

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

### **DEVELOPING THE MEDIA OF GENEALOGY AND CHARACTERISTICS OF WAYANG PANDHAWA USING ADOBE FLASH CS 6 APPLICATION FOR GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL**

Dening : Tri Puji Lestari, Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta [tripujilestari90@gmail.com](mailto:tripujilestari90@gmail.com)

#### **SARINING PANALITEN**

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

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

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

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

#### **Abstract**

*This research has three goals which are (1) steps in developing the media of Wayang Pandawa using Adobe Flash CS 6 Application for Grade IV Students of Elementary School; (2) the quality of the media of Wayang Pandawa using Adobe Flash CS 6 Application for Grade IV Students of Elementary School; (3) Javanese teacher's and the student's opinions as the users of the media.*

*This study belongs to Research and Development (RnD). There are five steps in developing the media which are analysis; planning; developing the media; validation and trial; and the finished product. This product was judged by the experts in order to be trialed to the students. The data analysis used descriptive analytical technique.*

*The results of this research show that the media was developed using : (1) analysis: curriculum analysis and need analysis; (2) planning: making flowchart and storyboard; (3) developing the media: using Adobe Flash CS 6 Application; (4) validation and trial: expert validation by the lecturer of materials expert and the lecturer of media expert, judgement from the Javanese teacher and grade IV students; (5) finished product; revision based on the validation result and trial. The validation from the lecturer of materials expert gained 84,7% categorized as excellent, the validation from the the lecturer of media expert gained*

77,7% categorized as good and the media quality from the Javanese teacher gained 98% categorized as excellent, the students opinions gained 86,8% categorized as totally agree. Those results show that the media of Wayang Pandawa using Adobe Flash CS 6 Application for Grade IV Students of Elementary School can be used in the Javanese teaching and learning process.

## PURWAKA

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

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

Kawontenan menika damel panaliti nglampahi pirembagan kaliyan salah satunggaling guru SD, menapa leres *materi* wayang kagolong *materi* ingkang awrat. Guru SD ingkang dipunwawanrembagi saking SD Negeri Jetis inggih menika Bapak Sujarmadi. Asiling pirembagan kaliyan Pak Sujarmadi

menawi biji saking *materi* wayang taksih dereng maksimal. *KKM*-ipun (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) kangge *Mata Pelajaran* Basa Jawi dereng kagayuh kanthi maksimal amargi daya tampinipun siswa beda-beda. Guru taksih bingung anggenipun ngandharaken *materi* wayang. *Materi* ingkang dipunadharaken nalika piwulangan taksih saking buku paket satemah para siswa taksih *terpacu* kaliyan buku paket. Sejatospun SD menika *IT*-nipun sampun langkung majeng, *mubadzir* menawi boten dipunginakaken kanthi *optimal*.

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

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

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

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

wayang supados siswa langkung gampang nampi *materi* saha mandhiri.

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

## **METODE PANALITEN**

*Metode* panaliten ingkang dipunginakaken inggih menika *Research and Development (RnD)*. *RnD* menika salah satunggaling *metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken salah satunggalipun *produk*, nguji *efektifitas produk* ingkang sampun wonten utawi saged ngembangaken saha ngasilaken *produk* enggal (Sugiyono, 2015: 26). Panaliten *RnD* ancasipun kangge ngasilaken utawi ngembangaken saha *validasi produk*. *Produk* ingkang dipunkasilaken boten awujud pirantos ingkang ketal (hardware), kadosta buku, modul, lsp, ananging ugi saged awujud pirantos ingkang boten ketal (*software*),

kadosta *program komputer* (Sukmadinata, 2015:164). Saking pangretosan ahli menika saged dipunpendhet dudutan bilih RnD menika *metode* panaliten kangge ngembangaken *produk* enggal utawi *produk* ingkang sampun wonten, saha kangge *validasi produk*.

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

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

## ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

### 1. Tata Caranipun Damel *Media*

#### Wulangan Wayang Pandhawa

##### a. Tahap *Analisis*

Tahap *analisis* inggih menika tahap wiwitan damel *media* piwulangan. Wonten tahap menika, panaliti nganalisis *kurikulum* saha kawontenan siswa ing SD Negeri Jetis Kelas IV. *Analisis kurikulum* katindakaken supados *media* ingkang dipundamel jumbuh kaliyan *kurikulum* ingkang dipunginakaken. Asilipun saking *analisis kurikulum*, SD Negeri Jetis sampun ngetrapaken *Kurikulum* 2013. *Kompetensi* Intinipun inggih menika “*Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa*

*ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah*”. Saking *Kompetensi Inti* menika dipunpratelaken malih dados *Kompetensi Dasar* saha *Indikator* ingkang badhe kagayuh wonten piwulangan. *Kompetensi Dasar*-ipun inggih menika “*Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa), jeneng dina lan pasaran dan makanan tradisional*”. *KD* ingkang dipun-fokusaken wonten panaliten inggih menika “*Memahami wayang (silsilah wayang Pandawa)*”, tegesipun siswa namung *fokus* wonten piwulangan bab sarasilah wayang Pandhawa. *Indikator* ingkang badhe dipungayuh inggih menika:

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

Saking *analisis kurikulum* dipunalajengaken *analisis* kawontenan siswa nalika piwulangan basa Jawa mliginipun bab wayang Pandhawa. Panaliti sampun nglampahi pirembaran kaliyan guru basa Jawi, Pak Sujarmadi, S.Pd. SD Negeri Jetis menawi siswa menika taksih kangelan anggenipun nampi *materi* wayang. Sumber sinau taksih saking buku paket saha ingkang ngandharaken. *Media* ingkang dipunginakaken winates ngginakaken *laptop* lajeng *searching* gambar wayang Pandhawa utawi wayang asli ananging kala wingi namung Bima ingkang wonten. Panaliti ugi nglampahi *observasi* kelas nalika piwulangan basa Jawi. Asiling saking *observasi* menika,

kawontenan siswa nalika piwulangan basa Jawi mliginipun wayang menika taksih kangelan mbedakaken *tokoh* wayang. Pamanggih saking siswa, menawi wayang menika wujudipun meh sami dados *materi* wayang kalebet *materi* ingkang angel. Nalika piwulangan basa Jawi bab wayang, siswa wonten ingkang rame piyambak, jagongan kaliyan kanca, wonten ingkang ngantuk amargi guru taksih ngginakaken *metode konvensional* utawi *ceramah*.

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

### **b. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan menika tahap kaping kalih sasampunipun tahap *analisis*. Saderengipun *media* dipunrancang, panaliti kedah ngempalaken *sumber data* saha *sumber pustaka* ingkang wonten gegayutanipun kaliyan *materi* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa. Sasampunipun tahap *perencanaan* dipuntindakaken kanthi damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram*

*alur pengembangan media*. Sasampunipun damel *flowchart*, panaliti damel *storyboard* utawi *naskah media* ingkang badhe dipundamel wonten ing salebeting *media* piwulangan.

### **c. Tahap Damel Media**

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

### **d. Tahap Validasi saha Ujicoba**

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

### **e. Produk Pungkasan**

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

## 2. Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media*

Asiling pungkasan *kualitas media* sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa wonten ing tabel ngandhap menika.

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

Adhedhasar tabel ing nginggil menika saged dipunadharaken bilih asiling pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli materi* menika pikantuk

*prosentase* 84,7% ingkang *kategorinipun* kagolong sae sanget. Ing salebeting *media* menika, *materi* ingkang dipunandharaken boten namung sarasilahipun wayang Pandhawa ananging ugi wonten titikanipun wayang Pandhawa supados siswa saged mbedakaken wayang Pandhawa setunggal saha sanesipun.

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

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

Asiling pamanggih siswa saking *angket* ingkang dipunisi dening siswa tumrap *kualitas media* kaperang dados sekawan

perangan. Sedaya perangan kala wau *rata-rata prosentase* pikantuk 86,1% ingkang *kategorinipun* kagolong sarujuk sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa kangge sinau *materi* wayang Pandhawa.

Adhedhasar saking sedaya pambiji *kualitas media* saking sedaya perangan ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa menika pikantuk biji *rata-rata prosentase* 86,8% ingkang *kategorinipun* kagolong sae sanget. Saking sedaya pambiji tumrap *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* sampun saged dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* wayang Pandhawa satemah siswa boten langkung bosen saha saged mbiyantu guru anggenipun ngandharaken *materi*.

### **1. Kaluwihan Media Wulangan Wayang Pandhawa**

a. *media* menika sampun layak dipunginakaken kangge piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* wayang Pandhawa. *Media* menika sampun layak amargi sampun dipun*validasi* saha dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha siswa SD kelas IV. Asiling pambiji saking *validasi* saha *ujicoba* kalawau pikantuk *rata-rata prosentase* biji 86,8% ingkang *kategorinipun* kagolong sae sanget;

- b. *media* menika dipundamel titikanipun wayang Pandhawa satemah siswa langkung saged mbedakaken wayang setunggal saha sanesipun;
- c. *media* menika saged dipunginakaken siswa sinau kanthi madhiri wonten ing sekolah utawi ing griya;
- d. basa *pengantar* ing *media* menika ngginakaken basa Jawi satemah saged mbiyantu siswa sinau basa Jawi;
- e. *media* piwulangan menika saged dipun*operasikaken* wonten ing sedaya komputer tanpa nginstal *aplikasi Adobe Flash CS 6* saha saged dipundamel *media* wonten ing *android*;
- f. *tampilan media* saged narik kawigatosan siswa amargi dipunparingi *animasi* saha warninipun ingkang narik kawigatosan siswa kangge sinau;
- g. *media* menika saged mbiyantu guru nalika ngandharaken *materi* wayang Pandhawa ing piwulangan basa Jawi kanthi saged dipunsentrongaken ngginakaken *LCD*;
- h. *media* piwulangan menika saged kangge ngukur kapingelan siswa bab *materi* wayang Pandhawa amargi dipunparingi *menu* gladhen saha langsung saged medal bijinipun.
- i. gampang anggenipun ngginakaken *media* menika amargi sampun wonten pitedah panganggening *media*.

### **2. Kekirangan Media Wulangan Wayang Pandhawa**

- a. *media* wulangan wayang Pandhawa menika namung winates wayang Pandhawa gagrag Ngayogyakarta;
- b. *media* wulangan wayang Pandhawa menika taksih winates titikanipun wayang Pandhawa ingkang awujud saking busananipun saha saperangan awujudipun kemawon;
- c. *media* menika dereng ngandharaken bab *makna simbolisme* muka, irungan, watak, tata lair, saha tata batinipun wayang Pandhawa;
- d. *media* menika dereng mbedakaken wayang Pandhawa Yogya kaliyan Sala.

## PANUTUP

Panaliten ingkang dipunlampahi dening panaliti inggih menika *metode* panaliten *Research and Development (RnD)*. *RnD* menika panaliten ingkang ngasilaken satunggaling produk. Produk ingkang dipunkasilaken inggih menika *media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6*.

3. Asiling sedaya pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa, pikantuk *rata-rata prosentase* 86,8% ingkang kategorinipun kagolong sae sanget.

## Implikasi

*Media* wulangan sarasilah saha titikanipun wayang Pandhawa mawi *aplikasi Adobe Flash CS 6* dipunajab dening panaliti supados ngremenaken saha saged narik

Tata caranipun damel *media* menika wonten gangsal, inggih menika *tahap analisis, tahap perencanaan damel desain media, tahap damel media, tahap validasi saha ujicoba, saha tahap* ingkang pungkasan inggih produk pungkasan. Adhedhasar saking asiling panaliten saha pirembagan, saged dipunpendhet bilih:

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

kawigatosan siswa kangge sinau. *Media* ingkang dipunginakaken menika adhedhasar saking asiling *validasi* dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa SD Negeri Jetis kelas IV ingkang pikantuk biji kategorinipun kagolong sae sanget. *Media* menika saged dipunginakaken kanthi mandhiri dening siswa utawi saged dipunginakaken nalika piwulangan ngginakaken *LCD*.



## Pamrayogi

Adhedhasar dudutan wonten ing nginggil, pramila pramayoginipun inggih menika.

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

## KAPUSTAKAN

- Padmo, Dewi. 2004. Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwadarminta, WJS.1939. Baoesastra Djawa. Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Rosda.