

DAMEL MEDIA NYEKAR MACAPAT ASMARADANA MAWI ANDROID MOBILE TUMRAP SISWA KELAS VII SMP

Indra Dharmawan
10205241049

Sarining Panaliten

Panaliten menika gadhah tigang ancas, inggih menika: ancas sepisan ngandharaken *tahap-tahap* damel *media* pasinaon sekar macapat Asmaradana mawi *Android Mobile* tumrap siswa kelas VII SMP. Ancas kaping kalih ngandharaken *kualitas media* adhedhasar pambiji saking *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*. Ancas kaping tiga ngandharaken pamanggihipun guru basa Jawi kaliyan siswa kelas VII SMP tumrap panganggenipun *media* menika.

Metode panaliten ingkang dipunginakaken inggih menika *metode Research and Development (R&D)*. Tataran-tataran ingkang dipunlampahi wonten panaliten inggih menika: *analisis*, damel *desain media* pasinaon, damel *media* pasinaon, *validasi* saha *uji coba media* pasinaon, saha damel *produk* ingkang pungkasan. Caranipun ngempalaken *data* mawi *angket*. Caranipun *analisis data* ngginakaken *analisis deskriptif*.

Asiling panaliten nedahaken bilih: (1) tataran damel *media* pasinaon kaperang dados gangsal *tahap* inggih menika (a) tataran *analisis kurikulum*, kawontenan siswa saha kabetahan *media*; (b) tataran damel desain *media* kanthi mujudaken *flowchart* saha *story board*; (c) tataran damel *media* kanthi mujudaken *story board* dhateng *Pemrograman Android Mobile*; (d) tataran *validasi* saha *uji coba media* kanthi nyuwunaken biji saking *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* ngantos pikantuk asil *kualitas media* ingkang sae saha layak dipun*uji coba* dhateng sekolahan. Sasampunipun dipun*revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*, *media* dipun*suwunaken* biji dhateng guru basa Jawi saha dipun*uji coba* dhateng siswa SMP; (e) tataran pungkasaning *media* dipunpikantuk sasampunipun sedaya tataran damel *produk media* pasinaon dipuntindakaken saha *produk media* samapta minangka *alternatife media* pasinaon tumrap siswa SMP kelas VII. (2) pambiji *kualitas media* dening *dosen ahli materi* pikantuk biji 85,4% ingkang kagolong *kategori* sae sanget, pambiji *kualitas media* dening *dosen ahli media* pikantuk biji 77,5% ingkang kagolong *kategori* sae, saha (3) pambiji guru basa Jawi SMP Negeri 4 Wates Kulon Progo tumrap *media* pasinaon pikantuk biji 92% ingkang kagolong *kategori* sae sanget, asiling *angket* pamanggih siswa SMP kelas VII tumrap *media* pasinaon nyemak sekar macapat Asmaradana pikantuk biji 83,2% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Asiling panaliten menika nedahaken bilih *media* pasinaon sekar macapat Asmaradana menika saged dipunginakaken kangge pasinaon sekar macapat Asmaradana saha paring pambiyantu dhateng siswa kangge sinau bab sekar macapat Asmaradana.

Pamijining tembung: media, nyekar, Macapat, *android mobile*.

Abstract

This study has three goals, they are: the first goal is to describe the steps on creating learning media of *sekar macapat Asmaradana* on android mobile towards students of class VII of junior high school. The second goal is to describe the quality of the media according to assessments conducted by material expert and media expert lecturer. The third goal is to describe opinion of Javanese language subject teacher and the students of class VII toward the use of the media.

The research method used is Research and Development method. The steps done on the research are: analysis, creating the learning media designs, creating the learning media, validation, trying out the learning media, and the making of the last product. The data gathering technique uses questionnaire technique. The data is analyzed using descriptive analysis technique.

The result of the study shows that: (1) the steps of creating media is divided into 5 steps, they are; (a) curriculum analysis step, (b) the making of learning media design, (c) the making of story board on android mobile programming, (d) validation and trying out the media by asking for judgment from material and media expert lecturer until attained a good and appropriate learning media to be tried out in school. After being revised, based on the material and media experts' judgments, the media is proposed to have assessed by Javanese language subject's teacher and the students of junior high school, (e) the last step is attained after all the previous steps of learning media creation are done and the media product is ready to be used as alternative learning media for class VII of Junior High School. (2) the assessment of the media that have been conducted by material expert lecturer result in value of 85,4% that is being classified as "very good" category, the assessment from media expert lecturer shows the value of 77,5% that is categorized as "good" category, and (3) the assessment conducted by Javanese Language teacher of Wates I State Junior High School, Kulon Progo District, result in the value of 92% which is categorized as "very good" category, the result of questionnaire from the students of class VII of Junior High School towards listening learning media of Macapat Asmaradana result in 83,2% which been categorized as "highly agreed". The result of the research shows that this *sekar macapat asmaradana* learning media can be used as listening learning media of *Sekar Macapat Asmaradana*, and also can help students to learn on *Sekar Macapat Asmaradana* material.

Keywords: media, nyekar, Macapat, *android mobile*.

A. PURWAKA

Jaman sakmenika *teknologi* menika sampun dipun ginakaken dening sinten kemawon. Mekaring *teknologi informal* babagan ngelmu utawi kawruh saking *internet* saged ndadosaken mekaring sarana

pasinaon wonten ing pasinaonbasa Jawi. Namung samenika kawontenanipun taksih dereng saged dipunwastani kasil kanthi sae. Ing salebeting pasinaon basa Jawi wonten maneka warni prekawis ingkang kadadosan ing pribadinipun siswa minangka *subjek* pendidikan.

Prekawis ingkang kadadosan temtu boten badhe uwal saking bab lampahing pasinaon. Siswa kathah ingkang ngraosaken bilih sinau basa Jawi menika angel. Adhedhasara kurikulum KTSP Provinsi D.I Yogyakarta minangka muatan lokal wajib, piwulang basa Jawi kedahipun saged dipundadosaken piwulang ingkang gampil dipunsinau dening siswa.

Cupetipun seserepan bab sekar Macapa dados wosing perkawis ingkang njalari siswa kirang paham menawi badhe sinau sekar Macapat. Kirangipun *sumber* pasinaon basa Jawi ugi njalari siswa kangelan menawi badhe sinau. Perkawis-perkawis menika njalari ancasiipun pasinaon wonten ing pawiyatan dereng saged dipungayuh kanthi *maksimal*.

Jumbuh kaliyan ewah-ewahaning jaman ingkang sampun sarwi *modern* mila dipunbetahaken *media alternatif* pasinaon ingkang *berbasis IT*. *Media* pasinaon ingkang dipundamel kedah praktis saha saged dipunginakaken mawi *komputer* saha *smartphone* amargi ing jaman samenika *komputer* saha *smartphone* dados barang ingkang wigatos sanget ginanipun.

Panganggening *media* pasinaon ingkang trep kaliyan *teknologi* ingkang sampun ngrembaka menika saged damel siswa langkung gampil anggenipun mangertosi saha nampi pasinaon menawi dipuntandhingaken kaliyan suka materi pasinaonkanthi ceramah boten ngangge *media (pembelajaran konvensional)*. *Teori* panganggening *media* ing salebeting *proses belajar mengajar* miturut *Dale's Cone of experience* bilih *media* ing salebeting pasinaon saged dipuntingali saking lelampahanipun siswa anggenipun

sinau. Asiling belajar saged dipunpangguhaken wiwit lelampahan langsung/*konkret*, kasunyatan ing pagesangan ugi saking *benda tiruan* ngantos dumugi *lambang verbal*.

Media pasinaon minangka salah satunggaling *komponen* pasinaon ingkang wigatos ing salebeting pamulangan. *Media* pasinaon ugi minangka sarana ingkang kedah dipunsukakaken tumrap siswa supados proses pasinaonipun langkung *optimal*. *Media* ingkang dipunginakaken kedah dipunjumbuhaken kaliyan *materi* ingkang badhe dipunwulangaken. Wonten ing panaliten menika, panaliti badhe damel *media* nyemak sekar macapat Asmaradana kanthi *basis Android Mobile* tumrap siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama awujud *Software*. Dipunjabaken kanthi panganggening *media* menika, para siswa saged pikantuk *motivasi* anggenipun sinau nyekar sekar macapat ugi saged damel raos kepingin mangertos materi sekar macapat amargi *media* menika saged dipunginakaken kanthi mandiri boten winates wekdal saha papanipun.

B. GEGARAN TEORI

Tembung *media* mula bukaning saking basa *Latin*. Tembung *media* minangka wujud jamak saking tembung *medium* ingkang tegesipun lantaran utawi sarana pawartos saking pangirim dhateng ingkang nampi. Briggs lumantar Sadiman (2002: 6) ugi ngandharaken *media* inggih menika sedaya alat kangge nglantaraken *media* supados saged nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau, saged awujud buku, *film*, *kaset*, *film bingkai*. *Media* miturut Gerlach (1980: 241), ngandharaken bilih "*a medium broadly conceived is a*

persons, material, or even that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes." Adhedhasar pamanggih kasebut, *media* pamulangan menika minangka satunggaling piranti ingkang saged dipunginakaken kangge manggihaken seserepan, kaprigelan, saha budi pekerti.

Adhedhasar andharan kasebut, saged dipunpendhet dudutan bilih pangertosan *media* pasinaon inggih menika sedaya pirantos pambiyantu ingkang saged dipunginakaken dening guru kangge paring seserepan utawi *materi* pamulangan satemah saged narik kawigatosan saha greget siswa anggenipun sinau. Pirantos ingkang mbiyantu ngandharaken materi saha nyengkuyung proses pasinaon ndadosaken siswa gadhah greget anggenipun sinau.

Wondene jinis saha *klasifikasi media* miturut Anderson lumantar Pujiriyanto (2012: 21) dipunandharaken kados mekaten. *media audio, media cetak, audio cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual statis, visual diam, audio visual gerak, objek fisik, manungsa saha lingkungan, komputer.*

Wonten ing panaliten menika *media* ingkang dipunginakaken inggih menika *media* ingkang *berbasis komputer* mliginipun kanthi ngginakaken *Aplikasi Android* ingkang kalebet ing jinis *media audio visual*, amargi ketalung wujud *tampilan*ipun saha dipunsengkuyung kanthi wontenipun swanten saha gendhing pangiring *media*. Anggenipun damel *media* menika kedah dipunjumbuhaken kaliyan kabetahan wonten ing *proses pasinaon*, saking maneka warni *media*. Guru saged nemtokaken *media* ingkang badhe dipunginakaken

kangge ngandharaken *materi* supados narik kawigatosan siswa saha siswa boten ngraosaken bosen nalika sinau bab sekar macapat Asmaradana.

Miturut pamanggihipun Latuheru (1988: 23), *media pasinaon* gadhah paedah antawisipun: (a) supados narik kawigatosan siswa; (b) narik kawigatosan ingkang dipunwulangaken; (c) siswa anggenipun nguwaosi *materi* saged sami; (d) siswa langkung gampang anggenipun nguwaosi *materi*; (e) saged nyengkuyung pamulangan siswa kanthi mandhiri; saha (f) siswa langkung gampang nggambaraken pangertosan ingkang *abstrak* dados *konkret* utawi nyata.. Nana Sudjana kaliyan Rivai lumantar Arsyad (2002: 25) ngandharaken paedah *media pasinaon* kados ing ngandhap menika. (1) pasinaon langkung narik kawigatosan siswa, saengga saged nuwuhaken *motivasi* sinau; (2) *materi pasinaon* langkung cetha; (3) *metode pasinaon* langkung kathah *variasinipun*, boten namung awujud *komunikasi verbal* kemawon; (4) siswa saged langkung *aktif* wonten salebeting *proses pasinaon*.

Pamilihing *media pasinaon* ingkang leres dipunangkah saged ngindhakaken gregetipun siswa kangge sinau satemah *materi* piwulangan saged katampi dening siswa kanthi langkung gampang. Miturut Sudjana & Rivai (2002: 21-25), pamilihing *media pasinaon* saged adhedhasar kalih titikan, inggih menika titikan umum saha titikanipun *media pasinaon* adhedhasar ancasipun. Titikan umum minangka ukuran dhasar kangge milih maneka warni *media pasinaon*, ing antawisipun mirah, *praktis* saha prasaja, gampang dipunpanggihaken, *fleksibel*, *komponen*ipun jumbuh kaliyan ancasing pasinaon.

Titikanipun *media* pasinaon adhedhasar ancasiipun. Saperangan titikan kangge milih *media* pasinaon adhedhasar ancasiipun ing antawisipun kados mekaten. (1) *Media* pasinaon kangge paring *motivasi* dhateng siswa; (2) *Media* pasinaon kangge nggayuh ancasing pasinaon. (3) *Media* pasinaon kangge nindakaken panaliten; (4) *Media* pasinaon kangge ngudhar satunggaling perkawis; (5) *Media* pasinaon kangge *presentasi*.

Sekar inggih menika reriptan, karangan, utawi dhapukaning basa mawi paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken ngangge kagunan (seni) suwanten (Padmoesoekotjo, 1960: 25). Pangertosan kasebut kadhapuk saking bab-bab ingkang wigatos ing sekar, antawisipun: (1) Reriptan, Sekar menika reriptan. Tegesipun ingkang damel sekar menika tiyang, saged pujangga, guru, pedagang, pak tani, mahasiswa, siswa, utawi sinten kemawon satemah saged saha mangertos caranipun nganggiti sekar; (2) Paugeran tartamtu, Paugeran sekar sampun gumathok, boten saged dipunewahi. Menawi dipunewahi badhe ngrisak tatanan. Tundhonipun angel dipunsekaraken, boten cocok ngeng, irama, utawi lagunipun. Ugi badhe karepotan menawi sekar dipuniringi karawitan; (3) Pamaosipun Kedah Dipunsekaraken Pramila kawastanan sekar utawi sekar menawi caranipun maos utawi tutur cakepan mawi dipunsekaraken. Sanajan cakepan menika wau awujud cakepan sekar nanging anggenipun maos boten dipunsekaraken inggih dereng kawastanan nembang.

Sekar macapat inggih menika jinis sekar ingkang miyos saking sekar tengahan. Miturut R.

Tedjohadisumarto lumantar Prawiradisastra, (1997:64), wonten tiga jinis sekar inggih punika Sekar Jawa, inggih punika sekar macapat, sekar tengahan lan sekar ageng. Sami kaliyan pemanggih kasebut, Subalidinata (1981:34) ngandharaken bilih sekar macapat ugi dipunsebut Sekar Cilik utawi Sekar Alir. Miturut pamanggih Endraswara (2010: 10), macapat menika saking tembung ‘maca sipat’ ingkang gadhah teges maos sipat-sipating manungsa. Sekar macapat inggih menika sekar ingkang biasanipun dipunginakaken wonten ing kitab-kitab Jawa Baru, Poerwadarminta lumantar Laginem, dkk., (1996: 26).

Saking pamanggih-pamanggih ahli ing nginggil, saged dipunpendhet dudutan saking pangertosan sekar Macapat, inggih menika Adhedhasar pamanggih para *ahli* wonten ing nginggil, saged dipunpendhet dudutan pangertosan sekar macapat inggih menika satunggaling pirantos kangge medharaken raos seni.

Sekar macapat gadhah metrum. Kangge pangling-eling namining metrum, dipungambaraken mawi cakra manggilingan utawi gambaraken manungsa saking miyos dumugi pejahipun. Babagan kasebut dipun andharaken dening Suwarna (2008:11) kados punika (1) Mijil : bayi lair; (2) Kinanthi : bayi langkung ageng, nalika mlampah dipun tatih (dikanthi); (3) Sinom : dados bocah enom (remaja); (4) Asmaradana : nalika sampun dewasa nandhang asamara; (5) Dhandhanggula : asmara menika asipat manis; (6) Gambuh : asmara ingkang nyawiji mangun kulawarga; (7) Maskumambang : gesang sansaya sepuh, penggalhipun dereng menep antawisipun nepsu kadonyan lan akherat; (8) Durma : penggalhipun wiwit condhong

dhateng kepentingan ukhrowi; (9) Pangkur: yuswa sepuh, penggalhipun sansaya ngungkuraken kadonyan; (10) Megatruh : tiyang seda menika pegat/pedhot ruhipun/nyawanipun; (11) Pocung : mayit dipunbuntel dados pucung.

Susantina (2009: 3) ngandharaken sekar macapat menika gadhah paugeran tiga, inggih menika: (1) guru gatra: cacahing larik/gatra saben sapada; (2) guru wilangan: cacahing wanda saben gatra;(3) guru lagu: dhawahing suwanten vokal ing wekasaning gatra (dhong-dhining swara).

Sekar macapat Asmaradana inggih menika salah satunggaing jinis sekar saking 11 jinis sekar macapat. Miturut Laginem (1996: 18) Asmaradana asalipun saking tembung 'asmara' saha 'dana'. Asmara inggih menika namanipun dewa asmara, wondene dana dipunpendhet saking tembung dahana ingkang ateges latu. Tembung asmaradana dipunpendhetaken saking prastawa awonipun Dewa Asmara saking paningal ketiganipun Dewa Siwa. Sekar Asmaradana miturut Endraswara (2009: 26) gadhah watek tresna, sedhah, saha sengsem. Ginanipun sekar Asmaradana kagem ngandharaken raos tresna saha asih. Sasmita saking sekar gambuh inggih menika tembung-tembung asmara, kasmaran, kayungyun, kasengsem saha kapiluyu. Inggih menika ngangge ngandharaken raos tresna asih. Laginem (1996: 35) ngandharaken bilih dipuntingali saking watekipun inggih menika, kangen, sedhah saha tresna sekar Asmaradana kathah dipunginakaken wonten ing saklebeting teks ingkang ngemot cariyos babad, wayang, langendriya, menak saha anglingdarem. 5 teks menika kathah

ingkang nggamabaraken katresnan, kangen saha mesra, jumbuh kaliyan watekipun.

Sekar Asmaradana minangka salah satunggaling metrum sekar macapat tamtu gadhah paugeran-paugeran sekar kados sekar macapat ingkang sanes, wondene paugeranipun wonten guru lagu, guru wilangan saha guru gatra. Guru gatra sekar Asmaradana wonten 8 gatra. Guru wilangan saha guru lagunipun 8-i, 8-a, 8-e/o, 8-a, 7-a, 8-u, 8-a.

Dendy Triady (2013: 2) ngandharaken *android* inggih menika *system operasi* (OS) ingkang sipatipun *open source* (*terbuka*), ingkang dipungadhahi dening *Google Inc.* Nazzarudin (2012: 1) ngandharaken *Android* inggih menika *sistem operasi kangge perangkat mobile berbasis linux* ingkang nggadhahi *sistem operasi, middleware* saha *aplikasi*. *Android* inggih menika *system operasi bergerak* ingkang dipunadopsi saking *Linux* lan sampun ngalami ewah-ewahan sawetawis.

Andharan *versi Android* miturut Nazaruudin (2012 : 10) inggih menika: *Android 1.0; Android 1.1; Android 1.5 Cupcake; Android 1.6 Donut; Android 2.0/2.1 Éclair; Android 2.2 Froyo; Android 2.3 Gingerbread; Android 3.0/3.1 Honeycomb (Mediang Madu); Android4.0 Ice Cream Sandwich (ICS); Android 4.10/4.2 Jelly Bean;* saha *Android 4.4 Kitkat*.

C. CARA PANALITEN

Panaliten menika ngginakaken *metode* panaliten *pengembangan* utawi *Research and Development (R & D)*. Sugiyono (2014: 407) *Reasearch and Development* inggih menika *metode* panaliten

pengembangan kangge ngasilaken *produk* tartamtu saha nguji *efektifitas produk*. Panaliten menika ngginakaken *model procedural*, ingkang gadhah sipat *deskriptif eksploratif*. *Deskriptif eksploratif* ngginakaken tata cara ingkang sampun urut ingkang kedah dipunlampahi panaliti kangge ngasilaken satunggaling *produk*. Salajengipun cak-cakanipun damel *media* inggih menika kanthi tataran (1) *analisis*, ingkang dipuntindakaken kanthi cara *nganalisis kurikulum* saha kawontenan siswa saha kabetahan *media*; (2) *desain media*, ingkang dipuntindakaken kanthi cara madosi *materi* lajeng damel *flowchart* saha mujudaken *naskah media* (3) damel *media*, ingkang dipuntindakaken kanthi cara mujudaken *naskah media mawi Pemrograman Android Mobile* (4) *validasi* saha *uji coba*, dipuntindakaken kanthi cara nyuwun *validasi* kaliyan *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* ingkang salajengipun dipunuji wonten sekolah satemah pikantuk pambiji saking guru kaliyan siswa, saha (5) tahap pungkasaning *media*.

Tahap analisis menika dipunlampahi kanthi cara nganalisis *kurikulum*, kawontenan siswa, saha kabetahan *media*. *Analisis kurikulum* dipunlampahi kangge mangertosi *tingkat kompetensi* ingkang dipunkajengaken *kurikulum*. Lajeng nganalisis kawontenan siswa dipunlampahi kangge mangertosi kados pundi kawontenan siswa saha kabetahan tumrap *media pasinon* nalika nglampahi pasinaon *materi* sekar macapat Asmaradana.

Tahap salajengipun inggih menika *tahap* damel *desain media*. *Tahap* damel *desain media* dipuntindakaken kanthi cara pados *referensi materi* bab sekar macapat

Asmaradana, damel *flowchart*, saha damel *naskah media* ingkang dados dhasar anggenipun damel *media*.

Salajengipun panaliti mujudaken *naskah media* ingkang sampun dipundamel dados *media pasinaon* kanthi *Pemrograman Android Mobile*. *Media pasinaon* menika awujud *aplikasi* saha *Compact Disk (CD)* kanthi *Pemrograman Android Mobile*.

Sasampunipun *media pasinaon* sampun kasil awujud *aplikasi* saha *Compact Disk (CD)* ngginakaken *Pemrograman Android Mobile*, *tahap* salajengipun inggih menika tataran *validasi* saha *uji coba media pasinaon*. *Validasi* dipunsuwunaken dhateng *dosen ahli materi* saha *ahli media*, salajengipun *media* dipunujicoba saha dipunsuwunaken panyaruwe dhateng guru basa Jawi saha siswa kelas VII SMP N 4 Wates Kulon Progo.

Tahap pungkasaning media dipunpikantuk sasampunipun sedaya *tahap* damel *produk media pasinaon* dipuntindakaken saha *produk media* samapta minangka *alternatife media pasinaon* tumrap siswa SMP kelas VII.

D. ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

1. Tahap Damel Media Pasinaon

Media pasinaon sekar Asmaradana ingkang sampun dipundamel wonten ing panaliten menika dipunjumbuhaken kaliyan tata cara damel *media* miturut larah-larahan ingkang sampun dipuntemtokaken. Larah-larahan kasebat dipuntindakaken kanthi urut wiwit saking *tataran analisis*, *tataran damel desain media*, *tataran damel media*, *tataran uji coba*, saha *tataran*

evaluasi media. Rantamaning damel *media* pasinaon sekar Asmaradana kaandharaken kados ing ngandhap menika.

(a) Tahap Analisis

Tataran analisis dipuntindakaken sakderengipun damel *produk media* pasinaon. *Tataran analisis* wonten ing panaliten menika kaperang dados 3 inggih menika *analisis kurikulum, observasi kawontenan SMP N 4 Wates Kulon Progo* saha *analisis kabetahan siswa tumrap media* pasinaon. Wonten ing *analisis kurikulum*, panaliti maos saha mangertosi *kurikulum* ingkang dipunginakaken wonten ing sekolah. Wonten ing *analisis* menika panaliti mangertosi bilih *kurikulum* ingkang dipunginakaken dening SMP ing Yogyakarta inggih menika *Kurikulum KTSP*. Saking *analisis kurikulum* dipunmangertosi bilih salah satunggal *materi* ingkang dipunsinau siswa SMP kelas VII inggih menika sekar Asmaradana.

Wondene adhedhasar *observasi* kawontenan sekolah saha *analisis kabetahan siswa*, panaliti manggihaken bilih siswa kirang *aktif* saklebetipun pasinaon basa Jawi kanthi *materi* sekar Pangkur. Pasinaon sekar Asmaradana boten ngginakaken *media* ingkang saged mbiyantu siswa nyinau *materi* menika wonten ing sekolah utawi griya piyambak.

Pepalang menika ndadosaken siswa kirang nguwaosi *materi* sekar Asmaradana satemah siswa boten saged *aktif* nalika pasinaon sekar Asmaradana wonten ing sekolah. Awit saking menika, panaliti nemtokaken *media* ingkang dipundamel wonten ing panaliten menika inggih menika *media*

pasinaon kanthi *materi* sekar Asmaradana.

b. Tahap Damel Desain Media

Tahap damel desain media dipuntindakaken kanthi ngempalaken *sumber pustaka* ingkang badhe dipundadosaken *sumber materi*, lajeng dipundamel dados materi sekar macapat Asmaradana saha dipundamel *flowchart*. Wosing *flowchart* ngewrat *konsep penyajian menu* piwulangan. *Flowchart* lajeng dipunwujudaken dados *naskah media* pasinaon ingkang ngewrat wedharan *materi* kanthi jangkep wiwit purwaka dugi pungkasan.

c. Tahap Damel Media Pasinaon

Wonten ing *tataran* damel *media* pasinaon, panaliti ngecakaken *storyboard* ingkang sampun kadamel sakderengipun dados *aplikasi mobile learning basis android* kanthi materi sekar Asmaradana. *Tataran* damel *media* pasinaon dipunwiwiti kanthi damel *icon-icon* menu saha *layout* kanthi *konsep* gambar. *Icon-icon* saha gambar-gambar menika dipundamel ngginakaken program *Coreldraw*. Saklajengipun, *icon-icon* saha gambar-gambar menika dipuncakaken wonten ing *aplikasi Adobe Flash CS6*. *Media* ingkang sampun dipundamel wonten ing *Adobe Flash CS6* lajeng dipunconvert dados APK ingkang saged dipunlampahaken wonten ing *gadget* ingkang gadhah *operational system basis android*, saha ingkang awujud *aplikasi Flash* saged dipunlampahaken wonten ing *komputer* saha *laptop*.

Saksampunipun *media* dipundamel saha sampun kaanggep jangkep sarta *layak uji validasi* dening *dosen pembimbing*, panaliti nyuwun pambiji saha pamrayogi saking *dosen ahli materi* saha *dosen*

ahli media ngengingi *produk media*. *Validasi* dipuntindakaken kanthi 2 *tahap*. Biji saha pamrayogi saking *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* ingkang kaping pisan dados dhasar anggenipun panaliti ngasilaken *produk revisi I*. Biji saha pamrayogi saking *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* menika dipundadosaken dhasar kangge panaliti damel *revisi media* amrih panaliti ngasilaken *produk media* pasinaon ingkang langkung sampurna.

Saksampunipun *produk revisi I* dipundamel, *produk revisi* menika dipunuwunaken *validasi tahap II* dhateng *dosen ahli*. Ing *validasi tahap II*, panaliti nyuwun pambiji saha pamrayogi malih dhateng *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*. *Validasi* dipunuwunaken dumugi *dosen ahli* nyarujuki *produk media* kangge *uji coba* ing sekolah.

d. Uji Coba Media Pasinaon

Nalika *produk media* sampun pikantuk *validasi* utawi pasarujukan saha dipunsebat *layak uji coba* tanpa *revisi* dening *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*, panaliti nindakaken *uji coba media* pasinaon ing sekolah. *Uji coba* dipuntindakaken dening panaliti kangge nyuwun pambiji saha pamanggih saking guru basa Jawi SMP kelas VII ngengingi *kualitas media* pasinaon. Kajawi menika, nalika *uji coba* panaliti nyuwun pambiji saha pamrayogi dhateng siswa SMP kelas VII ngengingi *produk media* ingkang sampun dipundamel.

Biji *kualitas media* saking guru basa Jawi saha siswa SMP kelas VII menika awujud biji *angket* saha pamanggih-pamanggih ngengingi *kualitas media*. Biji saking guru ngengingi *kualitas media* perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi*

pikantuk *persentase* 92%. Wondene biji perangan *kualitas tampilan media* pikantuk *persentase* 92%. Guru ugi paring pamanggih bilih *media* menika saged dipunginakaken kangge mbiyantu lampahing pasinaon saha nambah *ilmu* bab sekar Asmaradana.

Wondene biji *kualitas media* saking siswa wonten 4 perangan. Biji *kualitas media* perangan gampilipun mangertosi *materi* pikantuk *persentase* 88%. Biji *kualitas media* perangan *kemandirian* sinau pikantuk *persentase* 79,8%. Wondene biji *kualitas media* perangan *penyajian media* saha *pengoperasian media* pikantuk *persentase* 81,83% saha 83,5%. Siswa ugi paring pamanggih bilih *media* menika saged mbiyantu siswa sinau sekar Asmaradana wonten ing papan pundi kemawon.

Wonten ing *uji coba* menika, panaliti boten mendhet biji *evaluasi* kanthi ngginakaken gladhen pitakenan ingkang wonten ing *media*. Gladhen pitakenan ingkang wonten ing *media* namung dipunrembag sesarengan kaliyan guru. Biji *evaluasi* boten dipunpendhet awit boten sedaya siswa gadhah *android* satemah wonten saperangan siswa ingkang namung nyemak pasinaon kanthi *klasikal* utawi nyobi ngginakaken *media* kanthi *giliran* kaliyan kancanipun.

e. Evaluasi Media Pasinaon

Wonten ing *tataran* menika, panaliti nindakaken *analisis kualitas produk media* pasinaon. *Analisis* menika dipuntindakaken adhedhasar biji sedaya *angket* nalika *tataran validasi* saha *uji coba*. Cacahing biji *angket* ing panaliten menika nalika *validasi* saha *uji coba* ingkang kagolong sae sanget nedahaken bilih *produk media* pasinaon ingkang dipundamel dening panaliti sampun nggayuh ancas pandameling *produk*

media inggih menika saged nyengkuyung pasinaon sekar Asmaradana. Pamanggih guru saha siswa SMP kelas VII ngengingi *kualitas media* ugi nedahaken bilih *media* pasinaon ingkang dipundamel sampun saged nggayuh ancas pandameling *media* pasinaon.

2. **Kualitas Media Pasinaon**

Kualitas media pasinaon sekar maacapat Asmaradana mawi *aplikasi mobile learning basis android* saged dipunmangertosi kanthi asil *validasi* saking dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Dosen *ahli materi* ing panaliten menika inggih menika Bapak Prof. Dr. Suwardi, M. Hum. Wondene dosen *ahli media* ing panaliten menika inggih menika Ibu Avi Meilawati, S.Pd, MA. *Kualitas media* pasinaon ingkang dipunwujudaken wonten ing panaliten menika kaandharaken ing ngandhap menika.

a. **Validasi Dosen Ahli Materi**

Validasi dening *dosen ahli materi* dipunuwunaken dening panaliti kangge pikantuk pambiji saha pamrayogi saking *dosen ahli materi* ngengingi andharan *materi* ingkang dipunrembag wonten ing *produk media* pasinaon sekar Pangkur. *Validasi* dipuntindakaken kanthi nedahaken *produk media* pasinaon sekar Asmaradana ingkang sampun dipundamel dhateng *dosen ahli materi* kangge saklajengipun dipunparingi *evaluasi* perangan-perangan *materi* ingkang taksih kirang trep. *Evaluasi* menika awujud pambiji saha pamrayogi ingkang dipunserat mawi *angket* ingkang sampun dipunsamaptakaken dening panaliti.

Wonten ing *angket* menika sampun kaserat *indikator* menapa

kemawon ingkang dipunbiji dening *dosen ahli materi*. Sakngandhapipun *angket* menika wonten perangan *angket ingkang* dipunginakaken kangge *dosen ahli materi* nyerat pamrayoginipun ngengingi *materi ing produk media* ingkang dipundadosaken dhasar kangge panaliti mujudaken *produk revisi* ingkang langkung sae. Panaliti ugi nyukakaken pandom pambijining *angket* ingkang saged dipunginakaken *dosen ahli materi* minangka pandom pambijining *produk media* ing bab *materi*.

Dosen ahli materi minangka *validator materi* inggih menika Bapak Prof. Dr. Suwardi, M. Hum. *Validasi* dening *dosen ahli materi* menika dipuntindakaken ngantos *media* pasinaon kasebut layak dipunuji *coba* dhateng siswa SMP kelas VII. *Validasi* ingkang katindakaken dening *dosen ahli materi* dipunperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan piwulang ingkang kaperang dados 9 *indikator* saha 8 *indikator* pambiji saking perangan leresipun isi.

Asiling *validasi* dening *dosen ahli materi* menika sadayanipun pikantuk biji 85,4% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget nedahaken bilih *kualitas media* menika sampun sae sanget dipunpirsani saking perangan piwulangan saha perangan leresipun isi wonten ing salebeting *media* menika.

b. **Validasi Dosen Ahli Media**

Validasi dening *dosen ahli media* tumrap *media* pasinaon ingkang sampun dipundamel inggih menika kangge paring pambiji saha pamrayogi tumrap *kualitas tampilan media*. Pamrayogi saking *dosen ahli media* dipunginakaken minangka

dhasar kangge ndandosi utawi *revisi media* satemah saged ngasilaken *produk media* ingkang *kualitasipun* sae.

Dosen ahli media minangka *validator media* inggih menika Ibu Avi Meilawati, S. Pd, M.A. *Validasi* dening *dosen ahli media* menika dipuntindakaken ngantos *media* pasinaon kasebut layak dipunuji *coba* dhateng siswa SMP kelas VII. *Validasi* ingkang katindakaken dening *dosen ahli media* dipunperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan *tampilan* ingkang kaperang dados 10 *indikator* saha 9 *indikator* pambiji saking perangan *pemrograman*.

Asiling *validasi* dening *dosen ahli media* menika sadayanipun pikantuk biji 77,5% ingkang kagolong *kategori* sae. *Kategori* sae nedahaken bilih *kualitas media* menika sampun sae sanget dipunpirsani saking perangan piwulangan saha perangan leresipun isi wonten ing salebeting *media* menika.

3. Asiling Pambiji Guru Basa Jawi saha Pamanggih Siswa SMP Kelas VII

a) Pamanggih Guru Basa Jawi

Pambiji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi dipuntindakaken kangge ngukur tataraning *kualitas media* pasinaon saking perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Pambiji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi dipuntindakaken sabibaripun *validasi* dening *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*, lan sabibaripun pasarujuken kangge nindakaken *uji coba media*. Pambiji *kualitas Media* pasinaon kasebat katindakaken dening Ibu Bethy

Mahara Asetyawati, S. Pd minangka guru saking SMP N 4 Wates Kulon Progo.

Guru paring pambiji nalika *proses uji coba* lumampah. *Proses validasi* dening guru basa Jawi menika sesarengan kaliyan *uji coba media* dening siswa kelas VII. Guru saged mirsani kanthi langsung panganggenipun *media* wonten ing *proses* piwulangan. Guru basa Jawi menika paring biji *media* saking kalih perangan inggih menika perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*.

Asiling pambiji saking guru basa Jawi pikantuk rata-rata biji 92% ingkang kagolong sae sanget. Menika nedahaken bilih *media* ingkang kadamel menika sampun sae perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta *kualitas tampilan*ipun.

b) Pamanggih Siswa tumrap *Kualitas Media*

Uji coba media pasinaon sekar Macapat Asmaradana dipuntindakaken sasampunipun *tahap validasi* dening *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* dipunlampahi sarta sampun dipunsarujuki bilih *media* sampun *layak* dipunuji *coba*. *Uji coba media* menika dipunlampahi kangge mangertosi pamanggih siswa sarta pambiji saking guru basa Jawi tumrap *media* pasinaon ingkang sampun karipta. Salajengipun dipuntindakaken *evaluasi kualitas media* dening siswa SMP N 4 Wates Kulon Progo.

Asiling pambiji saking siswa tumrap *kualitas media* pikantuk biji 83,2% ingkang kagolong sarujuk sanget. Menika nedahaken *media* sekar Macapat Asmaradana menika saged narik kawigatosan siswa saha saged nambahi gregetipun siswa

anggenipun sinau. Adhedasar pambiji *kualitas media* saking sedaya perangan ingkang dipunbiji dening *dosen ahli materi, dosen ahli media*, saha guru basa Jawi lan pamanggih siswa SMP kelas VII, *media* pasinaon sekar Macapat Asmaradana ingkang dipundamel mawi *Pemrograman Android Mobile* menika pikantuk rata-rata pambiji 84,5% ingkang kagolong sae sanget. Tegesipun, *media* pasinaon menika sampun nyekapi *kualitas media* ingkang sae lan saged dipunginakaken kangge pasinaon basa Jawi ing sekolah.

E. DUDUTAN

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *Reasearch and Development (R&D)*. Adhedhasar asiling panaliten saha piremanganipun, saged dipunpendhet dudutan:

1. Cara damel *media* pasinaon sekar Asmaradana kanthi *aplikasi mobile basis android* ing panaliten menika wonten gangsal *tataran* inggih menika *analysis (tataran analisis kurikulum* saha kabetahan siswa SMP tumrap *media)*, *design (tataran damel desain media* kanthi mujudaken *flowchart* saha *story board)*, *development (tataran damel media* kanthi ngecakaken *storyboard media* dhateng *pemrograman android mobile* dipunlajengaken *validasi* ingkang dipuntindakaken kanthi 2 *tataran)*, *impelementation (uji coba* dhateng sekolah), sarta *evaluation (evaluasi media* pasinaon).
2. Validasi *kualitas media* pasinaon sekar Asmaradana kanthi *aplikasi mobile basis android* katindakaken dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*.

Pambijining *kualitas media* pasinaon sekar macapat Asmaradana dening dosen ahli materi pikantuk persentase 85,4% ingkang kagolong sae sanget. Pambiji saking dosen ahli *media* pikantuk persentase 77,5% ingkang kagolong sae.

3. Pamanggih saking guru basa Jawi saha siswa SMP babagan *media* pasinaon sekar Asmaradana kanthi *aplikasi mobile basis android* inggih menika: pambiji saking guru basa Jawi pikantuk persentase 92% ingkang kagolong sae sanget. Biji adhedhasar saking sedaya angket pemanggih siswa tumrap *media* pasinaon sekar macapat Asmaradana pikantuk persentase 83,2% ingkang kagolong sarujuk sanget.

Media pamulangan ingkang dipundamel saged dipunginakaken minangka inovasi pamulangan tumrap materi sekar Macapat Asmaradana wonten ing pasinaon SMP kelas VII. *Media* pasinaon sekar macapat Asmaradana kanthi *aplikasi Android Mobile* menika saged dados panjurung tumrap siswa supados langkung remen sinau piwulangan basa Jawa mliginipun sekar macapat Asmaradana. Saengga *media* pasinaon menika saged ngindhakaken kaprigelan siswa sinau babagan sekar macapat Asmaradana kanthi sae, satemah saged nggayuh ancasiipun pamulangan kados wonten ing kurikulum.

Adhedhasar validasi *kualitas media* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, saha pemanggih siswa. *Media* pasinaon sekar macapat Asmaradana ingkang dipundamel kagolong sae sanget. *Media* pasinaon sekar macapat Asmaradana saged

dipunginakaken wonten ing pamulangan ing sekolah mawi LCD (*Liquid Crystal Display*) utawi dipunginakaken kanthi mandhiri wonten ing griya ngginakaken *smartphone android*.

KAPUSTAKAN

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.
- Gerlach, V. S. And Ely D. P. 1980. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Amerika: Prentice – Hall, Inc.
- Laginem, dkk. 1996. *Macapat Tradisional dalam Bahasa Jawa*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Padmosoekotjo, S. 1960. *Ngengrengan Kasusastran Djawa I, II*. Jogjakarta: Hien Hoo Sing.
- Prawiradisastra, Sadjjo. 1997. *Pengantar Seni Tembang*. Diktat. Yogyakarta: FBS, UNY
- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Sadiman, Arief, S. 2002. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Safaat H, Nazaruddin. 2012. *ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone*

dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika

- Sudjana, Nana saha Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Subalidinata, R.S. 1981. *Seluk Beluk Kesastraan Jawa*. Yogyakarta: Keluarga Mahasiswa Sastra Nusantara Fakultas Sastra dan Kebudayaan Universitas Gadjah Mada
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwarno, Y. 1998. *Wewarah Basa Jawa*. Yogyakarta: S.A. Dhaksinarga
- Suwarna. 2008. *Buku Ajar Seni Tembang*. Yogyakarta: Grafika Indah
- Triady, Dendy. 2013. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta: Great Publisher