



## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUEH BERDIALEK NGAPAK

Sisi Milawati Dewi<sup>1</sup>, Mujimin<sup>2</sup> & Widodo<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: [sisi.milawatdewi@gmail.com](mailto:sisi.milawatdewi@gmail.com) [nti@stu](mailto:nti@stu)

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.44264

Accepted: January 21<sup>th</sup> 2021    Approved: November 2<sup>th</sup> 2023    Published: November 28<sup>th</sup> 2023

### Abstrak

Bahasa dalam serat Wulangreh pupuh Gambueh menggunakan kata arkais, sedangkan yang siswa pahami adalah bahasa Jawa dialek ngapak. Di SMP N 2 Mrebet ditemui kendala yang secara umum terjadi pada pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambueh, diantaranya 1) siswa tidak mengetahui titi laras sehingga pada saat menyajikan serat wulangreh pupuh Gambueh siswa kurang menguasainya 2) siswa tidak mengetahui isi serat Wulangreh pupuh Gambueh. Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa, menyusun desain prototipe media, dan mendeskripsikan hasil validasi ahli. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Mrebet, guru bahasa Jawa, dan para ahli. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket atau kuisioner, dan lembar penilaian ahli. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil dari kebutuhan siswa dan guru menyatakan perlu adanya referensi media baru yang lebih menarik dan lengkap sehingga dapat menuntun siswa mempelajari materi serat Wulangreh pupuh Gambueh. Prototipe media yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik, diantaranya (1) bahasa pengantar menggunakan dialek ngapak (2) membantu siswa berlatih nembang (3) cerita ilustrasi tembang yang disajikan menggunakan dialek ngapak (4) background menggunakan lagu ngapak dan gendhing Banyumsan (5) disediakan serat Wulangreh pupuh Gambueh dengan cakepan menggunakan dialek ngapak (6) simbol grafis yang digunakan merupakan simbol daerah Purbalingga. Berdasarkan penilaian ahli, Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambueh Berdialek Ngapak dinilai telah layak digunakan dengan beberapa perbaikan.

**Kata kunci:** Media pembelajaran interaktif, serat Wulangreh pupuh Gambueh, dialek Ngapak.

### Abstract

The language in the Wulangreh pupuh Gambueh fiber uses the archaic word, while what the students understand is Javanese, the Ngapak dialect. At SMP N 2 Mrebet, there were obstacles that generally occurred in learning Wulangreh pupuh Gambueh fibers, including 1) students did not know the titi laras so that when serving wulangreh pupuh Gambueh fibers students did not master it 2) students did not know the contents of the Wulangreh pupuh Gambueh fiber. The purpose of this study is to describe the needs of teachers and students, compile a media prototype design, and describe the results of expert validation. Sources of data from this study were students of class VIII SMP N 2 Mrebet, Javanese language teachers, and experts. Data collection techniques are carried out by interview, questionnaire, and expert assessment sheets. The data analysis technique in this study used a qualitative descriptive technique. The results of the needs of students and teachers state that there is a need for new media references that are more interesting and complete so that they can guide students in studying the fiber material of Wulangreh pupuh Gambueh. The media prototype developed has several characteristics, including (1) the language of instruction uses the ngapak dialect (2) helps students practice nembang (3) illustrated tembang stories that are presented using the ngapak dialect (4) the background uses the song ngapak and gendhing Banyumsan (5) provided fiber Wulangreh pupuh Gambueh with cakepan using the ngapak dialect (6) the graphic symbol used is a symbol of the Purbalingga area. Based on the expert's assessment, the Pupuh Gambueh Berdialek Ngapak Interactive Learning Media is considered suitable for use with several improvements.

**Keywords:** Learning media, serat Wulangreh pupuh Gambueh, ngapak dialects

## PENDAHULUAN

Teks serat Wulangreh merupakan salah satu materi pembelajaran yang berwujud teks tembang karya sastra dari Raja Surakarta, Sri Susuhunan Pakubuwono IV. Serat tersebut berisis ajaran supaya manusia berperilaku luhur, terutama menyangkut tindakan, moral dan nilai manusia secara lahir batin untuk menggapai kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat (Panani, 2019). Teks serat Wulangreh terdiri dari beberapa pupuh, salah satunya yaitu pupuh Gambuh. Serat Wulangreh pupuh Gambuh berisi tentang piwulang atau ajaran mengenai watak yang harus dimiliki orang hidup di dunia, yaitu rereh (sabar, mengenggang diri), ririh (tidak tergesa-gesa atau pelan-pelan) dan berhati-hati. Serat Wulangreh pupuh Gambuh ini juga sangat cocok digunakan untuk mendidik generasi milenial karena berisi nilai karakter yang terkandung di dalamnya (Retnowati, 2020).

Dalam mulok bahasa Jawa, siswa dituntut untuk dapat menelaah dan menanggapi teks piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh. Pembelajaran menelaah serat Wulangreh pupuh Gambuh diharapkan mampu membentuk siswa agar memahami nilai etika, estetika, moral, budi pekerti, kesantunan yang sesuai dengan target pembelajaran pada Kurikulum 2013 (Sugiarti, 2019). Namun, realita terhadap pembelajaran serat Wulangreh masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh masih menemui beberapa kendala (Putriamarini, 2022).

Di SMP N 2 Mrebet Kabupaten Purbalingga ditemukan kendala umum yang dialami oleh siswa diantaranya kesulitan nembang, kesulitan mengetahui isi, kesulitan

dalam menelaah bahasa yang ada pada tembang seperti pada penelitian Az-Zahra (2019), Hafidzah (2020), Hayati (2020), Paramida (2020), dan Asriningsih (2020). Guru menyampaikan pembelajaran dengan teknik ceramah, kemudian bahan ajar yang dipakai berupa LKS Basaku Panginyongan. Sesekali guru memutar video tembang dan kemudian siswa menirukannya. Keterbatasan alat seperti gamelan menjadi kendala bagi siswa dalam mengenal titi laras atau tangga nada tembang serat Wulangreh pupuh Gambuh. Guru kurang memanfaatkan adanya fasilitas sekolah yang sudah disediakan, seperti lab komputer. Meskipun didapatkan respon dari siswa dalam pembelajaran, namun ditemui suasana dimana siswa sibuk menirukan tanpa nada yang jelas dan mengakibatkan kelas menjadi gaduh.

Selain kesulitan dalam menyajikan, siswa juga merasa kesulitan ketika disodorkan bacaan teks serat Wulangreh pupuh Gambuh. Mereka belum paham mengenai isi tembang tersebut. Tugas siswa salah satunya memahami tembang tersebut berada di dalam kelas dengan dipandu oleh guru. Bahasa dalam teks menggunakan kata arkais sedangkan bahasa yang siswa kuasai adalah bahasa Jawa dialek ngapak Banyumasan, sehingga siswa kesulitan menemukan pesan yang terkandung dalam serat Wulangreh pupuh Gambuh.

Pembelajaran di dalam kelas membutuhkan suatu media sebagai alat ukur yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Media akan dikatakan berhasil apabila media yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur

terpenting dalam pembelajaran. Pembaharuan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedekatan masyarakat dengan handphone, komputer, laptop, dan alat canggih lainnya memberikan suatu motivasi bahwa belajar tidak hanya berasal dari buku saja.

Penelitian-penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran materi serat Wulangreh pupuh Gambuh dilakukan oleh beberapa peneliti dengan hasil yang berbeda-beda, diantaranya: Az-zahra (2019) membuat animasi dari hasil parafrase serat Wulangreh pupuh Gambuh, Hafidzah (2020) membuat lembar kerja siswa, Hayati (2020) membuat buku pengayaan, Paramida (2020) membuat komik digital. Selain itu, terdapat satu penelitian pengembangan media pembelajaran yang sejenis dengan penelitian ini yaitu penelitian milik Arsiningsih (2020). Penelitian tersebut fokus pada keterampilan nembang serat wulangreh pupuh Sinom untuk siswa kelas VII SMP. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi penelitian sebelumnya yang belum membahas mengenai penyajian media pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh yang di dalamnya dapat membantu siswa secara mandiri berlatih nembang, mengenal titi laras, serta mengetahui isi serat Wulangreh pupuh Gambuh. Komponen dalam penyajiannya menggunakan simbol dan dialek ngapak untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media serta menelaah dan menanggapi teks serat Wulangreh pupuh Gambuh.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Sugiyono (2017: 209) menjelaskan bahwa Research and Development adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Sebanyak 10 prosedur yang harus dilakukan dalam penelitian R&D, diantaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal.

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran, langkah-langkah penelitian ini dilaksanakan sampai tahap ke-5 yaitu sampai tahap revisi desain yang sudah diuji validasi oleh para ahli.

Dalam penelitian ada tiga macam data yang digunakan diantaranya; data kebutuhan guru yang didapat melalui wawancara, data kebutuhan siswa yang didapat melalui angket, dan data validasi ahli yang didapatkan melalui lembar penilaian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dilakukan dengan cara memaparkan data kemudian menyimpulkannya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP N 2 Mrebet, berikut data yang dapat dipaparkan.

### **Kebutuhan guru dan siswa terhadap Media pembelajaran interaktif serat Wulangreh pupuh Gambuh Berdialek Ngapak**

#### 1) Kebutuhan Guru

Sebagai salah satu acuan dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak, peneliti mengumpulkan data kebutuhan guru melalui wawancara. Data-data pokok yang dikumpulkan berupa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan, media yang digunakan, kesulitan yang dihadapi, pendapat serta harapan guru terhadap pengembangan media pembelajaran materi serat Wulangreh pupuh Gambuh.

Menurut guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 2 Mrebet, perlu adanya referensi media pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Antara media yang berbasis komputer dan android, untuk saat ini guru lebih memilih media yang berbasis android. Namun, guru mempertimbangkan setiap telepon genggam yang siswa miliki belum tentu bisa dan kuat penyimpanannya untuk mengakses produk yang akan dibuat. Cara guru memantau apakah media tersebut digunakan dirasa sulit. Hal tersebut terbukti ketika pembelajaran lewat Google Classroom hanya beberapa siswa yang mengerjakan. Adapun untuk jangka panjang guru lebih memilih berbasis komputer dikarenakan lab komputer yang ada di sekolah menganggur akibat dari pembelajaran TIK sekarang sudah ditiadakan. Kemudian cara guru mengontrol penggunaan media lebih mudah karena layar lebih besar dan dapat dipantau dari kejauhan. Untuk itu, guru berharap ada media yang dapat

mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh.

#### 2) Kebutuhan Siswa

Hasil angket kebutuhan siswa dideskripsikan berdasarkan angket semi terbuka yang dilakukan secara online. Angket tersebut terdiri atas 20 pertanyaan yang telah disebar kepada 32 siswa sebagai sampel dari kelas VIII SMP Negeri 2 Mrebet. Data-data pokok yang dikumpulkan berupa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa materi teks serat Wulangreh pupuh Gambuh, kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran teks serat Wulangreh pupuh Gambuh, kebutuhan siswa terhadap pengembangan media, kepemilikan android dan kebijakan sekolah, kepemilikan komputer dan kebijakan sekolah, penggunaan komputer dalam pembelajaran teks serat Wulangreh pupuh Gambuh, dan pendapat mengenai adanya pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak.

Berdasarkan angket yang diisi oleh 32 siswa, didapatkan data bahwa siswa sebanyak 85,95% siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran materi serat Wulangreh pupuh Gambuh. Namun, dalam pembelajaran terdapat kesulitan bahwa mereka tidak mengetahui tangga nadanya dan makna yang terkandung dalam tembang. Materi tembang macapat mereka golongkan menjadi materi yang sulit, hal itu yang menjadikan siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa memiliki android, namun kebijakan dari sekolah tidak memperbolehkan siswanya membawa alat komunikasi seperti telepon

genggam. Ada beberapa siswa yang memiliki komputer, dan hampir keseluruhan dari siswa dapat mengoperasikan komputer. Sekolah menyediakan fasilitas untuk menunjang pembelajaran berupa lab komputer yang dapat digunakan secara bergantian antarkelas. Di era global seperti sekarang ini, penggunaan komputer merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya data yang terhitung sebanyak 65,63% dari siswa beranggapan bahwa pembelajaran berbasis komputer dirasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan pembelajaran di dalam kelas. Siswa membutuhkan media untuk memahami serat Wulangreh pupuh Gambuh.

#### **Desain Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak**

Setelah data dari guru dan siswa didapatkan, maka diwujudkan Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak. Media yang akan dibuat tergolong dalam jenis media pembelajaran berupa multimedia. Wati (2016) menuliskan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai bentuk elemen berisi informasi yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan tujuan. Elemen informasi yang dimaksud yaitu; gambar, animasi, teks, grafik, foto, audio, dan video.

Peneliti mengkombinasikan grafis, audio dan video dalam sajian yang berisi tentang materi serat Wulangreh pupuh Gambuh, tutorial nembang, serta komponen yang dapat membantu siswa mengetahui isi dan pitutur yang ada pada tembang.

Kemudian, multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu; (a) multimedia linier, (b) Media pembelajaran interaktif (Daryanto, 2010). Berdasarkan teori tersebut, produk ini termasuk ke dalam jenis media pembelajaran multimedia interaktif. Yang mana produk dilengkapi dengan alat pengontrol berupa button sehingga dapat memudahkan pengguna untuk memilih menu apa yang diinginkan. Media yang dikembangkan dibuat dengan software Adobe Flash yang disajikan dalam bentuk semenarik mungkin. Wujud akhir media berupa kepingan Compact Disk (CD). Desain tampilan mempengaruhi program yang dihasilkan. Maka dari itu, diperlukan adanya storyboard sebagai sarana bagi peneliti menuangkan ide. Selain itu storyboard juga digunakan untuk memandu pengembang memvisualkan ide peneliti menjadi media. Berikut karakteristik produk yang dapat diungkapkan.

#### 1) Bahasa Pengantar Dalam Produk Menggunakan Dialek Ngapak

Dialek ngapak digunakan dalam tiap menu yang ada pada produk. Seperti pada Gambar 4.1, kata [molai] yang digunakan merupakan salah satu kata dengan dialek ngapak. Koedri (1991), menyatakan salah satu pembeda dialek ngapak dengan dialek Solo-Yogyakarta (dialek baku) adalah sesudah suku kata terbuka pada akhir kata biasanya kedengaran ada huruf h. Terlihat pada kata [molai], orang yang berdialek ngapak banyumasan akan membacanya menjadi [molaih].



Gambar 4.1 Desain tampilan awal

Selanjutnya, pada tampilan menu utama letak digunakannya dialek ngapak ada pada tiap tampilan tombol seperti pada Gambar 4.2. Ketika kursor mengenai tombol maka akan muncul balon deskripsi yang menjelaskan isi setiap tombol.

Gambar 4.2 Desain balon deskripsi tombol materi

Masuk ke menu utama, pada Gambar 4.3 merupakan isi dari tombol materi. Tombol tersebut berisi rangkuman materi serat Wulangreh pupuh Gambuh yang disajikan menggunakan dialek ngapak Banyumasan untuk mempermudah pemahaman siswa.



Gambar 4.3 Desain tampilan tombol materi

Kemudian pada Gambar 4.4 merupakan tombol grambyangan. Penggunaan dialek ngapak terletak pada kalimat pengantar dalam tombol yang mengenalkan bahwa gender merupakan salah satu gamelan yang dapat digunakan untuk berlatih mengenal titi laras atau tangga nada.



Gambar 4.4 Desain tampilan tombol grambyangan

Tombol selanjutnya yang menggunakan dialek ngapak adalah tombol keluar. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.5, dialek ngapak digunakan pada tiap pilihan tombol pada tombol keluar.



Gambar 4.5 Desain tampilan tombol keluar

- 2) Membantu Siswa Berlatih Nembang Dalam artikelnya, Sulanjari (2012:11) berpendapat bahwa pada dasarnya membaca tembang adalah melantunkan nada, khususnya nada gamelan. Permasalahan lain, tidak semua siswa memiliki latar belakang budaya gamelan, sehingga tidak banyak pula yang memiliki referensi nada gamelan. Maka dari itu, produk dibuat berfungsi supaya siswa

dapat mudah mengenal titi laras dan berlatih nembang secara mandiri. Terlihat pada Gambar 4.4 menu grambyangan dapat memudahkan siswa untuk mengenal titi laras dari audio record gamelan. Disajikan melalui tombol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan keinginannya, membuat produk menjadi user friendly. Tri E.W & Sulistyani (2015:3) dalam artikelnya mengartikan guru gatra merupakan cacahing gatra saben sapada, guru lagu merupakan cacahing wanda saben sagatra dan guru wilangan merupakan dhong-dhinge swara ing pungkasane gatra. Pada pupuh Gambuh ini memiliki 17 pada (bait), 5 gatra (baris) dengan guru wilangan dan guru lagu 7u,10u,12i,8u,8o. Aturan atau paugeran tersebut diterapkan pada tembang, pada Gambar 4.6 merupakan tampilan tombol gladhen nembang yang berisi audio record serat Wulangreh pupuh Gambuh pada 1 yang disajikan tiap larik (gatra). Hal tersebut bertujuan supaya siswa lebih mudah dalam berlatih membaca indah serat Wulangreh pupuh Gambuh.



Gambar 4.6 Desain tampilan tombol gladhen nembang

3) Cerita Ilustrasi Tembang Yang Disajikan Berdialek Ngapak

Tanudjaja (2002:173-174)

berpendapat bahwa suatu gambar mampu

merangsang dan menarik perhatian, maka dengan demikian menimbulkan keinginan untuk segera mengetahui isi atau pesan yang akan disampaikan oleh suatu produk. Informasi bergambar akan lebih menarik dibanding yang berbentuk tulisan, karena hampir setiap audience lebih menyukai gambar. Visualisasi adalah cara atau sarana yang paling tepat untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih jelas.

Penampilan secara visual selalu mampu menarik emosi pembaca dan dapat menolong seseorang untuk menganalisa, merencanakan dan memutuskan suatu problema, kemudian mengkhayalkannya pada kejadian sebenarnya. Pada produk ini, peneliti memiliki tujuan untuk mempermudah siswa menyebutkan isi yang terkandung dalam serat Wulangreh pupuh Gambuh. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.7 peneliti adalah membuat cerita dari isi serat Wulangreh pupuh Gambuh yang kemudian dibungkus dalam sajian animasi sederhana dengan menggunakan dialek ngapak.



Gambar 4.7 Desain tampilan tombol isiine tembang

4) Backsound Menggunakan Lagu Ngapak dan Gendhing Banyumasan

Untuk menambah unsur ngapak di dalamnya, backsound utama dalam produk menggunakan instrumen gendhing

banyumasan yang berjudul eling-eling. Gendhing ini sering digunakan dalam iringan ebeg (kuda lumping) dan lenggeran. Purbalingga memiliki salah satu seniman yang bernama Dedy Pitak, beliau menciptakan lagu untuk mendeskripsikan purbalingga dengan album yang berjudul lagu ngapak. Di dalamnya terdapat banyak lagu, salah satu lagunya adalah purbalingga mbangun. Instrumen lagu purbalingga mbangun dipakai untuk backsound dalam animasi yang berjudul Adigang, adigung adigina.

Selain itu, di dalam produk terdapat tombol cakepan ngapak seperti yang terlihat pada Gambar 4.5. Tombol tersebut berisi audio record cakepan serat Wulangreh pupuh Gambuh yang disajikan menggunakan dialek ngapak. Cakepan dibuat berdasarkan paugeran serat Wulangreh pupuh Gambuh sesuai artikel Sulistyani (2015:3).

#### 5) Simbol Grafis Yang Digunakan Merupakan Simbol Daerah Purbalingga

Dalam produk yang dihasilkan, beberapa tampilannya memiliki simbol yang mencerminkan kabupaten Purbalingga. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.1, background yang digunakan pada tampilan awal merupakan gerbang masuk menuju wisata GOLAGA (Goa Lawa Purbalingga). GOLAGA merupakan salah satu tempat wisata alam di Purbalingga yang berlokasi di lereng Gunung Slamet. Patung kelelawar merupakan simbol dari wisata tersebut.. Maka dari itu, pada Gambar 4.2, Gambar 4.8, dan Gambar 4.11 terdapat simbol grafis berupa kelelawar yang menggambarkan simbol GOLAGA itu sendiri. Hal tersebut membantu memperkenalkan bahwa Purbalingga

mempunyai GOLAGA yang dapat dijadikan sebagai tujuan wisata.



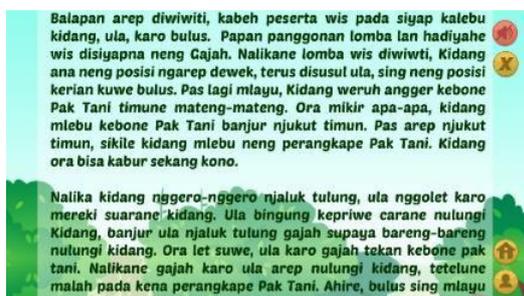
Gambar 4.8 Desain tampilan menu utama

#### Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak

Tahap akhir dari penelitian ini adalah merevisi produk sesuai dengan hasil validasi dari ahli, ahli yang dimaksudkan adalah ahli media dan ahli materi. Setelah melalui proses penilaian oleh ahli media, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi.

Saran dari ahli media terhadap prototipe yang dibuat adalah perbaikan terkait backsound pada menu isine tembang sebaiknya diganti dengan audio lagu atau instrumen dolanan anak maka akan lebih sinkron dengan materi yang disajikan. Kemudian untuk pergerakan animasi yang masih monoton salah satu solusinya apabila pergerakan minim, dapat ditambah dengan sound effect dan efek pergerakan fade in/ fade out. Selain itu, diakhir menu isine tembang seperti Gambar 4.9 terdapat teks yang panjang, hal tersebut seharusnya dihindari. Dari saran ahli di atas, penulis merevisi prototipe sesuai arahan. Salah satu revisi yang terlihat adalah menghilangkan teks panjang yang kemudian dijadikan sebagai lanjutan dari cerita sebelumnya seperti pada Gambar 4.10.

## Sebelum Revisi



Gambar 4.9 Desain tampilan sebelum revisi ahli media

## Sesudah Revisi



Gambar 4.10 Desain tampilan sesudah revisi ahli media

Setelah melalui proses penilaian oleh ahli materi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Saran dari ahli materi untuk prototipe yang dibuat adalah perbaikan terkait keberadaan indikator yang berada dalam tombol menu seperti pada Gambar 4.11, padahal sejatinya indikator bisa berada diluar menu agar tidak terlalu banyak tombol seperti pada gambar 4.2. Kemudian menghapus tombol menu basastra. Alasan mengapa tombol tersebut sebaiknya dihilangkan karena penulis hanya mengambil satu bait tembang untuk satu prototipe, sedangkan tembang Gambuh terdiri dari 17 bait. Jadi, ketika teks tersebut tidak utuh maka akan rancu siswa mengartikannya. Ditambah lagi animasi pada menu tembang berbeda dengan gladhen

nembang, itulah penjabaran mengapa tombol basastra dihapus. Maka dari itu tampilan pada menu awal berubah dari Gambar 4.11 menjadi seperti yang terlihat pada Gambar 4.2.

Selanjutnya, menu grambyangan terlihat ambigu karena hanya ada animasi gender yang bergerak dan audio record saja. Ada baiknya disertai visualisasi nada supaya memperjelas isi prototipe seperti yang terlihat pada Gambar 4.4. Revisi terakhir adalah adanya perbaikan pada menu gladhen nembang karena notasi yang tertulis masih belum jelas seperti yang terlihat pada Gambar 4.12, hal tersebut direvisi dengan tampilan yang ada pada Gambar 4.6.

Sebelum Revisi



Gambar 4.11 Desain tampilan sebelum revisi ahli materi

## Sesudah Revisi



Gambar 4.12 Desain tampilan sesudah revisi ahli materi

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tembang Gambuh Berdialek Ngapak, penulis menyimpulkan beberapa hal diantaranya, (1) Guru dan siswa pada dasarnya memiliki kecenderungan yang sama terhadap kebutuhan media pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran, sedangkan siswa membutuhkan media tersebut untuk mempermudah dalam memahami materi, (2) Dikembangkannya Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak. Media dikemas dengan menarik, berbasis komputer, dan disertai kemudahan bagi penggunanya karena bahasa yang digunakan dalam media adalah bahasa yang dipakai sehari-hari, (3) Selanjutnya, uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli, Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak dinilai telah layak digunakan dengan beberapa perbaikan yang bertujuan agar media menjadi lebih baik.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan terkait dengan pengembangan media Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak, yang sekiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran adalah, (1) Mahasiswa sebaiknya mempunyai kemampuan dasar dalam pengoperasian komputer, pengoperasian program, pemahaman-pemahaman tentang media pembelajaran

yang terbaru sehingga secara mandiri dapat dengan tangkas mengembangkan media yang baru untuk pembelajaran yang lebih menarik, (2) Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba produk untuk mengetahui kekurangan, kelebihan serta keberhasilan penerapannya pada siswa.

## SIMPULAN

Siswa dan guru membutuhkan media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis flash dengan pendekatan saintifik. Guru membutuhkan media ini sebagai alat untuk membantu dalam menyampaikan materi, sedangkan bagi siswa media ini untuk mempermudah dalam memahami materi cerita wayang Ramayana dan membantu dalam mempelajari keterampilan menceritakan cerita wayang Ramayana dengan bahasanya sendiri.

Prototipe media pembelajaran yang dikembangkan ditargetkan untuk siswa kelas IX SMP yaitu berupa media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis *flash* dengan pendekatan saintifik. Prototipe media ini memuat beberapa menu meliputi menu kompetensi dasar dan indikator, menu pituduh, menu materi yang didalamnya terdapat penjelasan wayang Ramayana, *paraga-paraga* wayang Ramayana, *jinis* wayang, *piranti* wayang, video wayang Anoman Duta, dan uji kompetensi untuk mengetahui pemahaman siswa.

Uji validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli media terhadap prototipe adalah sebesar 85,29% sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi

yaitu sebesar 82,25%. Berdasarkan perolehan nilai maka prototipe termasuk dalam kategori baik dan cukup layak untuk digunakan. Terdapat beberapa saran dalam penilaian media pembelajaran sehingga dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media agar media yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya.

## REFERENSI

- Arsiningsih, Yuliani. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat Sinom Untk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mojosongo Boyolali." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Az-zahra Oktaviani. 2019. "Pengembangan Pembelajaran Teks Piwulang Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Dengan Media Animasi Tembang Untuk Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Cilacap." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan Bersama*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hafidzah, Diana. 2020. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Jawa Berbasis Penguatan Guruan Karakter Pada Materi Serat Wulangreh Pupuh Gambuh." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Hayati, Meyla. 2020. "Pengembangan Buku Pengayaan Teks Dialog Banyumasan Berbasis Pitutur Luhur Puuph Gambuh Untuk Siswa Kelas VIII SMP." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Koedri, M. 1991. *Banyumas Wisata Dan Budaya*. Purwokerto: CV Metro Jaya.
- Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa SMP/SMPLB/MTs Provinsi Jawa Tengah.
- Panani, Sri. 2019. *Serat Wulang Reh: Ajaran Keutamaan Moral Membangun Pribadi Yang Luhur*. Vol. 29, No. 2. Universitas Gajah Mada.
- Paramida, Cici. 2020. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk pembelajaran bahasa Jawa* di SMPN 1 Margomulyo. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Putrimarini, R. A. (2022). *TEMBANG GAMBUEH SERAT WULANGREH: KAJIAN STRUKTUR, PITUTUR LUHUR, DAN PEMANFAATANNYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SMP*.
- Retnowati, D. R. D. (2020). Nilai luhur serat Wulangreh Pupuh Gambuh membangun karakter generasi milenial. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(1), 01-11.
- Sugiarti, S. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Keterampilan Membaca Teks Piwulang Serat Wulangreh Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Banyudono. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sulanjari, Bambang. 2011. "Tembang dan Model Pengajarannya." 1(2): 25-38.
- Tanudjaja, B.B. 2002. "Bentuk-Bentuk Kartunal Sebagai Mediu Penyampaian Pesan Dalam Iklan." 4(2): 169-178.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Widanti Erna T dan Sulistiani. 2015. "Ngundhuhake Kewasisan Nembang Gambuh Siswa Kelas IX A SMPN 1 Wilangan Migunakake Media Audio Visual MP4." Universitas Muhammadiyah Purwokerto.