

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

RINGKESAN SKRIPSI

**Dipunajengaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Jejangkeping sarat Kangge Anggayuh
*Gelar Sarjana Pendidikan***



**dening:
Tri Puji Lestari
14205244017**

**Yogyakarta, April 2018
*Pembimbing,***

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

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

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

dening

Tri Puji Lestari
NIM 14205244017

SARINING PANALITEN

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

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

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

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

A. PURWAKA

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

1. *mengenal silsilah wayang Pandawa,*
2. *mengidentifikasi ciri fisik wayang Pandawa.*

Kawontenan menika damel panaliti nglampahi pirembagan kaliyan salah satunggaling guru SD, menapa leres *materi* wayang kagolong *materi* ingkang awrat. Guru SD ingkang dipunwawanrembagi saking SD Negeri Jetis inggih menika Bapak Sujarmadi. Asiling pirembagan kaliyan Pak Sujarmadi menawi biji saking *materi* wayang taksih dereng maksimal. *KKM*-ipun (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) kangge *Mata Pelajaran Basa Jawi* dereng saged kagayuh kanthi maksimal amargi daya tampinipun siwa beda-beda. beda-beda. Guru taksih bingung anggenipun ngandharaken *materi* wayang. *Materi* ingkang dipunadharaken nalika piwulangan taksih saking buku paket satemah para siswa taksih *terpacu* kaliyan buku paket. Sejatosisun SD menika *IT*-nipun sampun langkung majeng, *mubadzir* menawi boten dipunginakaken kanthi *optimal*.

Panaliti ugi nglampahi *observasi* kelas wonten SD Negeri Jetis. Saking *observasi* kelas menika, panaliti ningali menawi gurunipun taksih ngginakaken metode ingkang *konvensional* utawi ceramah. *Media* ingkang biasa dipunginakaken namung winates kangge pitepangan, ewadene *kurikulum 2013* menika nuntut siswa saged sinau kanthi mandhiri. *Metode* ingkang dipunginakaken ugi wonten pengaruhipun kangge daya tampi siswa. *Metode* ceramah menika kalebet *konvensional* satemah siswanipun langkung cepet bosan saha ngantuk. Kasunyatanipun saking *observasi* kala wau, siswa anteng nalika wiwit piwulangan ananging sabibaripun 10 menit, siswa sampun bosan, rame piyambak, saha jagongan kaliyan kancanipun. Panaliti ugi nglampahi pirembagan

kaliyan siswa bab *materi* wayang. Siswa menika taksih kawraton amargi wayang menika meh sami wujudipun. Sarasilahipun kadang kala taksih kuwalik anggenipun nyebat, titikanipun wayang mliginipun Pandhawa ugi dereng mangretos.

Adhedhasar perkawis ing nginggil, guru basa Jawi kedah gadhah upiya kangge ngindakaken *nilai materi* wayang supados langkung *maksimal*. Guru kedah gadhah pamikiran ingkang *kreatif* saha *inovatif* supados piwulangan mliginipun bab *materi* wayang saged dipunmangretosi dening siswa kanthi sae. Kanthi menika, dipunbetahaken *media* ingkang trep kangge ningkataken *minat* saha pangretosan siswa sinau *materi* wayang mliginipun wayang Pandhawa.

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

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

Adhedhasar andharan dhasaring panaliten saha winatesing perkawis, wosing panaliten menika badhe karembag:

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

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

B. GEGARAN TEORI

1. Media Pasinaon

Tembung *media* Arsyad (2015: 3) asalipun saking basa Latin *medius* kanthi *harfiah* tegesipun “*tengah*”, “*perantara*”, utawi “*pengantar*”. *Media* wonten ing basa Arab, *media* (*wasaa ila*) inggih menika *pengantar pesan* awujud *materi* piwulangan saking tiyang ingkang ngintun dumugi tiyang ingkang nampi. Miturut Hujair (2009: 3) *media* inggih menika pirantos ingkang saged dipunginakaken kangge nglantaraken *pesan* piwulangan. *Pesan* piwulangan ingkang dipunmaksud babagan *proses* kangge *merangsang pikir*, wirasanipun, kawigatosanipun, sarta *minat* saha nuwuhaken kawigatosanipun siswa supados piwulangan saged kalampahan kanthi sae. Piwulangan saged kalampahan kanthi sae kados pamanggihipun Gagne saha Briggs lumantar Hujair (2009: 3) ngandharaken pamanggihipun menawi *media* menika jinising *komponen* utawi *sumber* piwulangan wonten ing piwulangan kangge damel panyinau supados sinau kanthi sae.

2. Wayang

Wayang minangka salah satunggaling budaya *peninggalan* nenek moyang ingkang kathah cariyosipun saha maknanipun. Miturut Djulianto lumantar Husen saha Kartikadarma (2015: 2), wayang minangka kabudayan paling sepuh aslinipun saking Indonesia. Tembung wayang wonten ing basa Jawi tegesipun *bayangan*, menawi wonten basa Melayu tegesipun *bayangan*, *samar-samar*, *menerawang*. Wayang ingkang kapisan dipunpendhet saking cariyos wonten ing *relief* candi ingkang nggambaraken *tokoh leluhur*, *legenda kepala suku* saking cariyos *Ramayana* saha *Mahabharata*. Salajengipun wayang menika dipunewahi dados *lukisan* ingkang dipuntata awujud beberan kanthi gambar *ukiran* manungsa kados *relief* ing candi (Mertosedono, 1994: 28). Miturut Soekanto (1992: 17), bilih wayang menika salah satunggaling *seni*

pagelaran minangka bayangan ingkang boten cetha namung samar-samar saged obah. Bayangan ingkang boten cetha menika nggambaraken watak manungsa.

3. Wayang Pandhawa

Pandhawa menika saking basa Sansekerta tegesipun inggih menika anakipun Pandhu. Cariyos Pandhawa dipunpendhet saking *kitab (epos)* Mahabharata ingkang asalipun saking India. Ananging cariyos Pandhawa menika wonten dipunewahi kanthi dipuntrepaken kaliyan kawontenan ing Indonesia supados langkung gampang dipunmangretosi (Fatimah, 2015: 14). Miturut Yasasusastra (2011: 142-152) Pandhawa menika sebatanipun kangge putranipun Pandhu Dewanata saking Negari Hastinapura. Putranipun Pandhawa wonten gangsal, inggih menika Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, saha Sadewa.

4. Adobe Flash CS 6

Adobe Flash CS 6 inggih menika *software multimedia unggulan* ingkang kala mbiyen namanipun *Macromedia*. Miturut Pranowo (2011: 1) *Adobe Flash CS 6* saged kangge damel menapa kemawon ingkang wonten gayutipun kaliyan *multimedia*. *Cara kerja Flash* saged dipungabung tumrap *program-program* sanesipun, kadosta kangge damel *animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, lsp.* *Adobe Flash CS 6* minangka *pembaruan* saking *Adobe Flash CS 5* ingkang *program-ipun* langkung maneka warni saha langkung pepak. *Teknologi* ngginakaken *flash* paring *solusi* saperlu kangge damel *aplikasi* ingkang samangke dipunsebaraken dhateng masarakat supados *teknologi* menika wiyar dhateng masarakat. *Flash* saged dipuntingali wonten kalih *aspek*, inggih menika :

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

C. METODE PANALITEN

Metode panaliten ingkang dipunginakaken inggih menika *Research and Development (RnD)*. *RnD* menika salah satunggaling *metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken salah satunggaling *produk*, nguji *efektifitas produk* ingkang sampun wonten utawi saged ngembangaken saha ngasilaken *produk* enggal

(Sugiyono, 2015: 26). Panaliten *RnD* ancasipun kangge ngasilaken utawi ngembangaken saha *validasi produk*. *Produk* ingkang dipunkasilaken boten awujud pirantos ingkang ketal (hardware), kadosta buku, modul, lsp, ananging ugi saged awujud pirantos ingkang boten ketal (software), kadosta *program komputer* (Sukmadinata, 2015:164). Saking pangretosan ahli menika saged dipunpendhet dudutan bilih *RnD* menika *metode* panaliten kangge ngembangaken *produk* enggal utawi *produk* ingkang sampun wonten, saha kangge *validasi produk*.

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

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

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

D. ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

1. Asiling Panaliten

a. Tata Caranipun Damel *Media* Wulangan Wayang Pandhawa

a) Tahap *Analisis*

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

Indikator ingkang badhe kagayuh wonten piwulangan. *Kompetensi Dasar*-ipun inggih menika “Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa), jeneng dina lan pasaran dan makanan tradisinonal”. *KD* ingkang dipun-fokusaken wonten panaliten inggih menika “Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa)”, tegesipun siswa namung *fokus* wonten piwulangan bab sarasilah wayang Pandhawa. *Indikator* ingkang badhe dipungayuh inggih menika:

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

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

Adhedhasar saking *analisis kurikulum* saha kawontenan siswa menika, guru kaliyan siswa sarujuk menawi dipundamel *media* wayang kangge nggampilaken siswa sinau supados trep kaliyan *Kurikulum* 2013 ingkang siswa saged sinau mandhiri. Saking pamanggih menika, panaliti badhe damel *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* kangge nuwuhaken *motivasi* saha narik kawigatosan siswa supados saged gampang anggenipun sinau wayang. Siswa ugi saged sinau mandhiri ngginakaken *media* menika.

b. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan menika tahap kaping kalih sasampunipun tahap *analisis*. Saderengipun *media* dipunrancang, panaliti kedah ngempalaken *sumber data* saha

sumber pustaka ingkang wonten gegayutanipun kaliyan *materi* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa. Sasampunipun tahap *perencanaan* dipuntindakaken kanthi damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur pengembangan media*. Sasampunipun damel *flowchart*, panaliti damel *storyboard* utawi *naskah media* ingkang badhe dipundamel wonten ing salebeting *media* piwulangan.

c. Tahap Damel Media

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

d. Tahap Validasi saha Ujicoba

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

e. Produk Pungkasan

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

b. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media

a. Validasi Dosen Ahli Materi

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

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

1) Aspek Piwulangan

No.	Wedharan	Tataran I	
		Biji	Kategori
1.	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa	4	Sae
2.	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar	5	Sae Sanget
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar	5	Sae Sanget
4.	Leresipun materi	4	Sae Sanget
5.	Cethanipun andharan materi	4	Sae
6.	Cekap anggenipun maringi materi	4	Sae
7.	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	4	Sae
8.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	5	Sae Sanget
9.	Cetha anggenipun ngginakaken istilah	4	Sae
Rata-rata prosentase Biji		86,6%	Sae Sanget

Adhedhasar wonten ing nginggil saged dipunmangretosi bilih pambiji dening dosen ahli materi wonten ing validasi menika pikantuk prosentase biji 86,6% ingkang

kategorinipun kagolong sae sanget. Miturut dosen ahli materi menika bilih media menika materinipun sampun layak ujicoba dhateng siswa kanthi revisi sekedhik. Miturut dosen ahli materi ingkang kedah dipunrevisi namung wonten ing titikanipun wayang Pandhawa. Titikanipun wayang Pandhawa supados dipunprasajakaken ingkang wigatos kemawon. Salajengipun wonten tembung ingkang dipunrevisi sekedhik ugi supados langkung leres miturut EYD. Validasi dening dosen ahli materi dipunlampahi kanthi setunggal tataran amargi materinipun sampun saged dipunujicobakaken ananging dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi. Sasampunipun dipunrevisi sampun saged dipunujicoba dhateng siswa SD kelas IV tanpa validasi tataran kaping kalih.

Tabel wonten ing nginggil menika nedahaken bilih media sarasilah saha titikanipun pikantuk prosentase biji 86,6% ingkang kategorinipun sae sanget sampun saged dipunujicoba dhateng siswa. Wondene andharan biji kualitas media perangan piwulangan dening dosen ahli materi inggih menika:

2) Aspek Isi

Asiling Validasi Aspek Isi dening Dosen Ahli Materi

No.	Wedharan	Tataran I	
		Biji	Kategori
1.	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan	5	Sae Sanget
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi	4	Sae
3.	Sistematika andharan materi	4	Sae
4.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmanretosi	4	Sae
5.	Gambaripun trep kaliyan materi	4	Sae
6.	Rumusan soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator	4	Sae
Rata-rata prosentase Biji		82,8%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel wonten ing nginggil saged dipunmangretosi bilih pambiji dening dosen ahli materi nalika validasi pikantuk prosentase biji 82,8% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget. Validasi dening dosen ahli materi namung dipunlampahi sapisan amargi materi wonten ing salebeting media sampun leres saha

saged dipuntampi dening siswa SD mliginipun kelas IV. *Materi* ingkang dipunandharaken sampun saged dipun*ujicoba* dhateng siswa amargi panganggening basa sampun cetha. Miturut pambiji menika dosen *ahli materi* paring pasarujukan bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun saged dipun*ujicoba* kanthi boten wonten *revisi*. Wondene andharan biji *kualitas media aspek isi* kaandharaken wonten ing ngandhap menika.

b. Validasi Dosen Ahli Media

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

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

1) Aspek Tampilan

No	Wedharan	Tataran I		Tataran II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1.	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken <i>program</i>	3	Cekap	4	Sae
2.	Tatanan warni sampun trep	2	Kirang	3	Cekap
3.	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken <i>tombol</i>	3	Cekap	4	Sae
4.	<i>Kualitas</i> tampilan gambar	2	Kirang	3	Cekap
5.	<i>Kualitas animasi</i>	3	Cekap	4	Sae
6.	Trepipun musik ingkang ngiringi	2	Kirang	4	Sae
7.	<i>Kualitas tampilan layar (resolution)</i>	3	Cekap	4	Sae
8.	<i>Kualitas tampilan layar dasar (background)</i>	3	Cekap	4	Sae
9.	Cethanipun swanten	3	Cekap	4	Sae
Rata-rata prosentase Biji		53,3	Cekap	75,5	Sae

	%		%	
--	---	--	---	--

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

Sasampunipun *media* dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, lajeng dipuntindakaken *validasi* tataran II. Asiling *validasi kualitas media* perangan tampilan dening dosen *ahli media* tataran II pikantuk *prosentase* 75,5% ingkang *kategorinipun* kagolong sae. Tataran warni, *kualitas tampilan gambar*, saha trepipun musik ingkang ngiringi sampun dipungantos jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*. *Media* menika ugi sampun dipunparingi pamrayogi sampun *layak ujicoba* tumrap siswa SD kelas IV. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan *tampilan* dening dosen *ahli media* wonten ing ngandhap menika.

2) Aspek Pemrograman

No.	Wedharan	Tataran I		Tataran II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1.	Cethanipun <i>navigasi</i>	3	Cekap	4	Sae
2.	<i>Konsistensi</i> anggenipun ngginakaken tombol	3	Cekap	4	Sae
3.	Cethanipun pandom	3	Cekap	4	Sae
4.	Gampil anggenipun	4	Sae	4	Sae

	ngginakaken <i>media</i>				
5.	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>	3	Cekap	4	Sae
6.	<i>Efisiensi</i> teks	4	Sae	4	Sae
7.	Respon dhateng siswa	3	Cekap	4	Sae
8.	Cepetipun <i>program</i>	4	Sae	4	Sae
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	3	Cekap	4	Sae
10.	Leres anggenipun ngginakaken basa	4	Sae	4	Sae
	Rata-rata <i>prosentase Biji</i>	68%	Sae	80%	Sae

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

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

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

Proses *validasi* dening guru basa Jawi menika dipunlampahi saderengipun *ujicoba media* wulangan wayang Pandhawa kangge siswa kelas IV. *Validasi* menika dipuntindakaken kanthi cara nyaosaken *media* wulangan sarasilah saha titikanipun

wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* saperlu dipunpirsani saha nyaosaken lembar *validasi media* piwulangan dening guru basa Jawi. Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan menika.

1) Aspek Konsep saha Kompetensi

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

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

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

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

(2) Urutanipun *materi* sampun trep

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

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

Wedharan trepipun *evaluasi* utawi gladhen kaliyan *kompetensi* pikantuk biji 5 ingkang *kategorinipun* sae sanget. Tegesipun bilih *evaluasi* utawi gladhen ingkang dipundamel wonten ing salebeting *media* menika sampun trep kaliyan *kompetensi*. Wonten ing *evaluasi* utawi gladhen menika dipunparingi tandha werni ijem kangge mangretosi siswa ingkang lepat anggenipun mangsuli pitakenan wonten ing *menu evaluasi* utawi gladhen.

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

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

(5) Cethanipun basa saha ukara ingkang dipunginakaken

Wedharan cethanipun basa saha ukara ingkang dipunginakaken pikantuk biji 4 ingkang *kategorinipun* sae. Tegesipun bilih panganggenipun basa saha ukara

wonten ing salebeting *media* piwulangan menika sampun cetha saha trep tumrap siswa. Basa saha ukara ingkang dipunginakaken sampun jumbuh kaliyan basa Jawi *ragam krama* satemah siswa saged sinau basa krama kanthi sae saha leres.

2) Aspek Kualitas Media Tampilan

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

No.	Wedharan	Biji	Kategori
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>media</i> sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa	5	Sae Sanget

Tabel salajengipun.

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

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

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

Wedharan cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika pikantuk biji 5 ingkang *kategorinipun* kagolong sae sanget. Tegesipun menawi pitedah anggenipun ngginakaken *media*

wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa menika sampun cetha satemah siswa menika boten bingung caranipun ngginakaken *media*.

(2) Trepipun tatanan warni saha *background*

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

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

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

(4) Leresipun pamilihan jinis saha ukuranipun teks

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

(5) *Kualitas* gambar sampun sae

Wedharan *kualitas* gambar menika pikantuk biji 5 ingkang *kategorinipun* kagolong sae sanget. Tegesipun wedharan kala wau menawi *kualitas* saking gambar ing salebeting *media* menika sampung sae saha cetha. *Resolusi* pamilihan gambar *animasi*, bagan, tabel, saha wayang Pandhawa sampun cetha utawi boten

pecah gambaripun satemah gambaripun ketingal dening siswa. Siswa saged maos bagan sarasilah wayang Pandhawa, tabel bedanipun wayang Pandhawa, saha titikanipun wayang Pandhawa kanthi sae.

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

C. Pamrayogi

..... Sampun sae sedayanipun

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gambar 8. Pamrayogi saking guru Basa Jawi

1. Pamanggih Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis

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

A. Pirembagan

1. Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media*

Asiling pambiji *kualitas media* piwulangan sampun dipunrevisi nedahaken bilih *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi*

Adobe Flash CS 6 sampun saged dipunginakaken kangge sarana piwulangan tumrap siswa SD kelas IV. *Kualitas media* piwulangan adhedhasar saking asiling pambiji *validasi* dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. Wondene asiling pungkasan *kualitas media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa wonten ing tabel ngandhap menika.

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

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

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

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

Pambijing dosen *ahli media* tumrap *kualitas media* menika ugi kaperang dados kalih perangan, inggih menika perangan tampilan saha perangan pemrograman. Perangan tampilan kaperang dados 9 wedharan. Perangan

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

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

Asiling pamanggih siswa saking *angket* ingkang dipunisi dening siswa tumrap *kualitas media* kaperang dados sekawan perangan. Perangan gampilipun mangretosi ingkang kaperang dados 6 wedharan. Perangan *kemandirian* sinau ingkang kaperang dados 4 wedharan. Salajengipun, perangan *penyajian media* ingkang kaperang dados 6 wedharan, saha perangan *pengoperasian media* ingkang kaperang dados 4 wedharan. Sedaya perangan kala wau *rata-rata prosentase* pikantuk 86,1% ingkang *kategorinipun* kagolong sarujuk sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa kangge sinau *materi* wayang Pandhawa.

Adhedhasar saking sedaya pambiji *kualitas media* saking sedaya perangan ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa menika pikantuk biji *rata-rata prosentase* 86,8% ingkang *kategorinipun* kagolong sae sanget. Saking sedaya pambiji tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe*

Flash CS 6 sampun saged dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* wayang Pandhawa satemah siswa boten langkung bosen saha saged mbiyantu guru anggenipun ngandharaken *materi*.

A. Dudutan

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

1. Asiling pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli materi* pikantuk *prosentase* biji 84,7% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget. Wondene biji *kualitas media* dening dosen *ahli media* pikantuk *prosentase* 77,75% ingkang kategorinipun kagolong sae.
2. Pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi pikantuk *prosentase* 98% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget. Salajengipun dipun*ujicoba* dhateng siswa SD Negerti Jetis kelas IV. Adhedhasar *angket* pamanggih siswa, biji *kualitas media* pikantuk *prosentase* 86,1% ingkang kategorinipun kagolong sarujuksanget.
3. Asiling sedaya pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli materi, dosen ahli media, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa, pikantuk rata-rata prosentase* 86,8% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget.

B. Implikasi

Media wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* dipunajab dening panaliti supados ngremenaken saha saged narik kawigatosan siswa kangge sinau. *Media* ingkang dipunginakaken menika adhedhasar saking asiling *validasi* dosen *ahli materi, dosen ahli media, guru basa*

Jawi, saha pamanggih siswa SD Negeri Jetis kelas IV ingkang pikantuk biji kategorinipun kagolong sae sanget. *Media* menika saged dipunginakaken kanthi mandhiri dening siswa utawi saged dipunginakaken nalika piwulangan ngginakaken *LCD*.

C. Pamrayogi

Adhedhasar dudutan wonten ing nginggil, pramila pramayoginipun inggih menika.

1. Pamrayogi dhumateng panaliti salajengipun supados *media* pasinaon menika dipuntambahi ginanipun *media* wayang Pandhawa saha dipuntambahi wayang Pandhawa ingkang Yogya kaliyan Sala.
2. *Media* menika saged dados *referensi* panaliti sanesipun supados saged damel *media* wayang ingkang ngrembag *makna simbolisme* saking muka, irungan, watak, tata lair, saha tata batinipun wayang Pandhawa.
3. Pamrayogi dhumateng guru basa Jawi inggih menika prelu ngginakaken *media* pasinaon ingkang ngginakaken sarana *komputer* dados *aplikasi adobe flash cs 6* supados siswa langkung remen sinau basa Jawi.

KAPUSTAKAN

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

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

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

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

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

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

- Mertosedono, Amir. 1994. *Sejarah Wayang, Asal-Usul, Jenis dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize.
- Muchyar, Abi Tofani. 2013. *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Surabaya: Pustaka Agung Harapan.
- Mulyono, Sri. 1988. *Wayang dan Karakter Manusia Harjunasasra dan Ramayana*. Jakarta: PT Upima Utama Indonesia.
- _____. 1989. *Wayang dan Karakter Manusia Nenek Moyang Kurawa dan Pandawa*. Jakarta: CV Taruna Grafica.
- Nofa Karisma Husen dan Etika Kartikadarma. 2015. "Media Pembelajaran Keluarga Pandawa untuk Melestarikan Kebudayaan Lokal Indonesia" *Jurnal Ilmiah Universitas Dian Nuswantoro*, hlm 2.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. "Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa". *Jurnal Pendidikan Karakter Universitas Negeri Yogyakarta*, hlm 27-32.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwadarminta, WJS.1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen.
- Pramono. 2013. *Piwulang Basa Jawa Pepak*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Rusman, Dr. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Soekanto, BA. 1992. *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Ricah Multimedia Application*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Yasasusastra, Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

