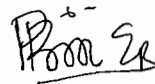
Petunjuk Penilaian:

1. Kerja Kelompok

Aspek yang dinilai: ketepatan siswa dalam menjelaskan nilai budi pekerti yang terdapat pada film kartun legenda Rawa Pening.

Kriteria Jawaban:

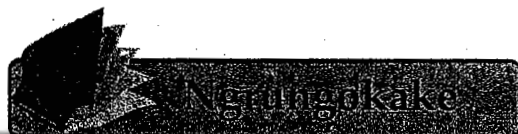
- a. Jawaban dijelaskan dengan tepat mendapatkan nilai 50.
- b. Jawaban dijelaskan dengan tepat, jelas, dan terperinci mendapatkan nilai 50.

2. Kerja Mandiri**Bentuk Instrumen: Penugasan (Pilihan Ganda)****Jumlah soal: 20****Skor Benar 1 Soal: 5****Jumlah skor total: 100****Kriteria Keberhasilan:****Dikatakan berhasil jika siswa mendapat nilai minimal 75****Salaman, 19 Mei 2014****Guru Bahasa Jawa****Peni Nursyamsiwi, S.Kom****NIP. 19850416 201001 2 027****Peneliti,****Prima Erwianisya**

Wulangan

1

Dina P...



A. Ngrungokake Legendha

Sing diarani legendha yaiku sawijining crita kang isine nyaritakake kedadeaning papan. Ing laladan Jawa Tengah iku akeh papan-papan kondhang sing crita kedadeane narik kawigaten, tuladha *Bulus Jimbung*, *Kyai Pandhanaran*, *Dhampo Awang*, *Watugong*, lan sapanunggalane.

Crita Dumadine Kedung Pangilon, klebu legendha sing apik banget critane amarga bisa kanggo kaca benggalaning urip. Wacan legendha iki nyaritakake kedadean ing alas Roban sing wiwit biyen nganti tekan saiki papan kuwi dianggep wingit.

1. *Ayo padha nyemak crita legenda Dumadine Kedhung Pangilon, sing diwaca kancamu iki!*

Dumadine Kedhung Pengilon

Kacarita mula bukane Kedhung Pengilon kuwi diwiwiti saka critane Abu Nawa yaiku ratu jin ing alas Roban. Ing sawijining dina ana nom-noman lanang

2. *Ayo tembung-tembung ing sisih kiwa iki digoleki tegese ing sisih tengene!* ¹⁴⁴

- | | |
|----------------|------------------------------------|
| 1. kedhung | a. ngenyek marang wong liya |
| 2. ngawula | b. rampung, purna |
| 3. wadon | c. ngabdi marang bendara/majikan |
| 4. mandeng | d. dikira/diduga |
| 5. ketuncep | e. wanita, wanodya, wedok |
| 6. ngece | f. ditubles, dicoblos |
| 7. dinyana | g. rembugan |
| 8. jejaka | h. nom-noman, pemudha |
| 9. jejangongan | i. nyawang, ngawaske ora uwis-uwis |
| 10. pungkasan | j. blumbang, sendhang |

3. *Ayo dhiskusi ngrembug bab crita legenda sing wis diwaca ing dhuwur mau!*

Bab-bab sing perlu didhiskusekake ing crita legenda ing anatarane : isi, tema, pitutur luhur kang tinemu ing crita mau, perangan sing ndhapuk crita utawa unsur intrinsik sastra, kepriye pamilihing tembung ing crita mau, kepriye pamilihing ukarane. Ana ing dhiskusi kuwi kowe kabeh bakal bisa tukar kawruh bab apa wae.

B. Unsur Intrinsik Sastra

1. *Unsur intrinsik sastra iku wujud :*

- a. Paraga Utama
- b. Paraga Tambahan
- c. Paraga Protagonis
- d. Paraga Antagonis
- e. Alur Crita
- f. Setting
- g. Amanat
- h. Sudut pandang
- i. Tema

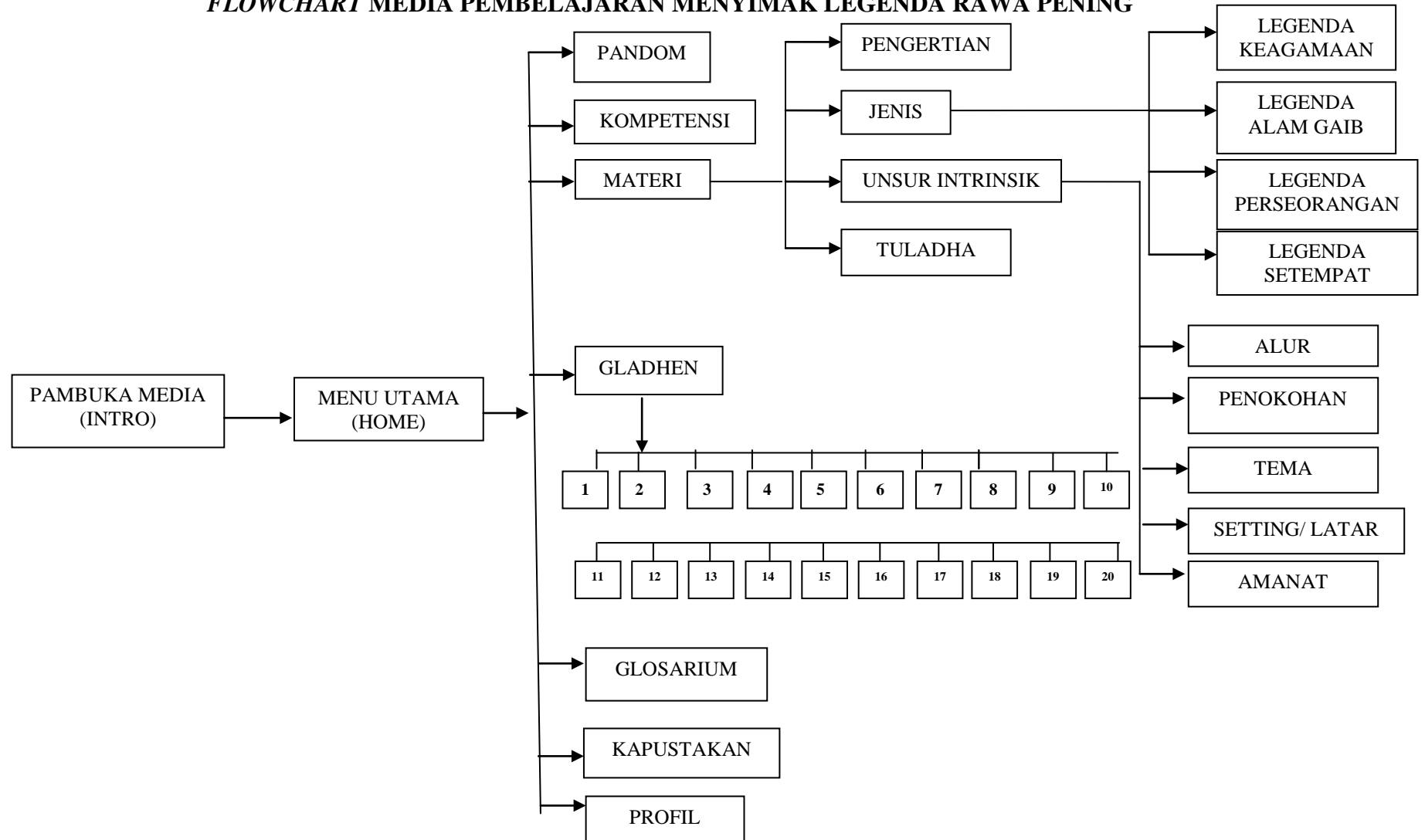
2. *Unsur intrinsik sastra (a-i) ing dhuwur iku, ayo padha digoleki tegese, ana ing buku-buku utawa internet!*



Lampiran 2

- 1. *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening**
- 2. Naskah Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening**
- 3. Naskah Percakapan Film Kartun/ Animasi “Legenda Rawa Pening”
(*Skrip Dubbing*)**
- 4. Cara Penggunaan Media**
- 5. *Layout* Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda Rawa Pening**

FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING



**NASKAH MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA
PENING**

LAYER	KOMPONEN	NASKAH
1	Pambuka (Intro)	MULTIMEDIA INTERAKTIF LEGENDA RAWA PENING Kangge Siswa Kelas VIII SMP Dening: Prima Erwianisya Wiwit
2	Menu Utama	Pandom Kompetensi Materi Gladhen Glosarium Kapustakan Profil
3	Menu Utama	PANDOM 1. Kawaosa tampilan media kanthi premati! 2. Pilih menu kanthi ngeklik tombol ing media! 3. Pilih tembang iringan utawi mejahi kanthi ngeklik tombol musik! "(kasih lambang tombol speaker)" 4. Katrangan tombol ingkang dipunginakaken: 5. Kawaosa materi kanthi premati,urut saking pangertosan, jinis, unsur, saha semak tuladha legenda Rawa Pening! 6. Kawaosa glosarium kangge mangertosi tetembungan ingkang angel! 7. Kagarap gladhen rembagan kelompok, kaliyan

		<p>gladhen 1!</p> <p>8. Kawaosa referensi media kanthi ngeklik tombol “kapustakan”!</p>
4	Kompetensi	<p>STANDAR KOMPETENSI:</p> <p>Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan dalam berbagai ragam bahasa Jawa.</p> <p>KOMPETENSI DASAR:</p> <p>Mendengarkan legenda.</p> <p>INDIKATOR:</p> <p>Siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian legenda. 2. Membedakan jenis legenda. 3. Menyebutkan contoh legenda rakyat Jawa. 4. Menjelaskan unsur intrinsik legenda. 5. Menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita legenda.
5	Menu Utama	<p>MATERI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pangertosan Legenda ➤ Jinis Legenda ➤ Unsur Intrinsik Legenda ➤ Tuladha
6	Materi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pangertosan Legenda <p>Miturut:</p> <p>1. James Danandjaja</p> <p>Legenda inggih menika cariyos <i>prosa rakyat</i> ingkang dipunanggep saestu sampun nate</p>

		<p>kadadosan ananging boten dipunanggep suci, legenda menika papan kadadosanipun wonten ing donya, paraganipun manungsa, ingkang kadhang kala nggadhahi sipat ingkang boten samesthinipun lan ugi asring kabiyantu kaliyan <i>makhluk ghaib</i>.</p> <p>2. Kamus Besar Bahasa Indonesia</p> <p>Legenda inggih menika cariyos rakyat jaman rumiyin ingkang wonten gegayutanipun kaliyan kadadosan sejarah.</p> <p>3. Wursita Basa</p> <p>Legenda inggih menika sawijining crita kang isine nyaritakake kedadeaning papan.</p> <p>4. Dudutan</p> <p>Legenda inggih menika cariyos ingkang tuwuh lan gesang wonten ing masyarakat ingkang dipunanggep saestu nate kadadosan lan gayut kaliyan dumadosipun papan utawi barang.</p>
		<p style="text-align: center;">JINISING LEGENDA</p> <p>1. Legenda Keagamaan</p> <p>Legenda keagamaan inggih menika legenda tiyang-tiyang suci/sholeh, saumpamanipun cariyos para Wali Sanga minangka panyeber agama Islam wonten ing Jawi (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:67-71)</p> <p>2. Legenda Alam Gaib</p> <p>Legenda menika awujud cariyos ingkang dipunanggep saestu kadadosan wonten ing kasunyatan dhateng salah satunggaling tiyang. Ancasipun legenda menika kangge netegaken takhayul utawi kapitadosan masarakat ingkang</p>

		<p>dipunanggep leres, saumpamanipun cariyos saking tlatah Rembang, ngengingi upacara palakrama wonten ing Polok Ombo, ingkang gayut kaliyan epidemic penyakit kolera. Bilih badhe dipunwontenaken upacara palakrama, mila tiyang-tiyang dusun kasebat sami kenging penyakit kolera lan kathah ingkang ngantos sami sedaa. Tiyang-tiyang ingkang sedda menika ingkang badhe mbiyantu acara genduren ing upacara palakrama (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:71-73).</p> <p>3. Legenda Perorangan</p> <p>Cariyos ingkang ngengingi tokoh tertamtu ingkang dipunanggep dhateng empunipun cariyos menika saestu kadadosan , saumpaminipun legenda tokoh Panji saking Jawa Timur (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:73-75).</p> <p>4. Legenda Setempat</p> <p>Cariyos ingkang gayut kaliyan salah satunggaling daerah, nama daerah, bentuking topografi (bentuking alam) satunggaling daerah. Saumpaminipun Legenda Candi Sewu (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:75-83).</p>
		<p style="text-align: center;">UNSUR LEGENDA</p> <p>1. Alur</p> <p>Alur inggih menika reroncening kedadosan ingkang nggambaraken paraga awit saking wiwitaning cariyos dumugi pungkasaning cariyos(Burhan Nurgiyantoro, 2005)</p>

		<p>2. Penokohan</p> <p>tokoh utawi paraga inggih menika subyek ingkang dipuncariyosaken wonten ing salebeting cariyos rakyat. Penokohan menika boten namung manungsa kemawon ananging ugi sedaya makhluk sanes kadosta, sedaya kalawau kanthi sengaja dipunpersonifikasekaken. Tegesipun paraga-paraga ingkang sanesipun manungsa kasebat sengaja dipunparingi karakter saha nggadhahi solah bawa kadoss dene manungsa, micara, menggalih, gadhah raos ing manah kados manungsa (Burhan Nurgiyantoro, 2005).</p> <p>Jinis paraga wonten kalih inggih menika::</p> <p>a. Utama</p> <p>Paraga ingkang paling wigati saha paling kathah dipuncariyosaken. Paraga menika ingkang nemtokaken dalanipun alur wonten cariyos (Burhan Nurgiyantoro, 2005).</p> <p>b. Tambahan</p> <p>Paraga ingkang nggadhahi lelampahan boten wigati sanget, amargi medaling paraga tambahan menika asipat ngimbeti, ngladosi, saha njurung paraga utamanipun (Burhan Nurgiyantoro, 2005).</p> <p>3. Tema</p> <p>Tema inggih menika ide utawi wos ingkang dados nyawa cariyos minangka babagan ingkang badhe kaandharaken pengarang dhumateng</p>
--	--	--

		<p>pamaosipun.</p> <p>4. Setting/ Latar</p> <p>Setting inggih menika papan saha wekdal kadadosan cariyos kangge nggampilaken imajinasi pamaos supados cariyos katingal saestu kadadosan wonten ing kasunyatan (Burhan Nurgiyantoro, 2005)</p> <p>Jinis setting utawi latar:</p> <ol style="list-style-type: none"> Papan kadadosan Wekdal Sosial budaya masarakat <p>5. Amanat</p> <p>Amanat utawi nilai moral inggih menika wosing wonten salebetipun cariyos ingkang mengacu kaliyan nilai-nilai, solah bawa, sopan santun ingkang dipunwontenaken pengarang kanthi tokoh-tokoh wonten cariyos kasebut. Saged dipunwastani gagasan utawi pesan ingkang badhe dipunwedharaken penganggit marang pamaos utawi tiyang ingkang ngrukokake.</p> <p>TULADHA LEGENDA</p> <p>Legenda Rawa Pening</p>
	Menu Utama	<p>GLADHEN</p> <p>Saderengipun nggarap gladhen, sumangga dipunrembag sesarengan rumiyin kaliyan kanca sanesipun babagan nilai budi pekerti menapa ingkang saged kapethik saking cariyos film kartun “Legenda Rawa Pening”</p> <p>GLADHEN</p>

		<p>Pitakenan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sejarah utawi cariyos babagan dumadinipun papan kadosta: Kyai Pandhanaran, kaliyan Dhampo Awang menika kalebet golongan cariyos... <ol style="list-style-type: none"> Mite Fabel Epos Legenda <p>Wangsulan : D</p> Tuladha cariyos rakyat ingkang kalebet legenda inggih menika... <ol style="list-style-type: none"> Timun Mas Asal-usal Kawah Sikidang Andhe-andhe Lumut Nyi Rara Kidul <p>Wangsulan : B</p> Paraga wonten cariyos ingkang nggadhahi watak boten dipunremeni dening ingkang maos cariyos amargi watakipun boten sae dipunwastani paraga... <ol style="list-style-type: none"> Utama Tambahan Protagonis Antagonis <p>Wangsulan : D</p> Papan kedadosan kaliyan wekdal dumadinipun cariyos wonten unsur intrinsik sastra
--	--	--

		<p>dipunwastani...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tema Latar Amanah Alur crita <p>Wangsulan : B</p> <p>5. Cariyos Ajisaka ingkang nyerat aksara Jawa menika kalebet ing jinising cariyos...</p> <ol style="list-style-type: none"> Legenda Mite Dongeng Epos <p>Wangsulan : A</p> <p>6. Ingkang kalebet wonten ing jinising legenda Alam Ghaib inggih menika...</p> <ol style="list-style-type: none"> Cariyos menawi nabrak kucing menika bakal cilaka menawi boten dipunkubur Cariyos tiyang mbobot mboten kepareng njait Cariyos papan ingkang membat indelan menika wonten genderuwonipun Cariyos bilih ngunjuk toya saking tuk pitu menika bakal katurutan menapa ingkang dipunsuwun <p>Wangsulan : C</p> <p>7. Cariyos Syekh Siti Jenar inggih menika legenda jinis...</p> <ol style="list-style-type: none"> Legenda setempat
--	--	--

		<p>b. Legenda perseorangan</p> <p>c. Legenda alam ghaib</p> <p>d. Legenda keagamaan</p> <p>Wangsulan : D</p> <p>8. Ingkang kalebet wonten ing jinising legenda setempat ingkang gayut kaliyan nama papan inggih menika...</p> <p>1) Asal-usul Banyuwangi</p> <p>2) Asal-usul Gunung Merapi</p> <p>3) Legenda Candi Sewu</p> <p>4) Asal-usul Aksara Jawa</p> <p>5) Nyi Rara Kidul</p> <p>6) Jaka Tarub</p> <p>7) Legenda Pekalongan</p> <p>a. 1, 2, 3</p> <p>b. 1, 3, 6</p> <p>c. 1, 3, 7</p> <p>d. 1, 6, 7</p> <p>Wangsulan : C</p> <p>9. Kadospundi lelampahing cariyos legenda menika kalebet wonten ing unsur intrinsik...</p> <p>a. Latar</p> <p>b. Tema</p> <p>c. Amanat</p> <p>d. Alur</p> <p>Wangsulan : D</p> <p>10. Kewan, lelembut, taneman, lsp menika wonten</p>
--	--	---

		<p>ing unsur intrinsik legenda kalebet...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tema Setting Paraga Latar <p>Wangsulan : C</p> <p>11. Tokoh ingkang wonten cariyos Legenda Rawa Pening inggih menika, kajaba..</p> <ol style="list-style-type: none"> Baru Klinting Ki Hajar Salokantara Endang Sawitri Ki Demang <p>Wangsulan : D</p> <p>12. Ingkang dados watakipun Nini Randha (Nyai Latung) wonten ing cariyos Legenda Rawa Pening inggih menika...</p> <ol style="list-style-type: none"> Sae budinipun, seneng nyelengi, sregep nyambut damel Sae budinipun, sregep makarya Sae budinipun, welas asih, seneng tetulung Sae budinipun, seneng nyelengi, seneng tetulung <p>Wangsulan : C</p> <p>13. Latar cariyos Legenda Rawa Pening inggih menika...</p> <ol style="list-style-type: none"> Ungaran Desa Ngasem Salatiga
--	--	--

		<p>d. Semarang</p> <p>Wangsulan : B</p> <p>14. Ambanipun Rawa Pening inggih menika watara...</p> <p>a. 3.670 hektar</p> <p>b. 4.670 hektar</p> <p>c. 2.670 hektar</p> <p>d. 1.670 hektar</p> <p>Wangsulan : C</p> <p>15. Ingkang dipunginakaken Nyai Latung nalika desanipun klelep toya inggih menika...</p> <p>a. Prau</p> <p>b. Lesung</p> <p>c. Gethek</p> <p>d. Prau karet</p> <p>Wangsulan : B</p> <p>16. Papan ingkang dipunginakaken Ramanipun Baru Klinthing mertapa inggih menika...</p> <p>a. Redi Sumbing</p> <p>b. Redi Merapi</p> <p>c. Redi Telomoyo</p> <p>d. Redi Ungaran</p> <p>Wangsulan : C</p> <p>17. Ramanipun Baru Klinting inggih menika...</p> <p>a. Ki Hajar Salokantara</p> <p>b. Ki Hajar Dewantara</p> <p>c. Ki Ageng Panungging</p>
--	--	---

		<p>d. Jaka Tarub</p> <p>Wangsulan : A</p> <p>18. Bocah jelmaan Baru Klinthing damel sayembara kanthi nancepaken...</p> <p>a. Tongkat</p> <p>b. Sada</p> <p>c. Tombak</p> <p>d. Kayu</p> <p>Wangsulan : B</p> <p>19. Dasanamanipun gunung inggih menika, kajaba...</p> <p>a. Ardi</p> <p>b. Arga</p> <p>c. Ancala</p> <p>d. Narmada</p> <p>Wangsulan : D</p> <p>20. Barang paninggalaning Ki Hajar Salokantara ingkang dipunparingaken Endang Sawitri dhateng Baru Klinthing inggih menika...</p> <p>a. Ladhing</p> <p>b. Tombak</p> <p>c. Klinthingan</p> <p>d. Sada</p> <p>Wangsulan : C</p> <p>Wangsulan Leres :</p> <p>Wangsulan Lepat :</p> <p>Panjenengan pikantuk biji :</p>
--	--	--

		<p style="text-align: center;">GLOSARIUM</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Redi : gunung ▪ Bungah : seneng ▪ Biyung : ibu ▪ Rama : bapak ▪ Lawuh : lauk ▪ Kuciwa : kecewa ▪ Sada : lidi ▪ Klelep : tenggelam ▪ Rawa : danau ▪ Sedhekah bumi : bersih desa
		<p style="text-align: center;">KAPUSTAKAN</p> <p>Danandjaja, James. 2007. <i>Folklore Indonesia</i>. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.</p> <p>Ngadi dkk. 2011. <i>Wursita Basa</i>. Klaten: CV Sahabat.</p> <p>Nurgiyantoro, Burhan. 2005. <i>Sastra Anak</i> (pengantar pemahaman dunia anak). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</p> <p>Asal Mula Rawa Pening DKV UDINUS angkatan 2011 (2014). Dipunakses saking http://youtu.be/ANWwd1WJWwI ing 25 Januari 2014 tabuh 22.24 WIB (film animasi menika dipunewahi durasinipun saha dipunalihbasakaken saking basa Indonesia dhateng basa Jawi)</p> <p>http://mengenalbudayajawa.blogspot.com/2012/11/legenda-rawa-pening.html#ixzz2rT788nYA</p> <p>http://resourceful-</p>

		parenting.blogspot.com/2011/07/legenda-rawa-pening-cerita-dari-jawa.html
	Menu Utama	<p style="text-align: center;">PROFIL</p> <p>Biodata Pangripta</p> <p>✚ Nama : Prima Erwianisya</p> <p>✚ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa</p> <p>✚ TTL : 07 November 1988</p> <p>✚ Alamat : Alun-alun RT 39 RW 15, Menoreh, Salaman, Magelang</p> <p>✚ No. HP : 085743651464</p> <p>Biodata Pembimbing I</p> <p>Nama : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.</p> <p>NIP : 19640201 198812 1 001</p> <p>TTL : Klaten, 1 Februari 1964</p> <p>Alamat : Pondok RT 05/06, Condongcatur, Depok, Sleman</p> <p>Biodata Pembimbing II</p> <p>Nama : Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.</p> <p>NIP : 19780610 200112 2 002</p> <p>TTL : 10 Juni 1978</p> <p>Alamat : Yapah RT 06/02, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta</p>

NASKAH (SKRIP DUBBING) FILM ANIMASI
“LEGENDA RAWA PENING”

TOKOH	PERCAKAPAN ASLI FILM (BAHASA INDONESIA)	TRANSLETE PERCAKAPAN (BAHASA JAWA)
Introduction		<p><i>Rawa Pening inggih menika tlaga ingkang dados salah satunggaling objek wisata banyu wonten Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Tlaga menika mapan wonten ing cekungan antaranipun Redi Merbabu, Telomoyo kaliyan Ungaran. Ambanipun Rawa Pening watara 2.670 hektar. Tlaga Rawa Pening dunungipun wonten ing 4 tlatah kecamatan inggih menika Kecamatan Ambarawa, Bawen, Tuntang, kaliyan Banyubiru. Miturut cariyos, tlaga menika kabentuk amargi salah satunggaling prastawa wonten papan kasebut.</i></p> <p><i>Kadospundi jangkeping cariyos menika?</i></p> <p><i>Sumangga kita mirsani sesarengan.</i></p>
	Pada jaman dahulu di desa	<i>Kacariyos wonten ing jaman</i>

	<p>Ngasem hidup seorang gadis bernama Endang Sawitri. Penduduk desa tak seorangpun yang tahu kalau Endang Sawitri punya seorang suami. Namun ia hamil. Tak lama kemudian ia melahirkan. Hal yang sangat mengejutkan penduduk karena yang dilahirkan bukan seorang bayi melainkan seekor naga. Anehnya naga itu bisa berbicara layaknya manusia. Naga itu diberi nama Baru Klinthing.</p> <p>Diusia remaja Baru Klinthing bertanya pada ibunya.</p>	<p><i>rumiyin ing desa Ngasem wonten salah satunggaling prawan namanipun Endang Sawitri. Boten wonten sawijining warga ingkang mangertos menawi Endang Sawitri kagungan garwa. Nanging Endang Sawitri ngandhut. Boten dangu saking kabar menika Endang Sawitri nglairaken ula naga. Anehipun, naga menika saged micara kados dene manungsa. Naga menika dipunparingi nama Baru Klinthing. Nalika tasih enom, Baru Klinthing nyuwun pirsia dhateng ibunipun.</i></p>
Baru Klinthing	<p>“Ibu, apakah saya ini juga mempunyai seorang ayah?”</p> <p>“Siapa ayah saya sebenarnya?”</p>	<p><i>“Ibu, apa aku iki duwe bapak?”</i></p> <p><i>“Sapa sejatine bapakku?”</i></p>
Endang Sawitri	<p>“Ayahmu adalah seorang Raja yang saat ini sedang bertapa di gua di lereng gunung Telamoyo. Kamu sudah waktunya mencari dan menemui ayahmu. Ibu ijin kan kamu kesana dan bawalah klinthingan ini sebagai bukti peninggalan ayahmu dulu.”</p>	<p><i>“Ramamu iku raja kang saiki lagi mertapa ing gua kang dununge ing lereng Redi Telomoyo. Wes wayahe kowe nggoleki lan nemoni ramamu. Biyung ngenahi ijin kowe mara rana lan gawanen klinthingan iki kanggo bukti</i></p>

		<i>minangka barang paninggalaning ramamu dhisik.”</i>
	Dengan senang hati Baru Klinthing berangkat ke pertapaan Ki Hajar Salokantara sang ayahnya.	<i>Kanthi rasa bungah Baru Klinthing budhal ing Pertapan Ki Hajar Salokantara.</i>
Baru Klinthing	Sampai di pertapaan Baru Klinthing masuk ke gua dengan hormat di depan Ki Hajar dan bertanya,”Apakah benar ini pertapaan Ki Hajar Salokantara?”	<i>Tumekanipun ing pertapan, Baru Klinthing mlebet gua kanthi ngurmat wonten ngajengipun Ki Hajar Salokantara lajeng matur, “Menapa leres menika pertapanipun Ki Hajar Salokantara?”</i>
Ki Hajar Salokantara	“Iya benar, saya Ki Hajar Salokantara.”	<i>“Iya bener kandhamu, aku Ki Hajar Salokantara.”</i>
Baru Klinthing	Dengan sembah sujud dihadapan Ki Hajar, Baruklinting berkata, “Berarti Ki Hajar adalah orang tuaku yang sudah lama aku cari-cari. Aku anak dari Endang Sawitri dari desa Ngasem. Dan ini klintingan yang konon kata ibu peninggalan Ki Hajar.”	<i>Kanthi sembah sujud wonten ngajengipun Ki Hajar, Baru Klinthing matur “Ateges Ki Hajar menika tiyang sepuh kula ingkang sampun dangu kula padosi. Kula putranipun Endang Sawitri saking Desa Ngasem. Salajengipun menika klintingan ingkang ngendikanipun Ibu saking Ki Hajar.”</i>
Ki Hajar	“Ya benar, dengan bukti	<i>“Ya kanthi klintingan iki aku</i>

Salokantara	<p>klinthingan itu kau memang anakku. Namun aku perlu bukti satu lagi kalau memang kau anakku coba kamu melingkari Gunung Telomoyo ini, kalau bisa kamu benar-benar anakku.”</p>	<p><i>ngerti yen kowe anakku. Nanging, aku perlu bukti siji meneh yen kowe pancen bener anakku. Coba kowe nglungkeri redi iki, yen kowe bisa, tegese kowe pancen anakku.”</i></p>
	<p>Ternyata Baru Klinthing bisa melingkarinya dan Ki Hajar benar-benar mengakui kalau dia anaknya. Ki Hajar kemudian memerintahkan Baru Klinthing untuk bertapa di dalam hutan di lereng gunung.</p>	<p><i>Baru Klinthing saged ngubengi gunung Telomoyo. Ki Hajar sejatosipun ngakoni bilih Baru Klinthing putranipun. Ki Hajar banjur dhawuh marang Baru Klinthing supados tapa ing jero alas wonten lereng gunung.</i></p>
Ki Hajar Salokantara	<p>“Agar kamu bisa menjadi manusia, bertapalah di dalam hutan di dalam lereng gunung Telomoyo ini.”</p>	<p><i>“Supaya kowe bisa rubah wujud dadi manungsa, tapanen ing alas ana lereng gunung Telomoyo iki.”</i></p>
Baru Klinthing	<p>“Baiklah Ayah, aku akan melaksanakannya.”</p>	<p><i>“Inggih rama, kula purun nindakake.”</i></p>
	<p>Namun suatu hari, penduduk desa Pathok hendak mengadakan pesta sedekahan bumi setelah panen usai. Mereka akan mengadakan berbagai macam pertunjukan dan tarian. Untuk memeriahkan pesta itu rakyat beramai-ramai mencari hewan. Namun tidak</p>	<p><i>Ing sawijining dinten sakbubaripun kedadosan kalawau, warga desa Ngasem badhe ngawontenaken sedhekah bumi. Para warga ngawontenaken maneka warna pagelaran seni. Kangge nyengkuyung acara,</i></p>

	<p>mendapatkan seekor hewanpun. Akhirnya mereka menemukan seekor Naga besar yang sedang bertapa. Mereka langsung memotongnya dan dagingnya dibawa pulang untuk berpesta.</p>	<p><i>para warga bebarengan pados kewan buron. Ananging boten angsal barang siji-sijia. Pungkasanipun para warga ketemu naga ingkang saweg tapa banjur naga menika dipunsembeleh lan dipunrajang dagingipun.</i></p>
	<p>Dalam acara pesta itu datanglah seorang anak jelmaan Baruklinting ikut dalam keramaian itu dan ingin menikmati hidangan. Dengan sikap acuh dan sinis mereka mengusir anak itu dengan paksa karena dianggap pengemis yang menjijikkan dan memalukan.</p>	<p><i>Ing sajroning acara sedhekah bumi, wonten bocah lanang tumeka. Bocah menika wujud liyanipun Baru Klinthing. Bocah wau ndherek ing antaraning rame-rame kepengin mangan suguhan. Kanthi sikap kaliyan patrap ingkang boten sae warga ngusir bocah kasebut amargi dipunwastani tiyang ngemis.</i></p>
	<p>Dengan sakit hati anak itu pergi meninggalkan pesta. Ia bertemu dengan seorang nenek Janda tua yang baik hati. Nyai Latung namanya. Diajaknya mampir kerumahnya. Janda tua itu memperlakukan anak itu seperti tamu. Dihormati dan disiapkan hidangan. Dirumah janda tua itu anak itu berpesan kepada nenek</p>	<p><i>Kanthi lara ati bocah menika ninggalaken acara. Piyambakipun kepanggih kaliyan nini randha ingkang sae budinipun. Namanipun Nyai Latung. Randha kasebut maringi ijin bocah wau nyicipi panganan wonten dalemipun. Bocah wau banjur paring piweling marang nini</i></p>

	dan nenek menuruti saran anak itu.	<i>randha.</i>
Baru Klinthing	“Nek kalau terdengar suara gemuruh, nenek harus menyiapkan lesung agar selamat.”	<i>“Ni, yen mengko keprungu swara bledhek, nini kudu nyiapake lesung supaya slamet.”</i>
Nenek (Nyai Latung)	“Iya nak!”	<i>“Iya, Le..”</i>
	Sesaat kemudian anak itu kembali ke pesta mencoba ikut dan meminta hidangan dalam pesta yang diadakan penduduk desa. Namun lagi-lagi warga tetap tidak menerima anak itu. Bahkan anak itu ditendang agar pergi dari pesta itu. Dengan kemarahan hati anak itu mengadakan sayembara.	<i>Boten dangu saking kedadosan menika, bocah wau nyoba tumeka ing acara sedhekah bumi kangge ndherek kaliyan nyuwun suguhan. Nanging tumindak ingkang dipuntampa sami mawon, malah bocah menika dipuntendhang. Kanthi rasa kuciwa bocah wau ngawontenaken sayembara.</i>
Baru Klinting	“Baiklah, aku akan pergi. Namun sebelumnya aku hendak melihat siapa yang bisa mencabut lidi ini.”	<i>“Ya, aku bakal lunga saka kene nanging aku kepengen ngerti sapa sing bisa njabut sada iki.”</i>
	Beberapa penduduk desa dari laki-laki maupun perempuan, dari anak-anak sampai dewasa mencoba. Namun tak satupun warga desa	<i>Wonten saperangan warga, jaler kaliyan estri ingkang nyoba. Wiwit saking cah cilik ugi tiyang sepuh sami ndherek nyoba njabut sada.</i>

	yang mampu mencabut lidi itu.	<i>Ananging boten wonten salah satunggaling warga ingkang saged njabut.</i>
	<p>Akhirnya, anak jelmaan Baru Klinthing itu sendirilah yang mampu mencabutnya.</p> <p>Ternyata lubang tancapan lidi tadi muncul mata air yang deras, semakin membesar dan menggenangi desa itu.</p> <p>Semua penduduk tenggelam kecuali janda tua yang baik hati yang menaiki lesung yang dapat selamat.</p> <p>Air tidak seluruhnya kering kembali namun meninggalkan genangan luas berbentuk danau yang sekarang disebut Rawa Pening.</p>	<p><i>Pungkasanipun bocah kalawau ingkang saged njabut. Bolongan tilas tumancepipun sada medhal toyanipun, saya suwe saya gedhe lan deres ndadosaken desa klelep.</i></p> <p><i>Sedaya warga klelep kajaba nini randha ingkang sae buginipun.</i></p> <p><i>Banyu boten sedaya asat nanging ninggalaken cekedokan ingkang amba awujud rawa.</i></p> <p><i>Saubengipun desa dados rawa. Amargi toyanipun bening sanget lajeng dipunwastani Rawa Pening.</i></p>

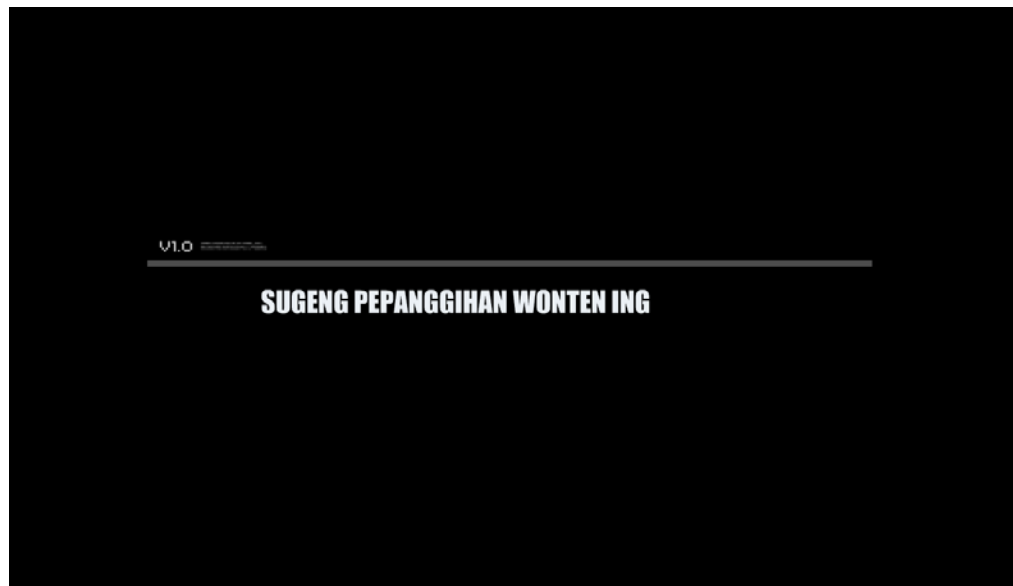
Cara Pengoperasian Media Pembelajaran Menyimak Legenda *Rawa Pening*

1. Hidupkan komputer/ laptop hingga booting windows selesai dan siap dioperasikan.
2. Masukkan CD media pembelajaran Menyimak Legenda *Rawa Pening* ke dalam CD atau DVD pada komputer/ laptop.
3. Double klik pada icon *My Computer* atau klik kanan pada menu start, *open windows* explorer CD Drive terdapat file dengan simbol *f* intro, kemudian diklik dua kali pada simbol *f*, selanjutnya Anda sudah masuk media pembelajaran di pembuka (*intro*), kemudian klik tombol *wiwit* pada tampilan pembuka, selanjutnya Anda sudah masuk pada menu utama media.
4. Pada menu utama terdapat banyak tombol menu yang dapat dipilih dengan cara mengklik tombol yang dikehendaki. Apabila akan kembali ke menu utama bisa mengklik tombol *menu utama*.
5. Diawali dengan masuk pada menu *pandom* untuk mengetahui tata cara pengoperasian media pembelajaran.
6. Masuk menu materi pembelajaran denganurut, diawali dari menu pengertian legenda rakyat Jawa, jenis legenda, unsur-unsur intrinsik legenda, serta contoh film kartun/ animasi legenda *Rawa Pening*. Apabila Anda akan kembali pada halaman sebelumnya, dapat diklik tombol pilihan menu utama yang terdapat dibawah tiap *layer*. Sebelum menguasai materi tersebut, apabila ada penjelasan materi yang belum dipahami atau kata-kata sukar dan tidak dimengerti, maka dapat membuka menu glosarium supaya mengerti arti kata.

7. Apabila materi telah dikuasai, maka dapat membuka menu *gladhen* (latihan soal). Anda dapat mengerjakan *gladhen* (latihan soal) kerja kelompok serta *gladhen* (latihan soal) kerja mandiri. Sebelum mengerjakan *gladhen* evaluasi bacalah petunjuknya supaya Anda mengerti cara mengerjakan *gladhen* (latihan soal) tersebut. Setelah selesai menjawab evaluasi, Anda dapat mengetahui skor nilai yang diperoleh. Klik tombol “dipunambali” apabila akan mengulang *gladhen*.
8. Apabila akan keluar dari media pembelajaran, klik tombol menu “medal” pada bagian kanan bawah media pembelajaran.

Tampilan *Layout* Akhir Media Pembelajaran Interaktif Menyimak Legenda

Rawa Pening



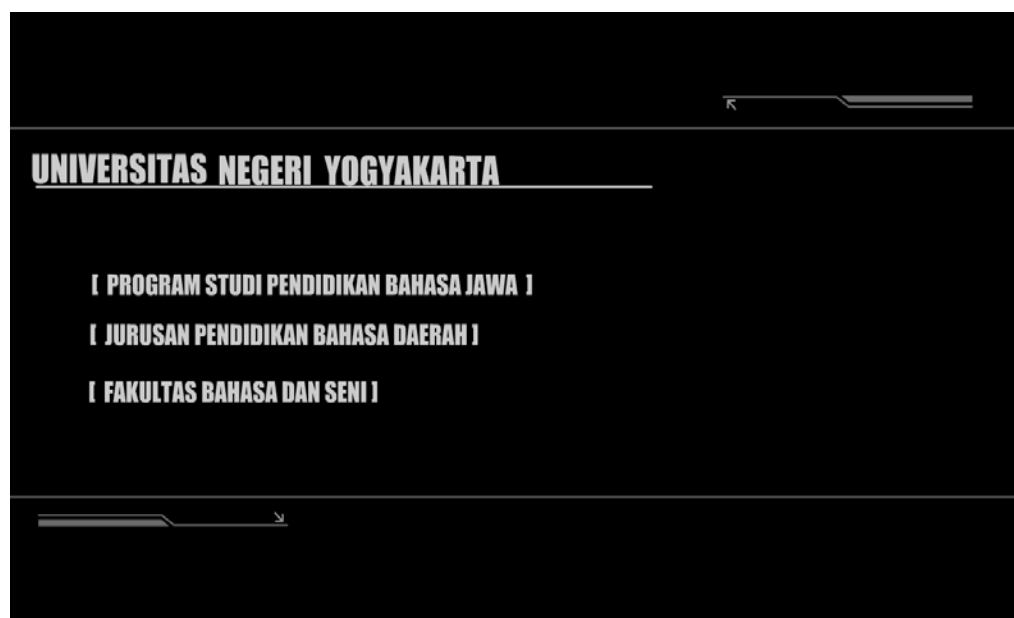
Layer 1



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 21



Layer 23



Layer 24



Layer 25



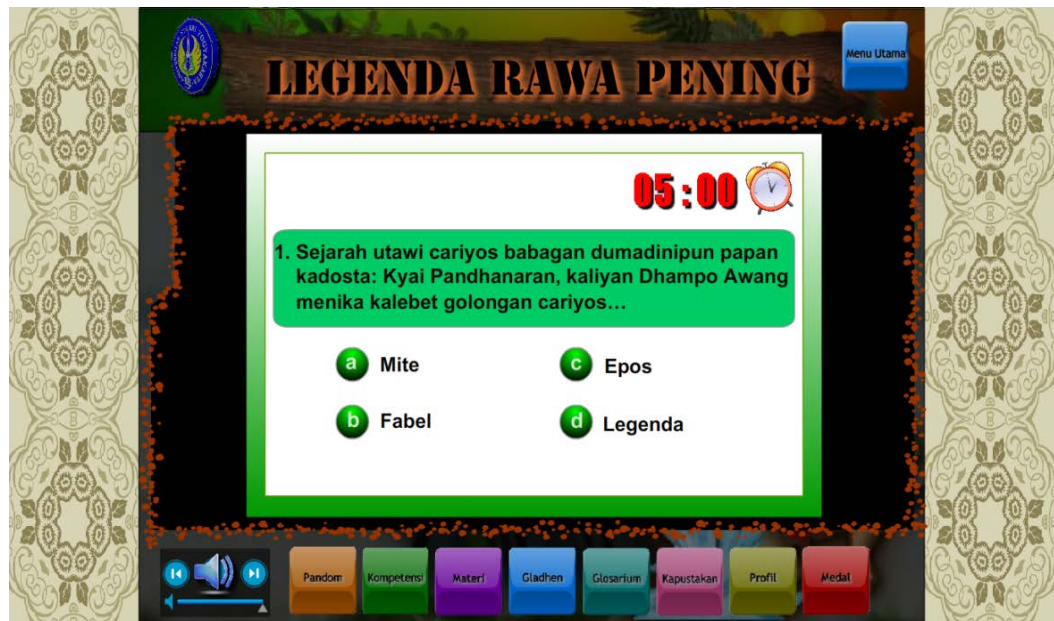
Layer 26



Layer 27



Layer 28



Layer 29



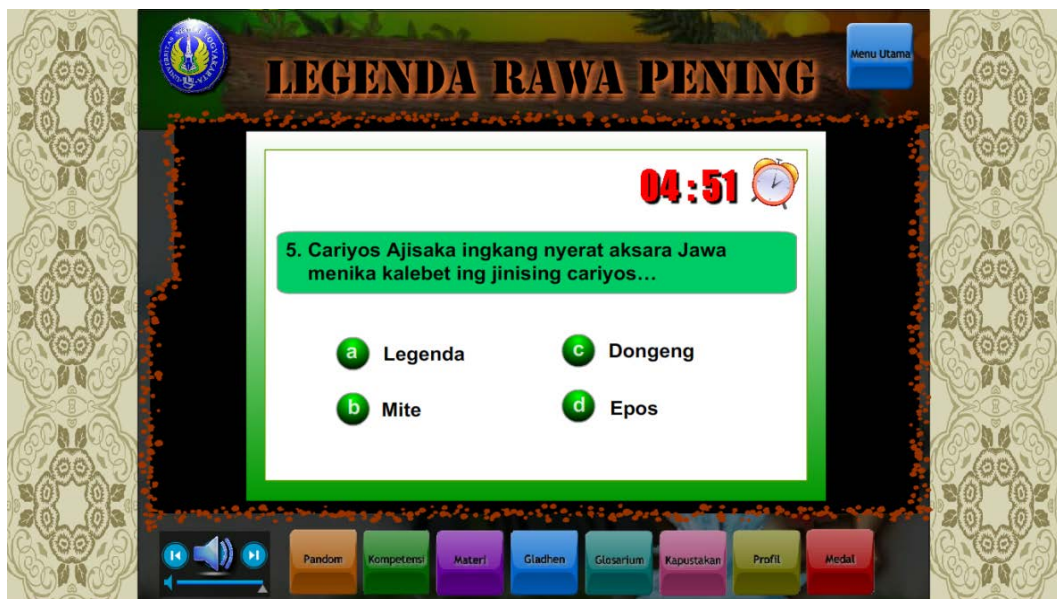
Layer 30



Layer 31



Layer 32



Layer 33



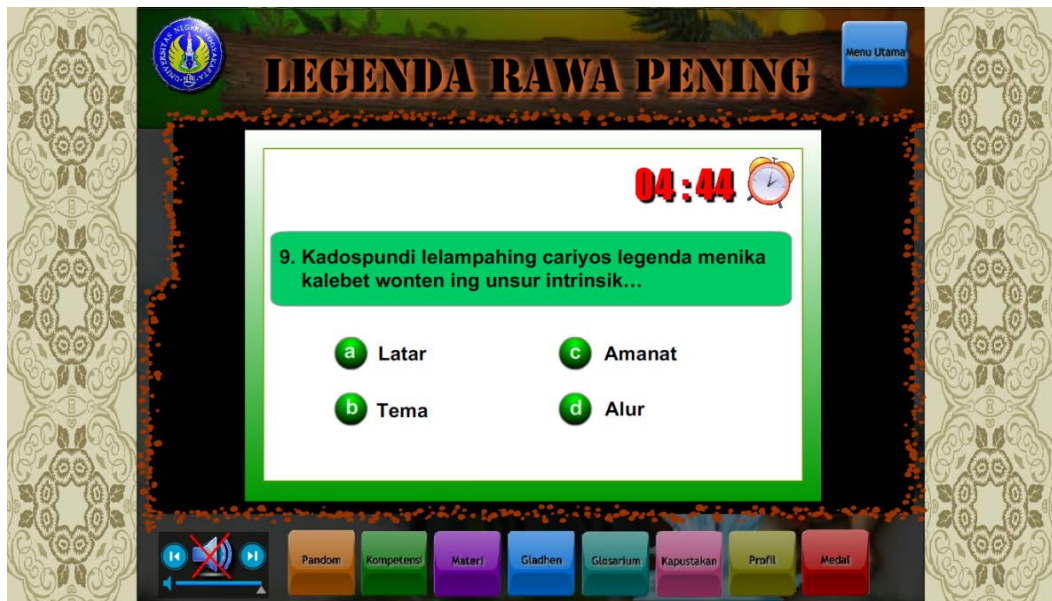
Layer 34

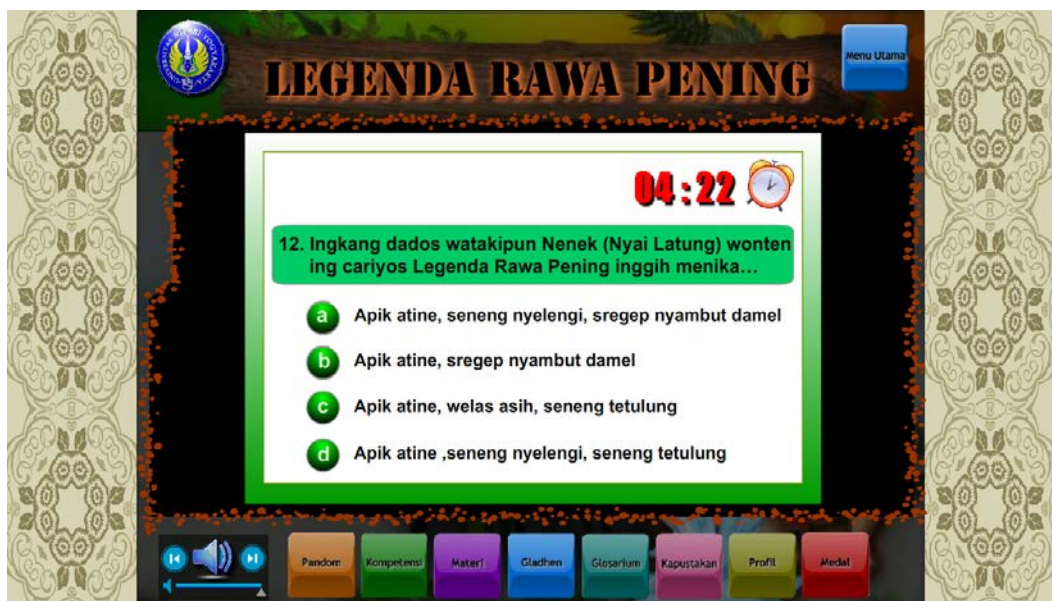


Layer 35



Layer 35

*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



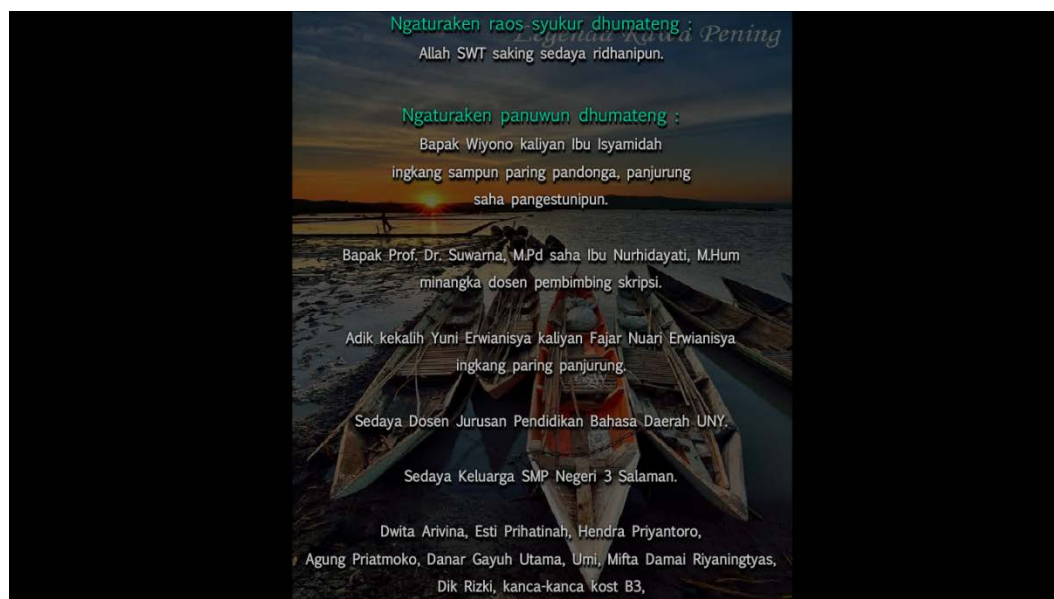
Layer 53



Layer 54



Layer 55



Layer 56



Layer 57

Lampiran 3

- 1. Hasil *Validasi* Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi**
- 2. Hasil *Validasi* Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media**
- 3. Hasil *Evaluasi* Pengembangan Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa**

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH DOSEN AHLI MATERI

Materi Pembelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Interaktif Pembelajaran Legenda Rawa Pening

Sasaran : Siswa kelas VIII SMP

Pembuat : Prima Erwianisya

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil.

Tanggal : 30 April 2014

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen ahli materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SB (sangat baik), 2) B (baik), 3) CB (cukup baik), 4) K (kurang), 5) SK (sangat kurang).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi		✓			
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar		✓			
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
4	Kebenaran dan kejelasan materi			✓		

5	Kejelasan uraian materi		✓			
6	Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator		✓			
7	Kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator		✓			
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan			✓		
9	Ketepatan isi glosarium		✓			
10	Kejelasan dan kelengkapan petunjuk		✓			

B. Aspek Keselarasan Isi

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Kejelasan pemaparan materi		✓			
3	Sistematika penjelasan materi		✓			
4	Ketepatan contoh dengan materi		✓			
5	Kemudahan bahasa yang digunakan			✓		
6	Gambar sesuai dengan materi			✓		
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator		✓			

C. Pendapat, Saran

.....

.....

.....

.....

- Jangan background diganti gamelan saja agar terdengar aslinya
- Cek font dan keahiasannya: + don't, & don't
- turning time nya & cek lg & dicoba ke Jawa.

D. Kesimpulan

Program ini:

- a) Layak uji coba tanpa revisi
- ☒ b) Layak uji coba lapangan dengan revisi yang sesuai dengan saran dan masukan
- c) Tidak layak

Yogyakarta, 30 April 2014

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil.

NIP. 19620416 199263 1 002

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH DOSEN AHLI MATERI

Materi Pembelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Interaktif Pembelajaran Legenda Rawa Pening

Sasaran : Siswa kelas VIII SMP

Pembuat : Prima Erwianisya

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil.

Tanggal : 14 Mei 2014

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen ahli materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SB (sangat baik), 2) B (baik), 3) CB (cukup baik), 4) K (kurang), 5) SK (sangat kurang).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	✓				
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar		✓			
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
4	Kebenaran dan kejelasan materi		✓			

5	Kejelasan uraian materi	✓				
6	Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator		✓			
7	Kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator		✓			
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan		✓			
9	Ketepatan isi glosarium		✓			
10	Kejelasan dan kelengkapan petunjuk	✓				

B. Aspek Keselarasan Isi

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Kejelasan pemaparan materi	✓				
3	Sistematika penjelasan materi		✓			
4	Ketepatan contoh dengan materi		✓			
5	Kemudahan bahasa yang digunakan		✓			
6	Gambar sesuai dengan materi		✓			
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator		✓			

C. Pendapat, Saran

.....

.....

.....

.....

- *parta bagian kelay : Simpa yang berbicara, ltr
di paskan by dialog nya atau wacananya.*

D. Kesimpulan

Program ini:

- (a) Layak uji coba tanpa revisi
- b) Layak uji coba lapangan dengan revisi yang sesuai dengan saran dan masukan
- c) Tidak layak

Yogyakarta, 14 Mei 2014

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil.

NIP. 19620416 199263 1 002

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH DOSEN AHLI MEDIA

Materi Pembelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Interaktif Pembelajaran Legenda Rawa Pening

Sasaran : Siswa kelas VIII SMP

Pembuat : Prima Erwianisya

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

Tanggal : 14 Mei 2014

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen ahli media dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SB (sangat baik), 2) B (baik), 3) CB (cukup baik), 4) K (kurang), 5) SK (sangat kurang).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media			✓		
2	Tampilan menu dalam media			✓		
3	Keterbacaan dan ketepatan teks/ tulisan			✓		
4	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓			
5	Kualitas tampilan gambar dan					

	layar		✓			
6	Animasi gambar			✓		
7	Kejelasan suara		✓			
8	Daya dukung musik pengiring dalam media			✓		
9	Tata letak elemen teks dan gambar		✓			
10	Ketepatan penggunaan bahasa			✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Efektivitas pengoperasian media pembelajaran			✓		
2	Konsistensi penggunaan tombol		✓			
3	Kejelasan petunjuk		✓			
4	Kemudahan penggunaan media		✓			
5	Tanggapan peserta didik	✓				
6	Kemenarikan media		✓			
7	Efisiensi teks		✓			
8	Kecepatan program			✓		
9	Efisiensi penggunaan layer			✓		

C. Pendapat, Saran

1. Tombol speaker dibenahi
2. Animasi disesuaikan dengan materi
3. Bagian kompetensi "siswa dapat"
4. Cuplikan sumber materi cek
5. Cek tata bahasa
6. Sertakan profil pembimbing
5. Tombol menu (efektivitas tombol menu) dibenahi

D. Kesimpulan

Program ini:

- a) Layak uji coba tanpa revisi
- ☒ b) Layak uji coba lapangan dengan revisi yang sesuai dengan saran dan masukan
- c) Tidak layak

Yogyakarta, 14 Mei 2014

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd, M.A.

NIP. 19830522 00912 2 003

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH DOSEN AHLI MEDIA

Materi Pembelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Interaktif Pembelajaran Legenda Rawa Pening

Sasaran : Siswa kelas VIII SMP

Pembuat : Prima Erwianisya

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

Tanggal : 19 Mei 2014

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen ahli media dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SB (sangat baik), 2) B (baik), 3) CB (cukup baik), 4) K (kurang), 5) SK (sangat kurang).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media		✓			
2	Tampilan menu dalam media		✓			
3	Keterbacaan dan ketepatan teks/ tulisan		✓			
4	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓			
5	Kualitas tampilan gambar dan		✓			

	layar					
6	Animasi gambar			✓		
7	Kejelasan suara		✓			
8	Daya dukung musik pengiring dalam media		✓			
9	Tata letak elemen teks dan gambar		✓			
10	Ketepatan penggunaan bahasa		✓			

B. Aspek Pemrograman

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Efektivitas pengoperasian media pembelajaran		✓			
2	Konsistensi penggunaan tombol		✓			
3	Kejelasan petunjuk		✓			
4	Kemudahan penggunaan media		✓			
5	Tanggapan peserta didik	✓				
6	Kemenarikan media		✓			
7	Efisiensi teks		✓			
8	Kecepatan program		✓			
9	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>		✓			

C. Pendapat, Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Program ini:

- a) Layak uji coba tanpa revisi
- b) Layak uji coba lapangan dengan revisi yang sesuai dengan saran dan masukan
- c) Tidak layak

Yogyakarta, 19 Mei 2014

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd, M.A.

NIP. 19830522 00912 2 003

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Materi Pembelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Interaktif Pembelajaran Legenda Rawa Pening

Sasaran : Siswa kelas VIII SMP

Pembuat : Prima Erwianisya

Guru Bahasa Jawa : Peni Nursyamsiwi, S. Kom.

Tanggal : 20 Mei 2014

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru Bahasa Jawa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SB (sangat baik), 2) B (baik), 3) CB (cukup baik), 4) K (kurang), 5) SK (sangat kurang).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP	✓				
2	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh		✓			
3	Kejelasan evaluasi atau	✓				

	latihan yang diberikan dalam media					
4	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	✓				
5	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media	✓				

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	CB	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i>		✓			
2	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol	✓				
3	Kualitas gambar dalam video		✓			
4	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks	✓				
5	Komposisi warna	✓				

C. Pendapat, Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Program ini:

- a) Media pembelajaran interaktif Legenda Rawa Pening ini bisa digunakan dalam pembelajaran menyimak legenda Bahasa Jawa.
- b) Media pembelajaran interaktif Legenda Rawa Pening ini tidak dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak legenda Bahasa Jawa.

Salaman, 20 Mei 2014

Guru Bahasa Jawa



Peni Nursyamsiwi, S. Kom.

NIP. 19850416 201001 2 027

Lampiran 4

1. Hasil *Evaluasi* Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran *Interaktif*

Menyimak Legenda Rawa Pening

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING

Nama Siswa : Ahmad Rwi Ramadhan
Kelas/ No. Absen : viii c / 01

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
- Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa	✓				
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah		✓			
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa			✓		
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi	✓				
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan	✓				

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri		✓			
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini	✓				
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓		
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa		✓			
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi		✓			
5	Gambar dan animasi terlihat jelas	✓				
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media		✓			

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian


No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah		✓			
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan		✓			

E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini sangat menarik
 sehingga siswa dapat memahami materi secara jelas
 dan detail.

Salaman, 26 Mei 2014

Siswa


 (Ahmad Dwi Ramadhan)

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING

Nama Siswa : Ameilia Ekky kurnia
Kelas/ No. Absen : VIII C / 4

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa		✓			
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah	✓				
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa			✓		
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi		✓			
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan		✓			

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri		✓			
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini		✓			
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah			✓		

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca		✓			
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami	✓				
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa	✓				
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi			✓		
5	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media		✓			

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah		✓			
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan		✓			

E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

Media ini sangat mudah untuk dipelajari selain itu media ini tidak
membuat bosan

.....

.....

.....

Salaman, 20 Mei 2014

Siswa

Fai

Ameilia Ekky kurnia

.....

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING

Nama Siswa : Churnia Septi Aswati

Kelas/ No. Absen : B.C. / 10

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa	✓				
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah	✓				
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa		✓			
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi		✓			
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan		✓			

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri		✓			
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini		✓			
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami		✓			
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa		✓			
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi		✓			
5	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media		✓			

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah		✓			
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan		✓			

E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

Media Pembelajaran ini memudahkan siswa untuk digunakan dalam belajar.

.....

.....

.....

.....

Salaman, 20 Mei 2014

Siswa



< Chusnia Septi Astuti >

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING

Nama Siswa : Muhammad Febril Aditya
Kelas/ No. Absen : VIII^c / 18

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa		✓			
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah	✓				
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa		✓			
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi		✓			
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan	✓				

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri	✓				
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini	✓				
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓		
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa	✓				
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi	✓				
5	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media		✓			

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian

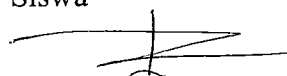
No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah	✓				
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan		✓			

E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

Media ini sangat dipahami dan murid-murid dapat dengan mudah menggunakannya.

Salaman, 20 Mei 2014

Siswa



.....
Muhammad F Aditya

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING

Nama Siswa : M. Khoirul Ulum
Kelas/ No. Absen : VIII C / 17

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa	✓				
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah		✓			
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa			✓		
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi	✓				
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan				✓	

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri		✓			
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini	✓				
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah			✓		

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca		✓			
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓		
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa	✓				
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi		✓			
5	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media	✓				

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah		✓			
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan		✓			

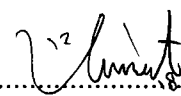
E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

Ini sangat menarik karena ada animasi dan suaranya pasti akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan mudah dipahami. Siswa akan lebih tertarik jika menggunakan media seperti ini



Salaman, 20 Mei 2014

Siswa


(Muhammad Khoirul Ulum)

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING**

Nama Siswa : Musa Imun Tolib
Kelas/ No. Absen : VIII 121

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa		✓			
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah	✓				
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa		✓			
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi	✓				
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan		✓			

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri	✓				
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini		✓			
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi			✓		
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah			✓		

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓		
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa		✓			
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi		✓			
5	Gambar dan animasi terlihat jelas			✓		
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media				✓	

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah		✓			
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan		✓			

E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

Bdgr menggunakan media ini sangat bagus karena d
siswa dpt mengetahui dg jelas kejadian sebenarnya dlm
cerita

Salaman, Mei 2014

Siswa



Musa Mun-T

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING**

Nama Siswa : Surya Bagus Purnama
Kelas/ No. Absen : VIII C / 80

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Kategori penilaian yaitu: 1) SS (sangat setuju), 2) S (setuju), 3) RR (ragu-ragu), 4) KS (kurang setuju), 5) TS (tidak setuju).
2. Apabila akan memberi pendapat, kritik, dan saran bisa ditulis pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman Media

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini dapat memberi pengetahuan lebih tentang materi menyimak legenda rakyat Jawa	✓				
2	Materi dalam media dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah		✓			
3	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu menceritakan salah satu legenda rakyat Jawa		✓			
4	Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun siswa belajar memahami materi		✓			
5	Latihan soal dalam media pembelajaran legenda Rawa Pening dapat dikerjakan semua dengan	✓				

	mudah					
6	Glosarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata sukar	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri		✓			
2	Siswa memiliki ketertarikan belajar legenda Rawa Pening menggunakan media ini			✓		
3	Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam mengulang materi			✓		
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan belajar di rumah		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami		✓			
3	Tampilan media ini menarik perhatian siswa	✓				
4	Warna <i>background</i> dan teks serasi		✓			
5	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
6	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat senang saat menggunakan media	✓				

D. Aspek Kemudahan Pengoperasian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		✓			
2	Tombol yang tersedia dalam media dapat digunakan dengan mudah		✓			
3	Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain	✓				
4	Semua yang ada dalam media mudah untuk digunakan	.	✓			

E. Pendapat Mengenai Media Pembelajaran

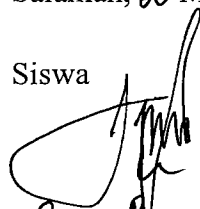
Media Pembelajaran niki saget dalam belajar wonten dalam lan setolah ingkang gampang. Wontene media pembelajaran niki, siswa saget pinaw ingkang sregap.

.....

.....

Salaman, 20 Mei 2014

Siswa


(Surya Bagus P)

Lampiran 5

- 1. Dokumentasi Ujicoba Media Pembelajaran *Interaktif* Menyimak Legenda *Rawa Pening***
- 2. Persetujuan Penelitian**
- 3. Surat Ijin Penelitian**
- 4. Surat Keterangan Penelitian**

**DOKUMENTASI UJICOBA MEDIA INTERAKTIF MENYIMAK
LEGENDA RAWA PENING DI SMP NEGERI 3 SALAMAN**



Foto 1: Peneliti memberikan arahan untuk menyiapkan komputer



Foto 2: Peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media



Foto 3: Suasana saat siswa menyimak legenda Rawa Pening



Foto 4: Siswa menggunakan media dan peneliti memberikan arahan langsung kepada siswa yang belum jelas mengoperasikan media



Foto 5: Peneliti memantau siswa yang sedang mengoperasikan media



Foto 6: Siswa berdiskusi kerja kelompok



Foto 7: Peneliti menjawab pertanyaan siswa setelah siswa mengerjakan evaluasi



Foto 8: Siswa mengisi angket tanggapan media pembelajaran

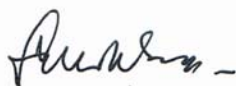
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan penelitian TAS.

Yogyakarta, 13 Desember 2013

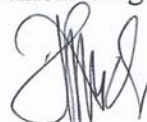
Yang Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001

Pembimbing II



Nurhidayati, M. Hum.
NIP. 19780610 200112 2 002

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa Daerah



Dr. Suwardi, M. Hum.
NIP. 19640403 199001 1 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

239

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 618/UN.34.12/DT/V/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

14 Mei 2014

Kepada Yth.
Kepala SMP Negeri 3 Salaman
di Magelang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ADOBE FLASH CS5
PROFESSIONAL PADA MATERI MENYIMAK LEGENDA RAWA PENING UNTUK SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PRIMA ERWIANISYA
NIM : 07205241002
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : Mei – Juli 2014
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Salaman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 3 SALAMAN**

Ds. Banjarharjo, Kec. Salaman, Kab. Magelang ☒ 56162 ☎ (0293) 5507767

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 87 / 17.3.SMP/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 3 Salaman, menerangkan bahwa:

Nama	:	PRIMA ERWIANISYA
Tempat, tanggal lahir	:	Magelang, 07 November 1988
Nama Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
NIM	:	07205241002
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
Prodi	:	Pendidikan Bahasa Jawa

adalah **benar-benar** telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Salaman pada tanggal 20 Mei 2014.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Salaman, 09 Juni 2014
Kepala Sekolah

MUH ROHAYAT, S.Pd.
Pembina
NIP. 19650802 198703 1 011

