

MEDIA PASINAON DOLANAN “ULAR TANGGA CANGKRIMAN” MIGUNAKAKEN PROGRAM MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 KANGGE SISWA SMP KELAS VII

MEDIA LEARNING GAME "ULAR TANGGA CANGKRIMAN" WITH MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 PROGRAM FOR STUDENT CLASS VIII

Dening: Nuryana Ainul Asfin, Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Sarining Panaliten

Panaliten menika gadhah tigang ancas, inggih menika (1) tataran angenipun damel *media pasinaon dolanan ular tangga cangkriman kangge pamulangan cangkriman kanthi Macromedia Flash 8 Profesional*; (2) *evaluasi kualitas media pasinaon ingkang dipundamel kanthi Macromedia Flash 8 Profesional kangge siswa SMP kelas VII* dening dosen *ahli* dening dosen *ahli materi saha dosen ahli media*; saha (3) pambiji saha pamanggih saking guru basa Jawi saha siswa SMP kelas VII tumrap *media pasinaon ular tangga kangge pamulangan cangkriman kanthi Macromedia Flash 8 Profesional*. Panaliten menika migunakaken jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Asiling panaliten nedahaken bilih (1) *media* dipundamel kanthi gangsal tataran inggih menika: *analisis, design, development, implementasi, saha evaluasi* (2) *evaluasi kualitas media* dening dosen *ahli materi* pikantuk biji *presentase 85%* ingkang kagolong sae sanget, wondene biji *kualitas media* dening dosen *ahli media* pikantuk biji *presentase 93%* ingkang kagolong sae sanget, saha (3) pambiji *media* dening guru basa Jawi pikantuk *rata-rata presentase 88%* ingkang kagolong sae sanget wondene asiling pamanggih siswa pikantuk *rata-rata presentase 86%* ingkang kagolong sarujuk sanget. Asiling panaliten menika nedahaken bilih *media pasinaon ular tangga kanthi Macromedia Flash 8 Profesional* saged kangge sarana/*media* wonten ing pasinaon cangkriman.

Pamijining tembung : *Media Pasinaon, dolanan ular tangga cangkriman, Macromedia Flash 8 Profesional*

Abstract

This study has three objectives, namely (1) the level of how to make game learning media snake ladder cangkriman using Macromedia Flash 8 Professional; (2) evaluating the quality of instructional media made using Macromedia Flash 8 Professional for VII grade junior high school students with expert lecturers and lecturers of media experts; and (3) assessment and opinion from Javanese language teacher and junior high school students of class VII using learning media of snake ladder for cangkriman material with Macromedia Flash 8 Professional. This research used Research and Development (R & D) research type. The results of the study explained that (1) the media was made through five levels: analysis, design, development, implementation, and evaluation (2) media quality evaluation with lecturers of material experts got 85% percentage which was very good, then media quality value with expert lecturer media got 93% percentage which was very good, and (3) media assessment with Javanese teachers got average of 88% percentage of which was excellent and the results of students' opinions got average of 86% percentage that was classified as agreed. The results of this study explained that the learning media of a snake ladder using Macromedia Flash 8 Professional could be used as media in learning cangkriman.

PURWAKA

Pasinaon basa Jawi dipundadosaken *muatan lokal wajib*. Adhedhasar *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomer 64 Tahun 2013, ngengingi “Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah”*. Salah satunggaling *materi* sastra wonten ing *kurikulum* 2013 kangge SMP kelas VII inggih menika *materi* cangkriman. Kawontenan menika jumbuh kaliyan KI (*Kompetensi Inti*) inggih menika “*memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata*”, KD (*Kompetensi Dasar*) “*memahami cangkriman dan parikan*”.

Miturut wawanpangandikan kaliyan salah satunggaling siswa inggih menika Fausta, ngandharaken bilih anggenipun sinau basa Jawi mliginipun *materi* cangkriman kirang greget. Guru nalika mucal awis migunakaken *fasilitas* sekolah kadosta LCD. Guru namung maosaken *materi* ing ngajeng kelas. Sarana ingkang dipunginakaken wonten ing pamulangan inggih menika buku pepak saha LKS. Asiling wawanpangandikan kaliyan guru basa Jawi inggih menika Ibu Th. Sumarni, S.Pd. ngrumaosi menawi wonten ing pasinaon siswa asring *pasif*. Guru ngersakaken *inovasi model* pasinaon kangge mucal *materi* cangkriman supados siswa langkung *aktif*, ananging guru tasih kangelan damel *media*.

Adhedhasar saking perkawis wonten ing pamulangan menika, prelu sanget cara supados proses pasinaon cangkriman saged kalaksanan

kanthi lancar. Salah satunggalipun kanthi cara migunakaken *teknologi*. Jaman samenika *teknologi* mangaribawani dhateng sadaya *aspek* wonten ing pagesangan masarakat, mliginipun *aspek* pendhidhikan. Wonten ing *aspek* pendhidhikan, *teknologi* menika saged dados sarana kangge damel *media* pasinaon.

Media pasinon sampun kathah dipunginakaken wonten ing pamulangan basa Jawi mliginipun *materi* cangkriman. Salah satunggaling *media* pasinaon cangkriman ingkang sampun dipundamel inggih menika, saking panaliten Mar’atun Khasanah taun 2012 migunakaken *Adobe Flash CS 3*. Mar’atun maringi pamrayogi menawi *media* ingkang dipundamel dipunvariasi malih supados langkung narik kawigatosan. Tuwuh pamikiran saking panaliti kangge ngrembakakaken *media* pasinaon menika. Panaliti badhe damel migunakaken *program Macromedia Flash Professional 8* ingkang langkung gampil saha *interaktif* dhateng siswa. Saksanesipun menika ugi dipunvariasi kanthi dolanan *ular tangga*.

GEGARAN TEORI

Dolanan menika prelu sanget wonten ing pasinaon. Ananging taksih sekedhik *media* pasinaon ingkang migunakaken *variasi* dolanan. Miturut Sadiman (2011:78) dolanan kangge *media* pasinaon gadhah kaluwihan inggih menika saged nuwuhaken raos ngremenaken saha kangge *hiburan*. *Media* pasinaon dolanan ingkang ndayani siswa remen, saged ndadosaken siswa remen ngantosaken *materi* ingkang dipunandharaken. Siswa langkung gampil

mangretosi *materi* menika. Dolanan *trep* menawi dipunginakaken wonten ing *materi* cangkriman, amargi miturut Wibawa, dkk (1992:15) cangkriman mlebet dolanan bedhekan wonten ing tlatah Jawa.

Dolanan sejatosipun sampun wonten ing jaman rumiyin. Dolanan menika dipunwastani dolanan tradhisional. Salah satunggaling dolanan tradhisional ingkang sampun kawentar inggih menika *ular tangga*. Sedaya *kalangan* saged nindakaken dolanan menika saha boten kathah aturan dolananipun. Dolanan menika wujudipun papan kothak-kothak ingkang dipunparingi *gambar* ula saha andha kangge gayutaken kothak satunggal kaliyan kothak sanesipun. Saben kothak wonten pitakenan ingkang kedah dipunwangsuli dening pemain.

Ular tangga sampun asring dipunginakaken dados *media* pasinaon. *Ular tangga* ing *media* pasinaon biasanipun namung dipundamel kanthi wujud *hardware*. Ananing wonten ing panaliten menika *media* dipundamel migunakaken wujud *software*. *Program* ingkang dipunginakaken kangge damel inggih menika *Macromedia Flash Professional 8*. *Media* menika anggenipun damel migunakaken jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *Research and Development (R&D)* salah satunggaling panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken *produk*.

CARA PANALITEN

Panaliten menika migunakaken *metode* panaliten *pengembangan* utawi *Research and Development* ingkang dipunwastani ugi *metode R&D*. Miturut Sugiyono (2016:297) *Research and*

Development (R&D) inggih menika *metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken satunggaling *produk* tartamtu saha kangge nguji *keefektifan* saking *produk* kasebut. Kangge saged ngasilaken *produk* tartamtu, dipunginakaken panaliten ingkang gadhah sipat *analisis* kabetahan saha panaliten kangge nguji *keefektifan produk* kasebut supados saged mumpangat tumrap masarakat kathah.

Produk ing panaliten menika awujud *media* cangkriman dolanan *ular tangga* kanthi *program macromedia flash professional 8* ingkang *berbasis komputer*. Cara panaliten menika saking ngempalakaen *data* utawi *informasi* kangge damel *media* pasinaon dolanan *ular tangga* kanthi *program macromedia flash professional 8* ingkang awujud CD (*compact Disk*). Salajengipun *media* pasinaon dipun*validasi* saha dipun*revisi* miturut pamrayogi saking *dosen ahli media* saha *ahli materi* supados ngasilaken *produk* ingkang *layak* kangge *uji coba*. Salajengipun nyuwun pambiji saha pamanggih kaliyan guru basa Jawi saha siswa. *Uji coba* dipuntindakaken supados *media* saged dipunginakaken wonten ing pamulangan basa Jawi mliginipun cangkriman

Miturut *prosedur pengembangan model ADDIE*, tataran-tataran *R&D* menika wonten gangsal. Asalipun saking sigkatan *ADDIE*, inggih menika *Analisis, Desain, Development (pengembangan), Implementasi, saha Evaluasi* (Mulyatiningsih, 2012: 200-201).

ASILING PANALITEN

Analisis kurikulum dipuntindakaken kanthi *observasi* saha maos *kurikulum* ingkang dipunginakaken wonten SMPN 1 Berbah. Asiling

observasi bilih SMPN 1 Berbah mliginipun kelas VII migunakaken *kurikulum 2013*. Adhedhasar *kurikulum* ingkang dipunginakaken kangge kelas VII menika dipunmangretosi bilih *materi* cangkriman minangka *materi* ingkang kedah dipunwucalaken. *Kompetensi Inti* saha *Kompetensi Dasar* menika dados dhasar kangge damel *media* pasinaon cangkriman. Wondene *Kompetensi Inti* saha *Kompetensi Dasar* ingkang gayut kaliyan *materi* cangkriman inggih menika *Kompetensi Inti* “memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata” saha *Kompetensi Dasar* “memahami cangkriman dan parikan”. Wonten ing panaliten menika *media* ingkang dipundamel kangge pasinaon cangkriman kemawon. Adhedhasar saking *Kompetensi Dasar* lajeng dipundamel *indikator* inggih menika: a) siswa dapat menjelaskan pengertian cangkriman, b) siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk cangkriman, saha c) siswa dapat menyebutkan contoh cangkriman.

Analisis kabetahan siswa dipuntindakaken kanthi cara *observasi* saha wawanpangandikan. *Observasi* dipuntindakaken panaliti nalika PPL wonten ing sekolah SMP N 1 Berbah. Asil kabetahan siswa saking wawanpangandikan dipuntindakaken dhateng guru saha siswa. Wawanpangandikan guru sumberipun saking Ibu Th. Sumarni, S.Pd, wondene wawanpangandikan siswa sumberipun saking Fausta. Adhedhasar wawanpangandikan bilih guru betahaken *media* ingkang *interaktif* supados siswa langkung *aktif*,

wondene siswa betahakaken *sarana* kangge sinau *materi* cangkriman ingkang langkung narik kawigatosan. Adhedhasar *observasi* saha wawanpangandikan menika kedah dipunwontenaken *media* ingkang *interaktif* saha narik kawigatosan kangge *materi* cangkriman.

Tataran *desain* dipunwiwiti kanthi cara ngempalaken *referensi* ingkang jumbuh kaliyan *materi* cangkriman. Asiling *observasi*, buku acuan ingkang dipunginakaken wonten ing pasinaon basa Jawi inggih menika buku LKS Sembada saha Wasitatama 1 kangge kelas VII SMP anggitanipun Warih Jatirahayu. *Referensi* ingkang sampun dipunkempalaken menika lajeng dipundadosaken dhasar kangge damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* damel *media*. Wosipun *flowchart* menika *tampilan media* ingkang kaperang saking pambuka, *menu utama*, *menu kompetensi*, *menu pandom*, *menu materi*, *menu dolanan ular tangga*, *menu profil*, *menu kapustakan*, *menu glosarium*, saha panutup.

Sasampunipun damel *flowchart*, lajeng damel *naskah media*. Wosipun *naskah media* menika ngewrat andharan saking *tampilan* wonten ing *flowchart* kanthi jangkep. *Tampilan* wonten ing *naskah media* menika kaperang dados 10 ing antawisipun: 1) pambuka *media* ingkang ngandharaken irah-irahan *media* saha *identitas* panulis; 2) *menu utama* ingkang ngandharaken sedaya *sub menu media*; 3) *menu kompetensi* ingkang wosipun *kompetensi inti*, *kompetensi dasar* saha *indikator*; 4) *menu pandom* ingkang ngandharaken pandom panganggening *media*; 5) *menu materi* ingkang ngandharaken *materi* cangkriman; 6) *menu dolanan ular tangga*

wosipun gladhen awujud dolanan *ular tangga* ingkang cacahipun 75; 7) *menu profil* ingkang ngandharaken *profil* panyerat saha dosen *pembimbing*; 8) *menu* kapustakan wosipun *referensi* ingkang dipunginakaken kangge acuan damel *media*; 9) *Menu glosarium* wosipun tetembungan ingkang mirunggan; saha 10) panutup ingkang ngandharaken atur panuwun.

Tataran *development* dipuntindakaken kanthi cara ngecakaken *naskah media* ingkang sampun dipundamel wonten ing *program Macromedia Flash Professional 8*. Menawi sampun dados *produk awal media*, lajeng dipunvalidasi dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Tataran *validasi* dipuntindakaken kangge mangretosi *kualitas media* dening dosen *ahli*. Dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* paring pambiji saha pamrayogi kangge dhasar nindakaken *revisi media* supados layak dipun*uji coba* wonten ing sekolah.

Dosen *ahli materi* wonten panaliten inggih menika Bapak Afendy Widayat, M. Phil. *Produk dipunvalidasi* dening *dosen ahli materi* kanthi kalih tataran. *Validasi* tataran setunggal dipunparingi pamrayogi bilih gladhen dipunjumbuhaken kaliyan *indikator*, seratan dipunjumbuhaken kaliyan EYD, saha basanipun dipunjumbuhaken kaliyan kawontenan siswa. Wonten tataran menika *validator* paring biji kanthi ngetang migunakaken pedoman
$$\frac{\sum \text{Skor Panaliten}}{\sum \text{Skor Ideal Sedaya Item}} \times 100\%$$
 lajeng dipunetang
$$\frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$
 ingkang kagolong sae. Sasampunipun dipunrevisi miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi*, lajeng nindakaken *validasi* tataran kaping kalih. Wonten tataran

kaping kalih *validator* paring biji kanthi ngetang
$$\frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$
 ingkang kagolong sae sanget. Tataran kaping kalih menika sampun pikantuk pasarujukan kangge *uji coba* kanthi boten wonten *revisi*.

Sasampunipun dipunvalidasi dening dosen *ahli materi* lajeng dipunvalidasi kaliyan dosen *ahli media*. Dosen *ahli media* wonten ing panaliten menika Ibu Sri Hartiwidyastuti, M. Hum. *Produk dipunvalidasi* dening *dosen ahli media* kanthi tigang tataran. *Validasi* tataran sepisan dipunparingi pamrayogi bilih dipunparingi *efek sound* wonten ing dolanan, dipunparingi *kategori point*, tata panyeratan dipunjumbuhaken kaliyan EYD, dipunparingi *dialog* wonten ing dolanan, saha dipunparingi katrangan saben *tombol*. Wonten tataran menika *validator* paring biji kanthi ngetang migunakaken pedoman
$$\frac{\sum \text{Skor Panaliten}}{\sum \text{Skor Ideal Sedaya Item}} \times 100\%$$
 lajeng dipunetang
$$\frac{28}{40} \times 100\% = 70\%$$
 ingkang kagolong sae.

Sasampunipun dipunrevisi miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi*, lajeng nindakaken *validasi* tataran kaping kalih. *Validasi* tataran kaping kalih dipunparingi pamrayogi bilih dipungantos warni seratan, *cursor* ingkang kirang ageng, saha *gambar* ingkang kirang ageng. Wonten tataran kaping kalih *validator* paring biji kanthi ngetang
$$\frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$
 dipunbulataken dados 83%, ingkang kagolong sae sanget. Sasampunipun dipunrevisi miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi*, lajeng nindakaken *validasi* tataran kaping tiga. Wonten tataran kaping tiga *validator* paring biji kanthi ngetang
$$\frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$
 ingkang kagolong sae

sanget. Tataran kaping tiga menika sampun pikantuk pasarujukan kangge *uji coba* kanthi boten wonten *revisi*.

Tataran *implementasi* saged kalaksanan adhedhasar pasarujukan dosen *ahli materi* saha *media* minangka *validator media* kangge *uji coba*. *Uji coba* dipuntindakaken nalika tanggal 20 Maret 2017 wonten ing SMPN 1 Berbah kangge mangretosi pambiji guru basa Jawi saha pamanggih siswa. Panaliti nyuwun pambiji dhateng guru basa Jawi wonten ing SMPN 1 Berbah inggih menika Ibu Th. Sumarni, S.Pd babagan *kualitas media*. Sasampunipun pikantuk pasarujukan dening guru basa Jawi, lajeng katindakaken pasinaon migunakaken *media pasinaon dolanan ular tangga*. Siswa ingkang dados *objek* panaliten inggih menika siswa kelas VII A SMPN 1 Berbah ingkang cacahipun 30.

Proses uji coba dipundampingi kaliyan guru basa Jawi inggih menika Ibu Th. Sumarni, S.Pd. *Uji coba* dipunwiwiti panaliti kanthi maringi tuladha kadospundi migunakaken *media* mawi LCD wonten ing kelas. Salajengipun para siswa migunakaken *media* wonten ing *laboratorium komputer* kanthi cara gantosan, amargi cacahipun *komputer* namung 16 *unit*. Sasampunipun siswa sinau piyambak migunakaken *media pasinaon ular tangga*, lajeng gladhen wonten ing dolanan *ular tangga*.

Suwasana nalika gladhen migunakaken *media dolanan ular tangga* cangkriman menika gayeng sanget. *Media* menika ndadosaken siswa gadhah sipat *kompetitif*, amargi siswa kepengen ngambali malih gladhen supados pikantuk *point* ingkang paling inggil. Siswa ingkang pikantuk

point inggil menika sampun nguwaosi *materi* saged ugi amargi begjo. Wondene siswa ingkang pikantuk *point* andhap amargi dereng nguwaosi *materi* saged ugi kirang begjo. Siswa ingkang *point*ipun andhap taksih kathah lepatipun babagan wujud saha tuladha cangkriman. Sasampunipun gladhen lajeng para siswa dipundhawuhi *diskusi* kelompok. Saben kelompok dipunperang dados kalih, salajengipun dipunparingi gladhen supados sareng-sareng dipunwangsul. Siswa ingkang pikantuk *point* ageng nalika dolanan *ular tangga* menika saha kelompok ingkang rikat mangsul pitakenan pikantuk bebingah. Wondene siswa ingkang pikantuk *point* sekedhik dipun*motivasi* malih supados sinau cangkriman kanthi temenan. Sasampunipun maringi bebingah lajeng siswa dipunsuwuni pamrayogi babagan *media* menika mawi *angket*. Asilipun pambiji saking guru sae sanget katitik *presentase* 87%. Wondene pamanggih saking siswa sarujuk sanget katitik *presentase* pambiji 86%.

Adhedhasar *uji coba* saged dipunmangretosi bilih *media* menika saged ndadosaken siswa *aktif* saha gampilaken siswa sinau *materi* cangkriman. Katitik saking siswa nalika pasinaon cangkriman sinau piyambak wonten ing *komputer* migunakaken *media* menika, menawi wonten babagan ingkang boten mangertos nyuwun priksa kaliyan gurunipun. Nalika dipunparingi pitakenan kangge nge*valuasi* pasinaon, siswa *antusias* sanget kangge mangsul pitakenan kanthi ngacungaken asta. Guru ngrumaosi sasampunipun migunakaken *media* menika siswa langkung saged bedakaken wujud saha tuladha cangkriman. Wondene para siswa

sasampunipun migunakaken *media* ngraosaken remen sinau *materi* cangkriman amargi saged narik kawigatosan katitik saking asil pamanggih siswa kanthi dipunprisani saking asiling *angket* wonten kolom pamrayogi.

Tataran ingkang pungkasan inggih menika tataran *evaluasi*. Tataran *evaluasi* menika katindakaken kanthi *analisis kualitas media*. *Analisis* menika saking biji *angket* saking *validasi*, guru basa Jawi, saha siswa. Pambiji saking dosen *ahli materi* pikantuk *presentase* 85% ingkang kagolong sae sanget, pambiji saking dosen *ahli media* pikantuk *presentase* 95% ingkang kagolong sae sanget, pambiji saking guru basa Jawi pikantuk *presentase* 88% ingkang kagolong sae sanget, saha pamanggih saking siswa pikantuk *presentase* 86% ingkang kagolong sarujuk sanget.

Adhedhasar *angket* nedahaken bilih *media* ingkang dipundamel sampun *layak* dipunginakaken wonten ing pasinaon *materi* cangkriman. Katitik saking asiling *rata-rata* pambiji pungkasan pikantuk *presentase* 89% ingkang kagolong sae sanget. Salajengipun *media* menika dipundamel *produk akhir* ingkang awujud CD mawi *program macromedia flash professional* 8 kangge *materi* cangkriman.

Asiling pungkasan saking pambiji *validasi* dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, pambiji guru basa Jawi, saha pamanggih siswa saged dipunmagretosi wonten *tabel* ing ngandhap menika

Tabel . Asiling pambiji pungkasan

No	Pambiji Media Pasinaon	Persentase	Kategori
1.	Dosen <i>ahli</i>	85%	Sae

	<i>materi</i>		sanget
2.	Dosen <i>ahli media</i>	95%	Sae sanget
3.	Guru basa Jawi	88%	Sae sanget
4.	Pamanggih siswa	86%	Sarujuk sanget
Asiling rata-rata persentase pambiji		89%	Sae sanget

Asiling pambiji pungkasan ing nginggil menika saking asiling *validasi* dosen *ahli media*, dosen *ahli materi* pambiji guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. Asiling *validasi* dosen *ahli materi* paringi pambiji adhedhasar saking 8 *indikator*. Tataran *validasi* ingkang pungkasan dening dosen *ahli materi* pikantuk biji *presentase* 85% ingkang kagolong sae sanget. Asiling *validasi* dosen *ahli media* paringi pambiji adhedhasar saking 8 *indikator*. Tataran *validasi* ingkang pungkasan dening dosen *ahli media* pikantuk biji *presentase* 95% ingkang kagolong sae sanget. Asiling pambiji *media* dening guru basa Jawi adhedhasar saking 8 *indikator*. Asiling pambiji ingkang pungkasan saking guru basa Jawi *rata-rata presentase* 88% ingkang kagolong sae sanget. Asiling pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon adhedhasar saking 7 *indikator*. Asiling pamanggih siswa *rata-rata presentase* 86% ingkang kagolong sarujuk sanget.

Adhedhasar saking *validasi* dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, pambiji guru basa Jawi, saha pamanggih siswa kelas VII A SMPN 1 Berbah tumrap *media* pasinon dolanan ular *tangga* cangkriman pikantuk *rata-rata presentase*

88,5% ingkang dipunbulataken dadaos 89% ingkang kagolong sae sanget.

Asiling *validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* ngasilaken *produk* ingkang pungkasan. *Produk* menika saderengipun sampun diputindakaken *revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, saha dosen pembimbing. Satemah ngasilaken *media* pasinaon ingkang gadhah *kualitas* sae. Wondene asiling tampilan pungkasan *media* pasinaon saged dipunpriksani wonten *lampiran*. *Media* pasinon menika wonten kaluwihan saha kekiranganipun, saged dipunandharaken kados mekaten.

Kaluwihan *media* pasinaon dolanan *ular tangga* cangkriman, wonten ing ngandhap menika.

- a) *Media* layak dipunginakaken wonten ing sekolah kanthi *materi* cangkriman kangge siswa SMP kelas VII. Katingal saking asiling *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, pambiji guru basa Jawi, saha pamanggih siswa ingkang pikantuk *rata-rata persentase* 89% menika kagolong sae sanget.
- b) *Media* menika saged dipunginakaken kangge sinau basa Jawi kanthi *materi* cangkriman ingkang ngremenake awujud dolanan *ular tangga*.
- c) *Media* menika saged dipunginakaken kanthi *klasikal* wonten ing pamulangan kanthi migunakaken LCD (*Liquid Crystal Display*), saged ugi dipunginakaken kanthi mandhiri.
- d) *Media* menika saged nggampilaken guru anggenipun ngandharaken *materi* wonten ing pamulangan.

- e) Gladhen wonten ing *media* menika saged kangge nambah pangertosan siswa. Sasampunipun mangsuli gladhen dipunjangkepi kaliyan kunci jawabanipun.
- f) *Media* menika ndadosaken siswa gadhah raos *kompetitif* satemah siswa remen sinau.
- g) *Media* pasinaon dolanan *ular tangga* cangkriman menika gampang dipuncopy.
- h) Siswa saged ngambali malih gladhen kanthi raos remen amargi gladhenipun wujud dolanan.

Kekirangan *media* pasinaon dolanan *ular tangga* cangkriman wonten ing ngandhap menika.

- a) *Media* menika kalebet jinis *media* ingkang adhedhasar *multimedia*, kedah migunakaken *komputer* utawi laptop. Menawi migunakaken *komputer* kedah betahaken sambungan listrik. Menika dadosaken pangangening *media* winates sanget.
- b) Anggenipun migunakaken *media* menika betahaken wekdal ingkang dangu.
- c) Guru saha siswa kedah paham anggenipun migunakaken *komputer*.
- d) *Media* menika kathah pandomipun kangge dolanan satemah kedah maos pandom dolanan kanthi premati.

DUDUTAN

Ing panaliten menika migunakaken jinis panaliten *R&D (Research and Development)*. *Produk* ingkang dipundamel inggih menika *media* pasinaon *ular tangga* cangkriman migunakaken *program macromedia flash professional 8*. Adhedhasar asiling pirembaran saha panaliten saged dipunpendhet dudutan inggih menika:

1. Cara anggenipun damel *media* menika migunakaken *prosedur ADDIE* ingkang wonten gangsal tataran inggih menika: (a) Tataran *analisis* katindakaken kanthi *analisis kurikulum* saha *analisis* kabetahan siswa; (b) Tataran *design* katindakaken kanthi cara ngempalaken *referensi* ingkang jumbuh kaliyan *materi* lajeng dipundadosaken dhasar kangge damel *flowchart* saha *naskah media*; (c) Tataran *development* katindakaken kanthi cara ngecakaken *naskah* wonten ing *program Macromedia Flash Professional 8*. Asiling menika dados wujud *produk awal media* lajeng dipunvalidasi kaliyan dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Sasampunipun dipunvalidasi lajeng *media* menika dipunrevisi miturut pamanggih dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*; (d) Tataran *implementasi* katindakaken kanthi *uji coba* wonten ing SMPN 1 Berbah kaliyan siswa lajeng dipunsuwunaken pambiji dening guru basa Jawi; (e) Tataran *evaluasi* katindakaken kanthi *analisis kualitas media* saking *validasi dosen ahli*, guru, pamanggih siswa, saha asil *uji coba*. Salajengipun *media* menika dipundamel *produk akhir* ingkang awujud CD mawi *program macromedia flash professional 8* kangge *materi* cangkriman.
2. *Evaluasi kualitas media* dolanan *ular tangga* cangkriman kanthi *macromedia flash professional 8* dipuntindakaken kanthi cara *validasi* dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli materi validasi* tataran I pikantuk *presentase* biji 75%, ingkang kagolong sae saha *validasi* tataran II pikantuk *presentase*

biji 85%, ingkang kagolong sae sanget. Salajengipun pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli media validasi* tataran I pikantuk *presentase* biji 70% ingkang kagolong sae, *validasi* tataran II pikantuk *presentase* biji 82,5% dipunbulataken dados 83% ingkang kagolong sae sanget, saha *validasi* tataran III pikantuk *presentase* biji 95% ingkang kagolong sae sanget.

3. Asiling pambiji *media* dening guru basa Jawi pikantuk *rata-rata presentase* 88% ingkang kagolong sae sanget. Asiling pamanggih siswa pikantuk *rata-rata presentase* 86% ingkang kagolong sarujuk sanget.

PAMRAYOGI

Saking asiling *media* ingkang dipundamel pamrayoginipun inggih menika:

1. Siswa saged sinau kanthi mandhiri migunakaken *media* menika kangge sinau *materi* cangkriman ingkang sampun dipunjumbuhaken kaliyan *Komptensi Dasar*. Siswa ugi kedah maos *materi* saha pandom kanthi saestu supados saged pikantuk *point* ingkang inggil nalika dolanan *ular tangga*.
2. Guru dipunajab saged migunakaken *media* dolanan *ular tangga* cangkriman wonten ing pamulangan kanthi *efektivitas* wekdal ingkang sae saha kedah ngandharaken pandom dolanan kanthi gampil dipunmangertosi siswa. *Fasilitas* wonten ing sekolah ugi kedah jangkep kadosta LCD utawi *komputer*. Guru dipunajab saged migunakaken *program macromedia flash professional 8* kangge damel *media* wonten *materi* sanesipun.

3. Panaliti sanes dipunajab saged damel *media pasinaon* migunakaken *program macromedia flash professional 8* kangge materi basa Jawi sanesipun ingkang langkung *kreatif* saha sae.

KAPUSTAKAN

Khasanah, Mar'atun. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Cangkringan dengan Software Adobe Flash CS3 untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. S1. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta:Alfabeta.

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 64/ KEP/ 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib.

Sadiman, Arief S., dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

----- . 2011. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung:Alfabeta.

Wibawa, dkk. 1992. *Cangkringan*. Jakarta: Departmen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara.