

MEDIA PASINAON VIDEO TUTORIAL LANCARAN MANYAR SEWU LAN GUGUR GUNUNG BERBASIS WEB KANGGE MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA DAERAH FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

VIDEO TUTORIAL LEARNING MEDIA OF LANCARAN MANYAR SEWU AND GUGUR GUNUNG BASED ON WEB FOR LOCAL LANGUAGE STUDIES FACULTY OF LANGUAGE AND ARTS YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY

Dening: Ahmad Hasfi Alhazmi, Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta, ahmadhasfi@gmail.com

Sarining Panalitèn

Ancasing panaliten menika, inggih menika: (1) ngandharaken tahap-tahap damel media pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu Lan Lancaran Gugur Gunung *Berbasis Web* Kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta; (2) ngandharaken kualitas media pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu Lan Lancaran Gugur Gunung *Berbasis Web* Kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dening dosen ahli materi saha dosen ahli media; (3) ngandharaken pamanggihipun Dosen Basa Jawi sarta Mahasiswa babagan media pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu Lan Lancaran Gugur Gunung *Berbasis Web* babagan penyajian materi saha tampilan produk. Wondene kualitas media saking dosen ahli materi pikantuk rata-rata presentase biji 82% ingkang kagolong sae sanget. Pambiji kualitas media dening dosen ahli media pikantuk rata-rata presentase biji 88% ingkang kagolong sae sanget. Wondene pamanggih Dosen Basa Jawi ngengingi leresipun konsep saha kompetensi saha kualitas tampilan media menika pikantuk rata-rata presentase 96% ingkang kagolong sae sanget. Asiling angket pamanggih Mahasiswa tumrap panganggenipun media pasinaon menika saged narik kawigatosan Mahasiswa, materipun leres sarta jumbuh kaliyan kurikulum.

Pamijining tembung: Media, pasinaon, video, tutorial, aplikasi, website.

Abstract

The following is an analysis of the research, namely: (1) describing the stages of the research media Video Tutorial Launching Manyar Sewu and Lancaran Gugur Gunung based on web for Students of Language Language Education Faculty of Language and Arts Yogyakarta State University; (2) to state the quality of the video lessons Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu and Lancaran Gugur Gunung based on web For Students of Language Language Education Faculty of Language and Arts Universitas Negeri Yogyakarta by lecturer of material and lecturer of media; (3) Opinion Opinion of Lecturer of Lecturer and Student about the video of Video Tutorial How to Lancaran Manyar sewu and Lancaran Gugur Gunung of Web Based Mount on presentation of material and product display. The quality of the media from the lecturers of the material received an average of 82% of the percentage of seeds that were very good. The media quality assessment by lecturers from the media received an average of 88% or better. The idea of the Lecturer in English is about the concept and competence and the quality of the media display is getting a good percentage of 96%. Admissions inquiries The students in the use of the media of the study can attract students, the material is correct and in line with the curriculum..

Keywords Media, studies, videos, tutorials, apps, websites.

PURWAKA

Adhedasar ancasing mata kuliah seni karawitan saking kurikulum 2014 Berbasis KKNI mahasiswa kedah mengapresiasi gendhing karawitan soran, kedah trampil lan prigel anggenipun nabuh, salah satunggaling perkawis mahasiswa saksampunipun kuliah

mboten wonten fasilitas ingkang saged nyengkuyung seni karawitan, menapa malih winatesing perkuliahan ingkang naming angsal 2 SKS persemester saengga pun betahkaken media sanes ingkang saged mbiyantu mahasiswa ingkang sampun mboten mendhet mata kuliah seni karawitan. Bab menika gadhah ancas

supados mahasiswa taksih saged sinau babagan seni karawitan. Tembung karawitan menika dipunginakaken kangge nedahaken *musik gamelan*, *musik* Indonesia ingkang awujud *nada nondiatonis* (laras pelog saha slendro) ingkang anggenipun nggarap ngginakaken *sistem notasi*, *warna suara* saha *ritme*, gadhah *fungsi*, *pathet* saha aturan ingkang nyata, inggih ingkang awujud sajian *instrumentalia*, *vokalia*, saha campuran ingkang endah menawi dipunmirengaken. Karawitan ugi ngandhut *nilai-nilai historis* saha *filosofis* tumrapipun Bangsa Indonesia.

Tegesipun seni karawitan piyambak inggih menika *musik* Indonesia ingkang ngginakaken laras

nondiatonis (laras pelog saha slendro) ingkang garapan-garapanipun sampun ngetrapaken *sistem notasi*, *warna suara*, *ritme*, gadhah *fungsi*, sipat *pathet*, saha aturan ingkang awujud *instrumentalia*, *vokalia* saha campuran, ugi endah menawi dipunmirengaken. (Suhastjarja, 1984)

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta wajib mendhet *mata kuliah* seni karawitan I saha II, wiwit saking dhasar dumugi cara nabuh *gamelan* saha ingkang sae saha leres. Samenika ketingal menawi kathah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah kirang nguwaosi karawitan, utamanipun kirang prigel anggenipun nabuh *gamelan* kanthi cara ingkang leres jumbuh kaliyan paugeranipun. Dhasaripun nyinau *gamelan* inggih menika mangertos laras *gamelan*, jinisipun *gamelan*, *pathet gamelan*, saha maos *notasi gamelan*.

Samenika kathah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang kirang saestu anggenipun nyinau bab *gamelan* wiwit dhasaranipun. Awit saking menika, panaliti perlu ngginakaken *media* utawi sarana kangge nggampilaken mahasiswa anggenipun ndherek *mata kuliah* karawitan I saha II. Panaliti lajeng damel salah sawijining *media* ingkang adhedhasar *video tutorial* ingkang ngginakaken *website*.

Supados ngasilaken *produk* ingkang sae, panaliti kedah nggatosaken leresing *materi* saha *kualitas media* kanthi nyuwun *validasi kualitas materi* saha *validasi kualitas media*. *Validasi materi* dening dosen *ahli materi* saha *validasi media* dening dosen *ahli media*. Kajawi menika kangge ngasilaken *media* ingkang sae tumrap mahasiswa saha dosen, panaliti nyuwun pamanggihipun mahasiswa saha dosen ngengingi *media* ingkang sampun dipundamel. Bab menika saged nyengkuyung supados *media* menika sae saha jumbuh kaliyan kebetahan mahasiswa. Asiling *media* dipunkajengaken saged nambah *motivasi* saha njangkepi kabetahan mahasiswa kangge nyinau karawitan mliginipun *gamelan* saha nguri-uri kabudayaan Jawi.

GÊGARAN TEORI

Media pasinaon inggih menika sarana kangge ngindhakaken kaprigelan salebeting pasinaon ingkang dipuntindakaken dening dosen saha mahasiswa. (Kustandi saha Sutjipto, 2011: 9) ngandharaken menawi *media* ginanipun kangge *komunikasi* saha *interaksi* guru dhateng siswa *komunikasi* ing salebeting pasinaon dados bab ingkang wigati amargi dados ancasiipun

nglumantaraken seserepan. Miturut Arsyad (2003: 3)

Saking kalih andharan *ahli* menika kapendhet dudutan tegesipun *media* pasinaon inggih menika sarana pambiyantu kangge nglumantaraken seserepan kanthi sae dhateng mahasiswa supados seserepan saged dipuntampi kanthi leres. Seserepan ingkang dipuntampi mahasiswa gumantung saking cara nglumantaraken. Salebeting *proses pengiriman* ngelmu wonten pepasahagipun, seserepan boten saged dipuntampi kanthi sae. Nalika ngelmu boten saged dipuntampi kanthi sae, *materi* ingkang dipunkajengaken dipunkuwaosi dening mahasiswa awrat kangge dipundadosaken kasunyatan.

a. Pangertosan *Media Pasinaon*

Media pasinaon inggih menika sarana kangge ngindhakaken kaprigelan salebeting pasinaon ingkang dipuntindakaken dening dosen saha mahasiswa. (Kustandi saha Sutjipto (2011: 9) ngandharaken menawi *media* ginanipun kangge *komunikasi* saha *interaksi* guru dhateng siswa *komunikasi* ing salebeting pasinaon dados bab ingkang wigati amargi dados ancasiipun nglumantaraken seserepan. Miturut Arsyad (2003: 3), *media* kapendhet saking Basa Latin inggih menika *medius* ingkang tegesipun “tengah”, “perantara” utawi ‘pengantar’.

Saking kalih andharan *ahli* menika kapendhet dudutan tegesipun *media* pasinaon inggih menika sarana pambiyantu kangge nglumantaraken seserepan kanthi sae dhateng mahasiswa supados seserepan saged dipuntampi kanthi leres. Seserepan ingkang dipuntampi

mahasiswa gumantung saking cara nglumantaraken. Salebeting *proses pengiriman* ngelmu wonten pepasahagipun, seserepan boten saged dipuntampi kanthi sae. Nalika ngelmu boten saged dipuntampi kanthi sae, *materi* ingkang dipunkajengaken dipunkuwaosi dening mahasiswa awrat kangge dipundadosaken kasunyatan.

b. Jinisipun *Media Pasinaon*

Miturut Kustandi saha Sutjipto (2011: 29) *media* pasinaon saged dipunperang dados sekawan inggih menika:

1. *Media Asiling Teknologi Cithak*

Teknologi cithak inggih menika sarana kangge ngasilaken saha nyamektakaken *materi*, kadosta buku saha *materi visual statis*, utaminipun kanthi *proses pencithakan mekanis* utawi *fotografis*. *Teknologi* menika ngasilaken *materi* ingkang wujudipun cithakan.

2. *Media Asiling Teknologi Audio Visual*

Teknologi audio visual dados cara kangge ngasilaken utawi nglumantaraken *materi* kanthi ngginakaken *mesin-mesin mekanis* saha *elektronik*, kangge nyamektakaken *pesan-pesan audio* saha *visual*.

3. *Media Asiling Teknologi Berbasis Komputer*

Teknologi berbasis komputer dados cara kangge ngasilaken *materi* kanthi ngginakaken *sumber-sumber* ingkang *micro-processor*. Titikanipun ingkang dipunasilaken (*hardware* mawi *software*) inggih menika:

- Saged dipunginakaken boten urut, *non-sequensial* utawi *linear*.
- Saged dipunginakaken nalika dipunbetahaken mahasiswa.

- c. *Gagasan-gagasan* dipunsamektakaken kanthi *abstrak* mawi ukara, *simbol* saha *grafik*.
 - d. *Prinsip-prinsip ilmu kognitif* kangge pangrembaka *media* menika.
 - e. Ingkang dados underaning pasinaon inggih menika mahasiswa piyambak, satemah mahasiswa langkung aktif.
4. *Media Asiling Gabungan Teknologi Cithak saha Komputer*.

c. Paedahing Media Pasinaon

Paedah saking *media pasinaon pasinaon* menika wonten kathah. Ing andhap menika paedah *media* miturut Midun lumantar Asyhar (2012: 42);

- a. Saged damel wiyar *cakrawala materi* ingkang dipuncawisaken.
- b. Peserta didik saged pikantuk maneka warni *pengalaman nalika sinau*.
- c. Paring *pengalaman* ingkang *konkret* dhateng *peserta didik*.
- d. Nyameptakaken perkawis ingkang ingkang dipunpanggihi *peserta didik*.
- e. Paring *infiormasi* ingkang *akurat* saha paling enggal.
- f. Damel *materi* langkung narik satemah saged narik kawigatosan saha ngindhakaken greget mahasiswa kangge sinau.
- g. *Merangsang* mahasiswa supados mikir *kritis* saha imajinatif.
- h. Ngindhakaken *efisiensi* pasinaon.
- i. Saged nguwali perkawis pasinaon ing *lingkung mikro* utawi *makro*.

CARA PANALITEN

Jinising Panaliten

Panaliten kanthi irah-irahan “*Media Pasinaon Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung Berbasis Web* kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta” kalebet panaliten *Research and Development (R&D)*. Metode R&D inggih menika salah setunggaling *metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken *produk* tartamtu saha nguji *efektifipun produk* (Sugiyono 2011: 297). Panaliten menika ngginakaken *media pasinaon Video Tutorial berbasis web* ingkang gadhah *deskriptif video audio eksploratif*. Sipat menika ngginakaken tata cara ingkang sampun urut saha kedah dipuntindakaken dening panaliti kangge ngasilaken setunggal *produk* saha supados cetha anggenipun nindakaken panaliten.

Panaliten ingkang dipunkajengaken inggih menika panaliten kanthi ngempalaken *data* kangge damel *media* ingkang awujud *video tutorial berbasis website*. *Media pasinaon* menika dipundamel lajeng dipunsuwunaken pirsadhateng *dosen ahli* kangge dipunevaluasi *kualitas saha validitasipun* dening *dosen ahli media* saha *dosen ahli materi*. Asiling *media* ingkang sampun dipunvalidasi menika lajeng dipunbiji dening dosen basa Jawi bab karawitan mliginipun *gamelan* saha saged dipunginakaken mahasiswa minangka sarana pambiyantu pasinaon basa Jawi bab karawitan mliginipun *gamelan*.

Prosedur Panaliten

Salebeting damel *media* menika kedah nggatosaken cara-cara damelipun. Mulyatiningsih (2011: 1) *prosedur pangrembaka model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations)* ingkang dipunrembakaken dening Dick saha Carry, *prosedur* menika dipunperang dados gangsal, inggih menika: *Analysis, Design, Development, Implementation, lan Evaluation*. Gangsal *prosedur* ingkang kedah dipunlampahi kados mekaten:

1. Analysis (Tataran Analisis Kabetahan)

Analisis menika kalebet tataran wiwitan, ingkang dipuntindakaken saderengipun damel *media* pasinaon kangge mangertos menapa ingkang dipunbetahaken ing lapangan salebeting pasinaon basa Jawi bab karawitan mliginipun *gamelan*. Langkung rumiyin panaliti nindhakaken *analisis kurikulum* amargi kedah laras kaliyan KD wonten ing Universitas. Kanthi nindhakaken *analisis*, panaliti saged mangertos kabetahan tumrap pandamesahaipun *media* pasinaon. *Kurikulum* ingkang dipundadosaken dhasaring *materi* inggih menika *kurikulum 2014 Berbasis KKN* mliginipun basa Jawi bab karawitan.

2. Design (Damel Design Media)

Tataran kangge ngrantam *media* pasinaon kedah dipunlampahi sasampunipun nindakaken *analisis* kabetahan kangge nemtokaken wosing *media* ingkang dipundamel. Inggih dipunlampahi inggih menika ngempalaken *materi (Video Tutorial)* pasinaon saha *desain pambiji*. Sasampunipun *materi* pasinaon saha *desain* pambiji dipunkempalaken panaliti lajeng

nemtokaken *media* menapa ingkang sae lan trep kangge narik kawigatosanipun Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni kangge nyinau karawitan, lajeng panaliti damel *flowchart*. Wosipun *flowchart* inggih menika *konsep*urut-urutaning damel *media* kangge gampilaken damel *desain media* pasinaon. *Flowchart* ingkang sampun dipundamel dipunandharaken kanthi *story board* ngewrat wedharan *materi* pasinaon. *Flowchart* saha *Video Tutorial* lajeng dipunwujudaken dados *naskah media* pasinaon ingkang ngewrat wedharan *menu utama, pilihan lancaran manyar sewu lan lancaran gugur gunung, lan wonten video perpiranthi gamelan* ingkang gampilaken *naming tinggal dipun-click*.

3. Development (Tataran Mujudaken Media Pasinaon)

Materi ingkang sampun dipunpilih wau dipunringkes saha dipunpendhet dudutanipun supados boten kleru anggenipun mangertosi, mahami, saha nabuh *gamelan*. Piwulang ing saben pangertosan dipunpendhet sarta samangke dipunlebetaken *materi* ing salebeting *media* kanthi *video tutorial*. *Media* menika wujudipun *web* ingkang dipundamel mawi *mobirise* ingkang saged dipun bikak wonten ing *Komputer* lan *gawai (Gagdet)*. Salajengipun damel *design ui (user interface)* utawi rantaman kados menapa *tampilan medianipun*. Nama-nama *opsi* saha *menu*, warninipun saha menapa kemawon ingkang badhe dipunlebetaken ing *media* menika. Menawi sampun, dipunwiwiti ngempalaken *video tutorial* saha dipunlebetaken *media* ngginakake Link.

4. Implementasi (Tataran Uji Coba)

Sasampunipun *produk media* pasinaon dipunsarujuki *layak ujicoba* dening *dosen ahli media* saha *dosen ahli materi*, panaliti saged nindakaken *uji coba* ngginakaken *media pasinaon* menika wonten ing universitas Ananging saderengipun *media* menika dipunginakaken kangge *uji coba* wonten *kelas*, panaliti kedah nyuwun pasarujukan saking dosen basa Jawi rumiyin. Nalika sampun pikantuk pasarujukan saking dosen basa Jawi, panaliti saged miwiti *uji coba produk media pasinaon* wonten ing *kelas*.

5. Evaluasi (Evaluasi Media Pasinaon)

Saking *validasi dening dosen ahli materi saha dosen ahli media*, sarta pambiji saha pamrayogi dosen basa Jawi sarta mahasiswa saking *uji coba* ingkang sampun dipuntindakaken ing tataran saderengipun, panaliti pikantuk *data* saking *dosen ahli materi saha dosen ahli media* minangka *validator materi saha validator media*, saha *dosen basa Jawi sarta Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta* minangka pangangge *media*. *Data* menika awujud *biji angket saha pamrayogi* ngengingi *kualitas produk media pasinaon*. Wonten ing *tataran evaluasi* panaliti nindakaken *evaluasi produk media* adhedhasar *biji saha pamrayogi saking dosen ahli materi, dosen ahli media, dosen saha mahasiswa*. *Biji saha pamrayogi* menika dipuntingali sampun jumbuh menapa dereng kaliyan ancasiipun damel *media*.

ASILING PANALITEN

1. Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Pasinaon*

Kualitas media pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web adhedhasar asiling pambiji *validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, pambiji Dosen Basa Jawi* sarta angket pamanggih mahasiswa. Asiling pambiji pungkasan kados wonten ing *tabel* ing andhap menika.

Adhedhasar asiling pambiji saking Ahli Materi 11 *indikator* kasebut pikantuk *rata-rata presentase* 82% saking etang-etangan,

$$\frac{\text{Gunggungipun presentase biji}}{\text{Skor maksimal presentase biji}} \times 100 = \frac{164}{200} \times 100 =$$

82% ingkang kagolong sae sanget. Bab kasebut nedahaken bilih *materi* ing salebeting *media pasinaon* sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* sarta *indikator*, saged paring pambiyantu tumrap mahasiswa kangge sinau kanthi *fleksibel, video* ingkang dipunginakaken ugi sampun leres satemah paring pambiyantu tumrap mahasiswa kangge mangertos karawitan mliginipun gamelan.

Adhedhasar asiling pambiji *dosen ahli media* pikantuk *biji rata-rata presentase* 88% saking etang-etangan,

$$\frac{\text{Gunggungipun presentase indikator}}{\text{Skor maksimal presentase indikator}} \times 100 = \frac{176}{200} \times 100 = 88\%$$

Tegesipun *media* ingkang dipundamel ngginakaken *gagasan saha ide* ingkang kreatif, *media* menika ugi gampil dipunginakaken tumrap mahasiswa, gampil dipunadosi sarta

gratis. Kanthi mekaten, *media* menika gadhah *kualitas* ingkang sae.

Adhedhasar *indikator-indikator* kasebut, Dosen Basa Jawi paring pambiji kanthi rata-rata *presentase* 96% saking etang-etangan

$$\frac{\text{Gunggungipun presentase indikator}}{\text{Skor maksimal presentase indikator}} \times 100 = \frac{192}{200} \times 100 = 96\%$$

ingkang kagolong sae sanget. Saking pambiji menika, nedahaken bilih *media* pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web* menika isinipun sampun leres jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar* saha *Indikator* satemah jumbuh kaliyan kabetahan mahasiswa.

Angket pamanggih Mahasiswa tumrap *media* pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web* kaperang dados 4 inggih menika perangan gampilipun mengertos *media* saha *materi*, kemandhirian sinau, penyajian *media*, saha *pengoprasian media*. Asiling pamanggih siswa saking sedaya perangan kasebut pikantuk *rata-rata presentase*,

$$\frac{\text{Gunggungipun presentase indikator}}{\text{Skor maksimal presentase indikator}} \times 100 = \frac{344}{400} \times 100 = 86\%$$

ingkang kagolong sarujuk sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan tumrap mahasiswa satemah ngindhakaken kawegigan mahasiswa.

a. Kaluwihan *Media* Pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web*

- (1) *Media* menika *layak* dipundadosaken *media* ing salebeting *pasinaon* karawitan mliginipun gamelan. *Layak* utawi botenipun *media* menika saged dipunpirsani saking pambiji *kualitas media* mawi *validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli media, biji saking dosen Basa Jawi, sarta pamanggih Mahasiswa PBD I FBS UNY ingkang pikantuk *rata-rata presentase* 88% ingkang kagolong sae sanget.
- (2) *Media* pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web* saged dipunginkaken minangka sarana sinau kanthi mandhiri, wonten ing Kampus, sekolah utawi wonten dalem satemah pasinaon langkung *efektif* saha *efisien*.
- (3) *Media* pasinaon menika *support* dipunginakaken sedaya *laptop*, *gawai (Gadget)* wiwit ingkang *versi* punapa kemawon kedah wonten *Browser-e*.
- (4) *Media* pasinaon menika saged dipunpersani lan dipunpersani kanthi gampil saha gratis wonten ing Website.
- (5) *Tampilan media* pasinaon menika narik kawigatosan awit saking warninipun ingkang *simple* sarta wontenipun *video tutorial*, *perbagian gamelan* lan sampun dipunpisah.
- (6) Gampil anggenipun ngginakaken *media* menika awit wontenipun pitedah panganggenipun *media*.
- (7) Pangangge *media* saged mangertos kaprigelanipun nyinau karawitan mliginipun gamelan lan gendhing lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung.

(8) Pangangge saged mangertos lepat saha leresipun tetabuhanipun.

b. Kakirangan Media Pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web

(1) *Media menika* namung saged dipunginakaken ing piranti ingkang *sistem operasi*-nipun ngginakaken *system internet*. Menawi mboten nganggem internet boten saged dipun bikak.

(2) *Media menika* namung nyawisaken kalih gendhing, inggih menika *gendhing lancaran manayar sewu lan lancaran gugur gunung*.

(3) Menawi gladhen kedah wonten gamelan kangge *menyesuaikan* pener nopo botene.

PANUTUP

Dudutan

Panaliten menika jinis panaliten *Research and Development* (R&D). Panaliten *Research and Development* inggih menika panaliten ingkang dipuntindakaken kanthi cara tartamtu, satemah saged ngasilaken setunggaling *produk*. *Produk* ingkang dipunasilaken inggih menika *media pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web*. *Media pasinaon menika* dipundamel ngginakaken *mobirise* ingkang asilipun arupi *aplikasi* ingkang dipuncawisaken wonten *Google* kanthi gratis.

Pamrayogi

Saking dudutan wonten ing inggil, saged kapendhet pamrrayoginipun inggih menika:

1. Dosen saged ngginakaken *media pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web* minangka *media alternatif* wonten ing pasinaon Basa Jawi mliginipun karawitan.
2. Panaliti sanesipun saged damel *media pasinaon karawitan mliginipun gamelan utawi materi* sanesipun kanthi *berbasis web* ingkang langkung sae, *kreatif*, saha *inovatif*.
3. Mahasiswa saged ngginakaken *media pasinaon karawitan mliginipun gamelan menika* kangge sinau mandhiri wonten dalem.

KAPUSTAKAN

- Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Andy FN, Yonatan. (2007). Skripsi "Perancangan dan Implementasi *Mobile Learning* untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew". Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Benowo. (2002). *Rahayu Supanggah Botehkan Karawitan I*. Jakarta.
- Hardjito, Priadi Dwi. Ir. Et. Al. (1981). *Mengenal Gamelan Dan Pembuatannya*. Buku Pegang. Jakarta: Workshop On The manufacturer of the Indonesian gamelan. Program ASEAN.
- Harjanto. (2011). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 29&Itemid=61 diakses tanggal 13 Desember 2017.
- Kodirun, B.A. et. al. (1976). *Marsudi Karawitan Jawi, Sinau Nabuh gansa tatan II*. Surakarta: T.B. Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran. (online)* tersedia:[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/ & cpengembangan-model- pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/&cpengembangan-model-pembelajaran.pdf). Diakses tanggal 20 Desember 2017.
- Majid, Abdul. (2012). *Mobile Learning. Bandung: Pengembangan Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Prabantoro, G dan Hidayat, A. (2007). *Pemanfaatan Fasilitas Gratis Di Dunia Maya Untuk Pengembangan Media E-Learning Murah*. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia. (http://www.geocities.com/gatot_prabantoro/pemanfaatan_fasilitas_gratis.pdf diakses tanggal 18 Desember 2017).
- Muhammad Yaumi. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Palgunadi, Bram. (2002). *Serat kandha Karawitan Jawi: Mengenal Seni Karawitan Jawa*. Bandung: ITB.
- Pradjpangrawit, R.Ng. (1990). *Serat Sujarah Utawi Riwayating Gamelan Wedhapradangga (Serat Saking Gotek)*. Surakarta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vindasari, Putri Listya. (2015). *Mujudaken Aplikasi Mobile Learning Basis Android kangge Pasinaon Sekar Pangkur wonten ing SMP Kelas VIII*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta.
- Non Buku:
- Abdullah, D. (2008). *Potensi Teknologi informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Kelas*. (<http://elearning.unimal.ac.id/courses/MKK712NR/document/peningkatantik-guru.pdf?cidReq=MKK712NR> diakses tanggal 08 Januari 2018).
- Hartono, A B. (2007). *Menyertakan Lingkungan & Memanfaatkan Multimedia Agar Minat & Prestasi Belajar Matematika Meningkat*. (http://p4tkmatematika.com/web/index.php?option=com_content&task=view&id=