



**MEDIA AUDIO MUSIKALISASI SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN MEMBACA INDAH *GEGURITAN*
PADA SISWA SMP**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Unan Santosa

2601409081

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

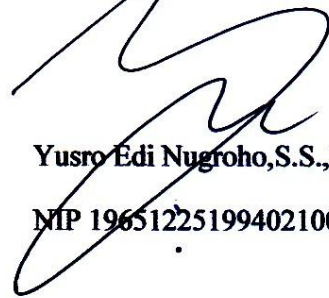
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Media Audio Musikalisasi sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan pada Siswa SMP* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 5 Januari 2015

Pembimbing



Yusro Edi Nugroho, S.S., M.Hum

NIP 196512251994021001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Media Audio Musikalisasi sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan pada Siswa SMP* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada

hari : Selasa

tanggal : 13 Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi



Drs. Syahul Syah Sinaga, M.Hum
NIP 196408041991021001

Sekretaris,


Dra. Endang Kurniati, M.Pd
NIP 196111261990022001

Penguji I,



Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum
NIP 196101071990021001

Penguji II,


Sucipto Hadi Purmono, S.Pd., M.Pd
NIP 19720806200511002

Penguji III,


Yusro Edi Nugroho, S.S., M.Hum
NIP 196512251994021001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul *Media Audio Musikalisasi sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan Pada Siswa SMP* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 3 Januari 2015



Unan Santosa

NIM 2601409081

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Jangan takut pada kegagalan, karena sukses sejati adalah akumulasi dari kegagalan yang mampu kita atasi (Andrie Wongso SDTT. TBS).
- Hidup bukan seberapa besar mimpi kita, tetapi seberapa besar kita untuk mimpi itu (penulis).

Persembahan

1. Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang tua, saudara, keluarga besar YM & 4ID, dan teman-teman terkasih.
2. Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugerah yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Media Audio Musikalisasi sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan Pada Siswa SMP*.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. selaku pembimbing dan Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum, dan Sucipto Hadi Purnomo, M.Pd, selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Drs. Slamet Haryono M.Sn, selaku penguji ahli media dan Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd, selaku penguji ahli materi atas penilaian dan sarannya terhadap media audio musikalisasi.
4. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mencurahkan ilmu kepada peneliti.
5. Kepala SMP N Bodeh 02, SMP N 04 Bodeh yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan observasi.

6. Bapak dan Ibu guru yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
7. Bapak, Ibu, Adik, dan keluarga tercinta yang selalu menjadi penyemangat bagi peneliti.
8. Kawan-kawan seperjuangan Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2009 khususnya keluarga besar YM & 4ID.
9. Teman-teman Gepeng Kost khususnya Saiful Munir, Gambaz, Dhana, dan Sukirman yang telah menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pembuatan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Atas semua doa, bimbingan, dan motivasi dari pihak-pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, 5 Januari 2015

Penulis

ABSTRAK

Santosa, Unan. 2014. *Media Audio Musikalisasi sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan pada Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Kata kunci: media, musikalisasi, membaca indah, *geguritan*.

Pembelajaran *geguritan* terutama untuk aspek membaca indah kurang diajarkan dengan baik dalam proses belajar mengajar, karena kurangnya media pembelajaran yang menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan* ini. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang membantu memudahkan pembelajaran membaca indah *geguritan*.

Berdasarkan paparan di atas, permasalahan yang dapat diungkap dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa SMP terhadap media pembelajaran *geguritan* khususnya pembelajaran membaca indah *geguritan*, dan (2) bagaimana media pembelajaran membaca indah *geguritan* untuk SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk baru yang berupa media pembelajaran berbentuk rekaman (audio) musikalisasi yang membantu pembelajaran membaca indah *geguritan*. Dengan produk media pembelajaran baru berbentuk audio musikalisasi ini, diharapkan bisa lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran dan lebih menarik bagi para siswa.

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang dilakukan terbatas, meliputi (1) analisis potensi dan masalah, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) validasi desain/uji ahli, dan (5) revisi desain. Subjek penelitian ini adalah 2 orang guru dan 20 siswa (masing-masing 10 siswa) dari dua sekolah yang berbeda serta dua orang ahli. Instrumen penelitian ini adalah instrumen wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa serta angket uji ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan angket. Analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian ini adalah prototipe media pembelajaran yang mencakup aspek membaca indah *geguritan*. Prototipe media pembelajaran tersebut dikemas dalam CD Audio dengan sampul kemasan yang menggambarkan isi *geguritan*. Prototipe media pembelajaran membaca indah *geguritan* yang dihasilkan berupa rekaman CD Audio berbentuk musikalisasi dengan durasi masing-masing 5 menit per judul *geguritan*. Hasil validasi oleh ahli terhadap prototipe terdapat beberapa perbaikan yaitu perbaikan pada bagian materi yang meliputi penggantian judul *geguritan*, dan pada bagian kemasan yaitu kesesuaian *background*. Perbaikan pada bagian isi meliputi penggantian instrument musik

piano menjadi instrument *gamelan*, perbaikan harmonisasi nada dan dinamika pada pembacaan *geburitan*, serta perbaikan pada artikulasi si pembaca *geburitan*.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini, yaitu (1) media pembelajaran ini selain untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas, juga bisa digunakan di luar jam pelajaran. Dengan begitu, orang tua bisa menggunakan media pembelajaran ini untuk pembelajaran bahasa Jawa bagi putra-putrinya di rumah, (2) media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan oleh peneliti lain dengan bentuk dan jenis yang berbeda, dengan *geburitan* yang sudah dikembangkan.

SARI

Santosa, Unan. 2013. *Media Audio Musikalisasi sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan Pada Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Tembung pangrunut :, media, musikalisasi, maca endah, geguritan

Piwulangan geguritan ing aspek maca endah geguritan kurang diwulangake kanthi becik ing SMP, amarga kurange media kang nyengkuyung piwulangan maca endah geguritan iki iki. Mula saka iku, perlu dikembangake media pembelajaran kang efektif kanggo mbiyantu piwulangan maca endah geguritan.

Adhedasar pratelan ing ndhuwur, perkara kang bisa didhudhah ing panaliten iki yaiku (1) kepiye kabutuhane guru lan siswa SMP tumrap media pembeelajaran ngenani geguritan kang mligine aspek maca endah geguritan, lan (2) kepiye media pembelajaran maca endah geguritan ing SMP. Ancas saka panaliten iki yaiku kanggo gawe sawijine produk anyar arupa media pembelajaran awujud rekaman (audio) musikalisasi kang mbiyantu piwulangan maca endah geguritan. Kanthi produk media pembelajaran anyar awujud audio musikalisasi iki, kaajab bisa luwih ngundhakake efektivitas piwulangan lan luwih nyenengake kanggone para siswa.

Panaliten iki migunakake dhasar metode penelitian lan pengembangan utawa Research and Development kang winates, kaperang dadi (1) analisis potensi dan masalah, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) validasi desain/uji ahli, lan (5) revisi desain. Subjek panaliten iki yaiku guru cacahé 2 lan siswa cacahé 20 (saben sekolah 10 siswa) saka 2 sekolahan kang beda lan uga ahli cacahé loro. Instrumen panaliten iki yaiku instrument wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, sarta angket uji ahli. Kanggo nglumpukake data migunakake cara wawancara lan angket. Kanggo medhar data migunakake teknik analisis interaktif kang kaperang saka reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, lan verifikasi.

Asile saka panaliten iki yaiku prototipe media pembelajaran kang ing njerone ana piwulangan maca endah geguritan. Prototipe media pembelajaran iku diwadhahi ana sajrone CD Audio kanthi samak kang mralambangake isine geguritan. Prototipe media pembelajaran maca endah geguritan kang diasilake arupa rekaman CD Audio awujud musikalisasi suwene kurang luwih 5 menit saben judule. Produk kang wis digawe iki banjur divalidasi dening ahli lan dosen media pembelajaran. Prototipe kang wis dadi iki isih nduweni kekurangan-kekurangan kang perlu didandani, kayata ing bageyan materi yaiku perlu nambahi judul geguritan, lan bageyan samak yaiku ngganti background supaya trep karo gambar samak. Ing bageyan isi sing perlu didandani yaiku ngganti intrumen piano kanthi intrumen gamelan, ndandani harmonisasi nada lan dinamika ing sakjone geguritan. sarto ndandadi artikulasine si penggurit.

Saka asil panaliten iki bisa diaturake pamrayoga, yaiku (1) media pembelajaran iki kajaba kanggo piwulangan ing njero kelas, uga bisa digunakake ing sanjabane jam pamulangan. Kanthi cara kang mangkono, para wong tuwa bisa migunakake media pembelajaran iki kanggo mulangake Basa Jawa kanggo putra-putrine ing ndalem, (2) media pembelajaran iki isih bisa disampurnakake dening panaliti liyane kanthi wujudlan jenis kang beda, kanthi geguritan kang wis disampurnakake.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vi
SARI	x
DARTAR ISI	xii
DARTAR LAMPIRAN	xvi
DARTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teoretis.....	11
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2.2.1.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	14
2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.2.1.3 Bentuk dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17

2.2.1.4 Kegunaan Media Pembelajaran.....	19
2.2.2 Pengertian <i>Geguritan</i>	21
2.2.2.1 Ciri-ciri <i>Geguritan</i>	24
2.2.2.2 Unsur-unsur <i>Geguritan</i>	24
2.2.3 Pemilihan Bahan Ajar.....	34
2.2.4 Definisi Musikalisasi <i>Geguritan</i>	35
2.2.4.1 Jenis Musikalisasi <i>Geguritan</i>	37
2.2.5 Hakikat Membaca Indah.....	38
2.2.6 Membaca Indah <i>Geguritan</i>	42
2.2.6.1 Komponen dalam Pembacaan <i>Geguritan</i>	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Desain Penelitian.....	46
3.1.1 Analisis Potensidan Masalah.....	47
3.1.2 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	47
3.1.3 Desain Produk.....	48
3.1.4 Validasi Desain atau Uji Ahli.....	48
3.1.5 Revisi Desain.....	48
3.2 Subjek Penelitian.....	50
3.3 Instrumen Penelitian.....	50
3.3.1 Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi <i>Geguritan</i> dalam Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i> Terhadap Siswa.....	52
3.3.2 Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi <i>Geguritan</i> dalam Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i> Terhadap Guru.....	53

3.3.3 Kuesioner Kebutuhan Guru Terhadap Media Audio Berupa Rekaman Musikalisasi <i>Geguritan</i>	54
3.3.4 Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi Pembelajaran <i>Geguritan</i>	57
3.3.5 Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran Audio Musikalisasi <i>Geguritan</i>	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data	60
3.4.1 Observasi.....	60
3.4.2 Wawancara.....	61
3.4.3 Kuesioner.....	61
3.5 Teknik Analisis Data.....	62
3.5.1 Teknik Analisis Data Kebutuhan Media.....	62
3.5.2 Teknik Analisis Data Penilaian Dosen Ahli.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Kebutuhan Media Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i> di SMP.....	64
4.1.1 Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i>	64
4.2 Pengembangan Media Membaca Indah <i>Geguritan</i> Berbasis Audio.....	68
4.2.1 Rancangan Media Membaca Indah <i>Geguritan</i> Berbasis Audio.....	69
4.2.2 Uji Ahli Media Audio Musikalisasi Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i>	73
4.2.2.1 Perbaikan Audio Musikalisasi Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i>	78

BAB V PENUTUP	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuisoner Angket Kebutuhan Media Untuk Guru.....	86
Lampiran 2	Hasil Penilaian Uji Ahli Media.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	51
Tabel 3.2	Kisi-kisi Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi <i>Geguritan</i> dalam Pembelajaran Membaca Indah <i>Geguritan</i> terhadap Siswa.....	52
Tabel 3.3	Kisi-kisi Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Rekaman Musikalisasi <i>Geguritan</i> Siswa.....	54
Tabel 3.4	Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Media Audio Berupa Rekaman Musikalisasi <i>Geguritan</i>	55
Tabel 3.5	Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi Pembelajaran <i>Geguritan</i>	57
Tabel 3.6	Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media Audio <i>Geguritan</i>	58
Tabel 4.2	Tabel Perbaikan Prototipe.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib yang diajarkan di Jawa Tengah mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah baik negeri maupun swasta. Dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Menengah Pertama kelas VIII terdapat Kompetensi Dasar “Membaca Indah *Geguritan*” yang indikatornya mengarah pada kemampuan siswa dalam membaca bacaan (*geguritan*) sesuai dengan lafal dan intonasi yang tepat. Pengadaan materi membaca indah *geguritan* bisa dijadikan sebagai salah satu cara menanamkan kearifan lokal Jawa berupa *geguritan*.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *geguritan* ditemukan berbagai permasalahan di semua aspek ketrampilan mulai dari menulis *geguritan*, menyimak *geguritan*, dan membaca *geguritan*. Masalah tersebut sangatlah kompleks karena saling terkait satu sama lain. Masalah yang ditemukan di lapangan antara lain, suasana kelas yang tidak kondusif, minimnya media pendukung, serta kurangnya guru ketrampilan dalam menyampaikan materi *geguritan*.

Keadaan yang di jumpai dilapangan bahwa siswa masih banyak berisik dan tidak memperhatikan ketika guru memberikan pembelajaran *geguritan*. Siswa merasa jenuh karena pembelajan monoton dan materi yang disampaikan dirasa sangat sulit cerna. Hal ini merupakan imbas dari metode yang digunakan masih

monoton. Pertama, yang dilakukan guru adalah hanya menjelaskan pengertian tentang *geguritan*, memperkenalkan judul *geguritan*, dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca indah *geguritan*. Kemudian guru mencontohkan cara membaca indah *geguritan* yang baik dan penilaian dilakukan secara tertutup yang hasilnya hanya diketahui oleh guru.

Masalah lain yang dijumpai dilapangan yaitu minimnya media pendukung pembelajaran *geguritan*. Media yang ada masih sangat sederhana dan kurang menarik. Hal ini juga sangat mempengaruhi efektifitas pembelajaran dan tujuan pembelaran akhirnya tidak tercapai optimal.

Kurangnya ketrampilan guru dalam menyampaikan materi juga berpengaruh besar terhadap kurang optimalnya pembelajaran. Khusus dalam aspek membaca indah *geguritan* masalah tersebut sangatlah pelik karena guru dituntut agar siswa dapat membaca indah *geguritan* dengan baik dan benar. Bagaimana siswa akan bisa membaca indah *geguritan* dengan baik jika guru tidak bisa memberikan sebuah contoh pembacaan *geguritan* yang baik dan benar.

Dari masalah-masalah yang ditemukan dilapangan, peneliti menyoroti dan memilih aspek membaca indah *geguritan* untuk dikaji. Karena dari berbagai aspek yang ada dalam pembelajaran *geguritan* membaca indah *geguritan* dirasakan paling kompleks dan sulit diajarkan. Dari pemikiran tersebut peneliti berusaha membuat sebuah terobosan media yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran tersebut.

Dalam pembelajaran membaca indah *geguritan*, media pembelajaran yang dapat dipilih adalah media audio. Menurut Sadiman (2005:49) media audio adalah

media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal, Sedangkan menurut Sudjana (2003:129) Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar. Media audio, menurut hemat peneliti, sangat relevan dengan pembelajaran membaca indah *geguritan* karena membaca indah *geguritan* memerlukan contoh-contoh berupa suara (audio) yang dapat menunjukkan intonasi dan jeda, juga pelafalan yang jelas dalam membaca indah *geguritan*.

Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi ini untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sarana teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Sebagai metode/media teknologi sebagai inovator agar pembelajaran menjadi lebih menarik, Sedangkan sebagai sumber belajar teknologi sebagai salah satu penyedia informasi bagi peserta didik. Diantara banyaknya teknologi pembelajaran salah satunya adalah audio/rekaman. Sebagai salah satu media, audio/rekaman merupakan salah satu teknologi pembelajaran yang memiliki kelebihan yang cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran.

Audio sebagai salah satu media dalam pengajaran dan pembelajaran menunjukkan dampak yang positif. Audio dapat membantu para guru mengetahui satu pendekatan baru yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar. Peneliti berfikir akan lebih sempurna apabila audio tersebut ditambah dengan alunan musik atau dengan kata lain dimusikalisasi. Dengan dimusikalisasi pembacaan *geguritan* akan lebih enak didengar dan dirasa.

Media audio musikalisasi adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan musikalisasi (musik) dalam sebuah media utuh. Melalui media audio musikalisasi ini beberapa aspek dapat diintegrasikan atau digabungkan dalam satu kemasan media. Dalam hal ini aspek menyimak dapat dipadukan dengan aspek membaca melalui media ini. Sebagai gambaran adalah media ini berupa rekaman pendek yang di dalamnya ada pembacaan *geguritan* oleh tokoh. Mereka mendengarkan (menyimak) kemudian baru mempraktekan dengan pembacaan *geguritan*.

Media audio ini mempunyai kelebihan jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Pertama, dari segi efektivitas media ini akan lebih efektif karena dengan bentuk penyajian yang variatif dan menarik akan lebih menarik minat siswa dalam belajar. Kedua, media ini akan lebih efisien karena selain media ini cukup ringkas juga dalam media ini dapat memadukan beberapa aspek berbahasa, sebagai contoh adalah aspek menyimak dan membaca. Sehingga akan sangat membantu di saat alokasi waktu untuk mata pelajaran bahasa Jawa sangat sedikit. Selain itu media ini tidak akan monoton karena dalam penyampaian materi guru tidak akan terlalu dominan lagi, dan siswa akan terpancing dengan

sendirinya untuk memperhatikan dan memahami maksud dari materi yang disampaikan melalui media ini. Guru hanya akan memberi tambahan guna menguatkan materi yang sudah disampaikan melalui media ini.

Seiring perkembangan teknologi tersebut, khususnya teknologi informasi, pembelajaran di era modern ditandai dengan penggunaan berbagai macam media pembelajaran sebagai alat bantu guru agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Efektif karena mempercepat pemahaman dan kemampuan siswa, dan efisien karena tidak menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Namun, dalam prakteknya guru bahasa Jawa di SMP masih jarang dalam menggunakan media tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengambil judul “*Media Audio Musikalisasi Geguritan sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Indah Geguritan pada Siswa Smp*”. Media yang digunakan sebaiknya sesuai dengan materi yang dipelajari serta dapat merangsang siswa agar mampu menyerap materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, guru mencoba untuk menerapkan salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, yakni dengan menggunakan media audio. Media audio digunakan dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* karena siswa dapat merangsang indera pendengaran dan indera pengucapan dalam pembelajaran membaca indah *geguritan*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang muncul dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan terhadap media pembelajaran membaca indah *geguritan* di SMP?
2. Bagaimana media pembelajaran membaca indah *geguritan* di SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kebutuhan akan media pembelajaran membaca indah *geguritan* di SMP.
2. Mengetahui hasil bentuk dari media pembelajaran membaca indah *geguritan* siswa di SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat yang diperoleh setelah mengkaji hal-hal di atas adalah dapat mengetahui dan menelaah apa yang akan dikaji serta dapat menjadi bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya dan hasil penelitian ini diharapkan dapat

dijadikan pedoman dalam upaya penulisan sistematika dan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diperoleh setelah mengkaji bentuk penggunaan audio musikalisasi *geguritan* sebagai media pembelajaran *geguritan* pada siswa SMP tersebut adalah dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajarandan dapat menambah serta memperluas wawasan tentang bahasa Jawa, khususnya pembelajaran membaca indah *geguritan*.

a. Manfaat Bagi Peserta

Manfaat bagi peserta didik yaitu siswa, khususnya siswa SMP dengan menggunakan audio musikalisasi*geguritan* sebagai media pembelajaran *geguritan*dapat dapat merangsang siswa agar mampu menyerap materi pelajaran yang diajarkan.

b. Manfaat Bagi Guru

Manfaat bagi guru sebagai wawasan tambahan tentang strategi pembelajaran dan variasi dalam pembelajaran, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan bahan pembelajaran pada masa yang akan datang.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dapat menambah literatur hasil penelitian, dalam memperkaya perpustakaan sekolah dan meningkatkan taraf belajar di sekolah. Selain itu, dapat dijadikan dasar pembinaan bagi para siswa dalam menggunakan menggunakan audio musikalisasi *geguritan* sebagai media pembelajaran membaca indah *geguritan*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan dalam lingkup pendidikan saat ini diminati oleh banyak orang. Penelitian ini juga mengacu pada penelitian pengembangan yang terfokus pada pengembangan media pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menunjang penelitian ini, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nisriyah (2009), Yuliwantoro (2013).

Nisriyah (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar (CD Audio) Pembelajaran Mengapresiasi Geguritan Siswa SMP Kelas VII* menyatakan bahwa .dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, bahan ajar, metode, materi dan media pembelajaran. Nisriyah juga menambahkan bahwa masalah dalam pembelajaran geguritan adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran geguritan kurang tepat, yaitu bersifat identik konvensional dan kurangnya media yang mendukung pembelajaran *geguritan*.

Penelitian yang dilakukan Nisriyah (2009) mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian Nisriyah (2009) dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Nisriyah (2009) dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *geguritan* sebagai

materi ajar yang dihimpun dalam media pembelajaran yang dibuat, selain itu sasaran penelitiannya juga sama yaitu untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Perbedaan antara penelitian Nisriyah (2009) dengan penelitian ini adalah cakupan kelas yang dijadikan objek pembelajaran yang bisa menggunakan media tersebut. Perbedaan lain dari penelitian yang dilakukan Nisriyah (2009) dengan penelitian ini terletak pada basis media yang digunakan. Pada penelitian Nisriyah (2009) media yang digunakan audiovisual berbasis CD. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan media audio berbasis musikalisasi. Dalam penelitian ini *geguritan* disajikan dalam bentuk audio musikalisasi, atau dengan kata lain audio *geguritan* diiringi alunan musik.

Yuliwanto (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Membaca Geguritan Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Viii A Smp Negeri 37 Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013* mendeskripsikan penerapan media audio visual pada pembelajaran keterampilan membaca *geguritan* bagi siswa kelas VIII A SMP Negeri 37 Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013. Serta mendeskripsikan keterampilan membaca *geguritan* siswa kelas VIII A SMP Negeri 37 Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013 setelah dilakukan pembelajaran dengan media audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliwanto (2013) mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan yang ada pada penelitian yang dilakukan oleh Yuliwanto (2013) dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *geguritan* sebagai materi ajar yang dihimpun dalam media

pembelajaran yang dibuat, selain itu sasaran penelitiannya juga sama yaitu untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Persamaan kedua adalah objek pembelajaran yang di kaji yaitu aspek membaca indah *geguritan*.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliwantoro (2013) yaitu pada produk media yang dihasilkan digunakan untuk peningkatan ketrampilan membaca *geguritan* saja, dan berupa rekaman video *geguritan* murni. Produk ini lebih menekankan pada aspek membaca *geguritan* yang lain tidak tersentuh. Sedangkan pada penelitian ini produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa media audio (rekaman) berbasis musikalisasi. Pada produk ini tidak hanya menekankan pada satu aspek semata, tapi produk ini bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran *geguritan* di semua aspeknya.

2.2. Landasan Teoretis

Teori yang digunakan sebagai acuan dan sebagai penunjang penelitian ini antara lain teori tentang media pembelajaran, ciri-ciri, fungsi, dan kegunaan media pembelajaran, teori tentang *geguritan*, serta teori tentang musikalisasi *geguritan* dan teori tentang membaca indah *geguritan*.

2.2.1. Hakikat Media Pembelajaran

Media berasal dari kata *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar” (Sadiman dalam Sukiman, 2012: 27). Ditambahkan pula oleh Usman dan Asnawir (2002:11) bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan

dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Criticos (dalam Daryanto, 2010:4) mengatakan media sebagai salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Melengkapi pendapat Criticos, Arsyad (2011:3) menyatakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan beberapa definisi di atas kiranya dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sebuah sarana pengantar atau perantara yang berfungsi menyampaikan pesan verbal maupun visual dari komunikator kepada komunikan dalam bentuk grafis, fotografis, maupun elektronis untuk selanjutnya dapat ditangkap, diproses, dan disusun kembali.

Media mempunyai peran yang sangat vital dalam kegiatan pembelajaran, sehingga muncul istilah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Sukiman (2012:29) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Sejalan dengan pendapat dari Sukiman, Arsyad (2011:4) menyatakan suatu media bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa

pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, sedangkan menurut Anderson (dalam Sukiman, 2012:28) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Dalam sebuah jurnal internasional dikatakan bahwa:

In this paper, MyStoryPlayer/ECLAP solution is presented. The major contributions to the state of the art are related to: (i) the semantic model to formalize the relationships and play among audiovisual determining synchronizations, (ii) the model and modality to save and share user experiences in navigating among lessons including several related and connected audiovisual, (iii) the design and development of algorithm to shorten the production of relationships among media, (iv) the design and development of the whole system including its user interaction model, and (v) the solution and algorithm to keep the desynchronizations limited among media in the event of low network bandwidth.

Dalam paparan jurnal diatas dikatakan bahwa ada banyak keterkaitan antara media dengan beberapa mata pelajaran. Antara media dengan pelajaran mempunyai hubungan yang sangat erat. Dengan media pembelajaran akan lebih sinkron dan saling terhung satu sama lain seperti halnya sebuah jaringan internet.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang menyalurkan pesan atau informasi yang mengandung maksud pengajaran sehingga terwujud hubungan langsung antara pengembang mata pelajaran (guru) dengan para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

2.2.1.1. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011:12-14) mengemukakan tiga ciri-ciri media pembelajaran yang menunjukkan alasan mengapa media diperlukan dan apa saja yang dapat dilakukan dilakukan oleh media yang kemungkinan guru tidak dapat melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Objek maupun peristiwa ini dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, film, dan lainnya. Dengan ciri ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini sangat penting bagi para guru, objek atau kejadian yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi kejadian atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Ciri manipulatif di sini dapat diartikan sebagai rekayasa media untuk menyajikan sebuah tampilan media yang dapat memperpanjang maupun memperpendek durasi waktunya tanpa mengurangi inti dari tampilan media tersebut. Dalam teknik pengambilan gambarnya menggunakan teknik *time-lapse recording*.

Dengan ciri ini, media dapat diedit sehingga guru bisa menampilkan bagian penting dari media yang akan disajikan dan bagian yang tidak perlu dapat dibuang.

Perlu diperhatikan pula media dengan ciri ini memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengeditan bagian-bagian dalam media, maka akan menimbulkan salah penafsiran yang tentu akan membingungkan atau bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap bagi orang yang menyaksikan ke arah yang sama sekali tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Pada masa sekarang ini distribusi media tidak hanya terbatas pada satu sekolah tertentu saja, namun bentuk media yang sudah ada seperti video, audio, disket komputer, dan lainnya sudah dapat didistribusikan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapanpun saja.

2.2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2011:16-17) membagi fungsi media pembelajaran ke dalam empat fungsi. Fungsi ini lebih mengacu pada media visual.

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2..2.1.3 Bentuk dan Klasifikasi Media

Ada beberapa cara untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan media pembelajaran dengan dasar pertimbangan tertentu. Pengolongan media ini dapat juga dilakukan dengan berdasarkan pada ruang lingkup pengertian media menurut para ahli yang mengemukakannya.

Masing-masing jenis media mempunyai karakteristik tertentu, atau setiap media mempunyai keunikan sendiri-sendiri. Jenis media tertentu hanya tepat untuk menyajikan jenis materi pelajaran tertentu tetapi tidak untuk menyajikan materi pelajaran lainnya.

Anderson menggolongkan media dalam sepuluh golongan sesuai buku *Dientje Borman Rumampuk* (1988:24) yaitu:

- 1) Audio (sound only atau alat-alat yang didengar) yaitu audio tape, audio discs, radio.
- 2) Printed material (benda-benda yang dicetak) yaitu semua jenis benda-benda cetakan termasuk lukisan dan foto, yang meliputi teks pengajaran terprogram (Program Texts), buku pegangan atau alat bantu kerja (Job Aids).
- 3) Audio print (kombinasi dari audio dan printed materials) termasuk golongan ini ialah buku kerja siswa, tape dan piringan (audio tape or disc), film, charts, dan benda-benda referensi lainnya yang dipakai dengan audio tape dan disc.

- 4) Projected still visual (gambar diam visual yang diproyeksikan) dalam golongan ini termasuk slides, film trips yang didukung oleh rekaman pesan verbal.
- 5) Audia projekted still visual (gambar diam visual yang diproyeksikan dan bisa didengar atau bersuara) seperti film trips yang didukung oleh rekaman pesan verbal.
- 6) Mation visual gambar visual yang bergerak sepeti film bisu (tanpa suara).
- 7) Audio motion visual gambar visual yang dapat didengar seperti film atau gambar hidup, vidio.
- 8) Physical objects seperti obyek yang aktual, mocks up atau model dari benda-benda asli.
- 9) Human and situasional resources (manusia dan sumber disekeliling kita) seperti guru dan lingkungan sekolah.
- 10) Computer (computer assisted instruction, computers and varius terminal display equipment).

Gerlach dan Ely mengklasifikasikan media dalam 6 kategori sesuai buku

Dientje Borman Rumampuk (1988:16):

- 1) Still Picture (gambar diam).
- 2) Audio material (benda-benda yang didengar).
- 3) Motion picture (gambar hidup).
- 4) Telavisi termasuk video tape recorder.
- 5) Real material, people, models and simulasion (benda asli, orang, model dan simulasi).

- 6) Programed and computer assistend instruction (pengajaran terprogram dan pengajaran dengan bantuan komputer).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan dan dirangkum menjadi 3 bagian, yaitu: (1) Alat-alat Audio yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan suara atau bunyi, (2) Alat-alat Visual yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan bentuk, (3) Alat-alat Audio Visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bentuk dan suara dalam satu unit.

2.2.1.4 Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Sukiman, 2012:41) mengungkapkan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru,

meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Penggunaan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Adanya media juga sangat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/ informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dapat dikatakan fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Melengkapi pendapat Hamalik, menurut Arsyad (2011:26) menyatakan bahwa kegunaan atau manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dalam sebuah jurnal Internasional yang ditulis oleh Cowie dan Sakui dinyatakan bahwa,

E-learning such a wide and rapidly changing field that the authors original intention to gain an overview of expert practice will probably never be realized; however, the study has provided a snapshot of what some expert teachers are doing and this has given vital clues as to how teachers might go about incorporating e-learning into their classrooms, particularly by seeking to solve some everyday classroom problems with technology and by adopting collaborative Web 2.0 tools when possible. For many teachers, technology might appear to be a threat but we have come to see it as a challenge and opportunity to widen and improve our repertoire of teaching practices.

Dalam paparan jurnal di atas dijelaskan bahwa *E-learning* menjadi sebuah lahan yang luas dan cepat untuk meningkatkan keahlian praktek guru dalam pembelajaran yang kadang-kadang hal ini tidak disadari. *E-learning* bisa diterapkan secara langsung di dalam kelas untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sering terjadi di dalam kelas. Bagi guru yang belum begitu paham dengan *e-learning* kadang menganggapnya sebagai sebuah ancaman, namun pada hakikatnya *e-learning* adalah sebuah tantangan dan peluang untuk memperluas kemampuan kita dalam praktek mengajar.

Penggunaan media audio pun merupakan sebuah bentuk penerapan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran. Seperti disampaikan di atas *e-learning* menjadi sebuah lahan yang luas dan cepat untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru. Sehingga, kegunaan media pembelajaran benar-benar dapat diandalkan di sini.

Dalam jurnal yang di buat Curtis W. Carter mengatakan bahwa:

This is important to consider as we continue to transition to a digital society that supplements teaching using information that is presented in an audio format. Brown and Green (2006) in reviewing the impact of using alternative digital means to deliver education, such as audio and video podcast, also see this transition being significant, i.e., "the longer term implications of ubiquitous media access suggests a profound shift in how educators might make use of instructional media".

Dalam paparan jurnal di atas dikatakan katakana bahwa audio adalah hal penting untuk dipertimbangkan karena terus mentransisi ke arah masyarakat digital yang suplemen mengajar menggunakan informasi yang disajikan dalam format audio.

2.2.2 Pengertian *Geguritan*

Dalam sastra Indonesia *geguritan* disebut dengan puisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:903) menjelaskan bahwa puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia Sekolah Dasar (2003:301) mengatakan bahwa puisi merupakan karangan yang berbentuk sajak, pantun, dan syair.

Kesusastraan Jawa menyebut puisi dalam bahasa *geguritan* yang berisi dan diolah dengan bahasa indah. Menurut Winoto (2010:44-46) menjelaskan kata *geguritan* berasal dari tembung lingga yaitu “*gurit*” yang artinya tulis, gambar, nyanyian. *Geguritan* bisa untuk menggambarkan isi hati atau memberi pelajaran dan pengingat bagi yang membaca. *Geguritan* mempunyai nilai-nilai dan amanat yang bisa dipetik dengan memparafrasekannya terlebih dahulu, Sedangkan menurut Purwadi (2007:455) mengatakan bahwa keindahan *geguritan gagrak anyar* tidak pada pergulatan bahasa, tetapi lebih pada isinya untuk mengekspresikan perasaan jiwa.

Menurut Wikipedia Indonesia *Geguritan* (berasal dari bahasa Jawa Tengahan. Kata dasar: *gurit*, berarti "tatahan", "coretan") merupakan bentuk puisi yang berkembang di kalangan penutur bahasa Jawa dan Bali. *Geguritan* berkembang dari tembang, sehingga dikenal beberapa bentuk *geguritan* yang berbeda. Dalam bentuk yang awal, *geguritan* berwujud nyanyian yang memiliki sanjak tertentu. Di Bali berkembang bentuk *geguritan* semacam ini. Pengertian

geguritan di Jawa telah berkembang menjadi sinonim dengan puisi bebas, yaitu puisi yang tidak mengikatkan diri pada aturan metrum, sajak, serta lagu.

Keindahan bahasa *geguritan* terletak pada tiga macam yaitu:

1. Wilet

Yaitu kelak-kelok suara agar ajeg, beruntun dan memiliki makna yang tinggi.

2. Wirama

Yaitu panjang pendek, keras liat dan tinggi rendah jatuhnya suara.

3. Purwakanthi

Yang dikenal dengan dhong dhinging suara atau runtutnya suara.

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Tom Reinartz, Jr. and Brad Hokanson mengatakan bahwa;

The language of poetry presents challenges to students, who often find it mysterious and, at times, overwhelmingly difficult. The authors recount some challenges associated with teaching poetry to high school students and describe how a software program helped stimulate dialogue about words and word choices.

Dari jurnal diatas dapat dijelaskan bahwa bahasa puisi hadiah tantangan untuk siswa, yang sering merasa misterius dan, di kali, sangat sulit. Para pengajar menceritakan beberapa tantangan yang berkaitan dengan mengajar puisi siswa dan menjelaskan bagaimana program perangkat lunak membantu merangsang dialog tentang kata-kata dan pilihan kata. Dengan demikian dapat di simpulkan pembelajaran puisi/geguritan sangatlah sulit dan manantang dan memerlukan sebuah alat bantu pembelajaran.

Dalam klasifikasi perkembangan sastra, *geguritan* merupakan sastra jawa modern yang masih dipelajari hingga saat ini. *Geguritan* ini masih dikenal dari

jaman dahulu hingga kini. Sering kali, *geguritan* ditemukan dalam bentuk puisi dan karangan bebas yang tidak terikat oleh syarat.

2.2.2.1 Ciri-ciri *Geguritan*

Antara lain:

1. Tiap baris tidak terikat oleh jumlah kata.
2. Tidak harus berbentuk bait.
3. Vocal dan jumlah suku kata bebas.
4. Menggunakan rima dan irama.
5. Ada gagasan pokok.

2.2.2.2 Unsur-unsur Pembangunan *Geguritan*

a) Bunyi

Menurut Pradopo, (1982:22), memaparkan tentang pengertian bunyi yang bersifat estetik, sebagaimana yang tertera di bawah ini:

Dalam puisi yang bersifat estetik, merupakan unsur puisi untuk mendapatkan keindahan tenaga ekspresif. Bunyi ini erat hubungannya dengan anasir-anasir musik, misalnya: lagu, melodi, irama dan sebagainya. Bunyi di samping hiasan dalam puisi, juga mempunyai tugas yang lebih penting lagi, yaitu untuk memperdalam ucapan, menimbulkan rasa dan menimbulkan bayangan yang jelas, menimbulkan suasana yang khusus dan sebagainya.

Menurut Atmazaki (1993:77), menjelaskan tentang pentingnya keberadaan unsur bunyi dalam sajak, sebagaimana dikemukakan di bawah ini:

Bunyi adalah sesuatu yang sangat penting dalam sajak atau puisi karena bunyi efek dan kesan tersendiri. Ia memberikan penekanan, menyaranakan makna dan suasana tertentu. Para pendengar sajak akan merasakan sesuatu yang mungkin tidak terdapat pada makna kata, tetapi disarankan oleh bunyi. Kata *macan* mungkin tidak menakutkan. Tetapi bunyi *aaauumm* justru menimbulkan kengerian. Begitulah bunyi dalam

sajak; ia justru menyemantikan bunyi itu walaupun secara fonologis ia tidak berbentuk kata.

Sedangkan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, (1999:169), menjelaskan pengertian bunyi dalam arti luas diantaranya:

- (1) Sesuatu yang kedengaran atau dapat didengar (bunyi biasanya dibedakan dengan suara; suara dihasilkan oleh manusia); misal, terdengar *suara meriam berdentuman*: sebagai bunyi burung tekukur; (2) laras atau nada (pada gamelan, alat musik atau sebagainya); misalkan terdengar gesekan-gesekan biola yang merdu-nya; (3) bagaikan suara yang dihasilkan oleh alat-alat bicara; misalnya, *dalam bahasa Jepang – n dan ng pada akhir kata, hampir tiada bedanya*; (4) ucapan dari apa yang tertulis (surat, huruf, dan sebagainya); misal, *bagaimana suara itu; huruf f χ ini bagaimana –nya; artikel 15 begini –nya*; -bahasa, bagaimana bunyi yang dipakai dalam suatu bahasa; *geser*, bagaiman bunyi yang diadakan melalui celah yang sempit, seperti huruf *f*, -janggal, bunyi yang tidak selaras (sumber, bercampur tak sedap didengar); *-kembar*, bagai dua bayi yang senyawa yang diucapkan sebagai suatu bunyi, seperti *au*; diftong *–letus*, bagai bunyi yang diadakan oleh udara melalui cekah tertutup lalu terbuka, seperti bunyi *p*; - *sengau*, bagaimana bunyi melalui hidung, seperti bunyi *–ng*; huruf-, vokal; *serta –‘* bagai bunyi huruf mati seperti *b, t, d*, dan sebagainya; -konsonan; *cina karam*, bahasa percakap riuh rendah (ramai sekali, hiruk-pikuk; (*bagai*)–*siamang kenyang pr*, banyak cakupnya dan sebagainya karena mendapat kesenangan; sebunyi: sama bunyinya; missal *~dengan keputusan menteri tanggal 15-6-54; kata ~, kata yang sama*

lafalnya , *tetap lain artinya*; bunyi-bunyian; alat perkakas dipakai untuk mengadakan lagu seperti musik, gamelan dan sebagainya; berbunyi: (1) mengeluarkan bunyi: *kalau tombol ini kau pijit, seketika itu juga ~bel itu*; (2) lafalnya...; ucapannya...; misalnya, *aturan pasal satu~begini*; membunyikan; (1) membuat (meniup, memukul dan sebagainya) supaya berbunyi: misalnya ~ *gong*; ~ *suling*; (2) menyebutkan (melafalkan, melisankan dan sebagainya) tulisan huruf dan sebagainya; misal huruf I dalam bahasa Inggris dibunyikan *ai*.

Ada beberapa macam bentuk bunyi yang sering muncul dalam sajak atau puisi, diantaranya:

b) Rima

Menurut Atmazaki, (1993:80), memaparkan bahwa rima adalah persamaan bunyi akhir kata. Bunyi itu berulang secara terpola dan biasanya terdapat di akhir sajak, tetapi kadang-kadang terdapat di awal atau di tengah baris. Oleh karena itu rima berkaitan dengan baris, maka rima sebuah sajak dilihat pada persamaan bunyi antara baris atau dengan baris yang lain. Dengan sendirinya pembicaraan rima terbatas pada sajak yang mengutamakan unsur formal sajak (bait dan baris). Rima ditandai dengan abjad, misalnya: ab-ab, cde-cde, a-a; b-b dan lain-lain. penandaan selalu dimulai dengan huruf a, dan setiap bunyi berikutnya yang berbeda ditandai dengan urutan abjad: b, c, d, e, f dan seterusnya.

Rima menyangkut bunyi vokal – huruf hidup – yang diberi tekanan bunyi yang mengikuti vokal itu. Ia juga menyebutkan beberapa jenis rima, diantaranya: rima akhir '*end rymes*' adalah rima yang terdapat di akhir sajak. Sedangkan rima

yang terdapat di dalam baris sajak '*internal rymes*' adalah rima yang terdapat di dalam baris sajak. Selanjutnya rima jantan '*masculine rymes*', yaitu rima yang terdiri dari suku kata yang mendapat tekanan; sedangkan rima betina '*feminine rymes*', adalah rima yang terdapat pada kata yang terdiri dari suku kata atau lebih, suku kata yang pertama mendapat tekanan. Rima betina yang tidak terdapat pada kata bersuku kedua tersebut '*double rymes*'. Keduanya dalam bahasa Indonesia disebut rima ganda.

c) Aliterasi dan Asonansi

Menurut Luxemburg dalam Atmazaki, (1993:83), menjelaskan tentang fungsi aliterasi dan aonansi, seperti yang dipaparkan di bawah ini:

Aliterasi atau asonansi berfungsi menentukan kesan tertentu atau *style* bagi seorang penyair. Di samping itu keduanya juga untuk memberikan hubungan tertentu terhadap kata-kata sebaris terlepas dari hubungan semantik biasanya dalam menentukan struktur irama sebuah baris serta tekanan tambahan terdapat kata-kata bersangkutan.

Atmazaki, (1993:82), menjelaskan tentang aliterasi atau asonansi, seperti yang dikemukakan di bawah ini.

Perasaan bunyi itu dapat berupa persamaan bunyi vokal, dapat pula berupa persamaan bunyi konsonan. Pengulangan bunyi dalam suatu rangkaian kata-kata yang berdekatan dalam satu baris berupa bunyi konsonan disebut *aliterasi*; sedangkan yang berbunyi vokal tersebut *asonansi*. Keduanya baru disebut aspek bunyi yang penting dalam sajak, kalau keduanya muncul secara terpolat dan dominan.

d) Anafora

Menurut Kridalaksana, (1985:10), menjelaskan “anafora adalah pengulangan bunyi, kata atau unsur sintaksis pada larik-larik atau kalimat-kalimat yang berurutan untuk memperoleh efek tertentu.

Menurut Atmazaki, (1993:86), menjelaskan penciptaan anafora bertujuan untuk mempertegas efek retorik dalam sajak, memberi penekanan bahwa yang diulang itu adalah suatu yang sangat penting dalam kaitan saja.

e) Onomatope

Kridalaksana, (1982:116), “Onomatope adalah penanaman benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau benda itu, misalnya: berkokok, deru, desau, cicit, dengung, dan sebagainya.”

Atmazaki, (1993:88), memaparkan tentang onomatope dalam sebuah sajak, sebagaimana yang dikemukakan di bawah ini:

Onomatope dalam sebuah sajak sangat berperan sabagi pemberi saran kepada makan yang sesungguhnya. Dengan kata-kata atau bunyi tersebut orang akan mengetahui apa atau perbuatan apa yang dimaksudkan dan memperjelas tanggapan terhadap suatu perbandingan –tiruan bunyi itu sebenarnya juga perbandingan bunyi. Dalam kaitan ini, onomatope penting dan bermakna dalam sajak selalu dicari yang asing, yang tidak biasa dalam pengucapan bahasa biasa. Justru pada pengasingan ini sajak mendapat makna lebih sekedar arti biasa.

f) Irama dan Metrum

Atmazaki, (1993:93), memaparkan tentang pengertian irama dan metrum, seperti yang dikemukakan di bawah ini:

Di samping irama, di dalam sajak dikenal pula apa yang disebut metrum. Sebenarnya metrum bagian dari irama. Apabila irama tersusun –terjadi dari suatu perulangan unit-unit yang teratur, maka ia disebut metrum. Metrum bersandar atau tergantung suku-suku kata yang tidak bertekanan. Suku-suku kata itu muncul secara berpola dan berulang-ulang.

Teeuwe, (1983:23), menjelaskan perbedaan kedudukan metrum dan irama dalam sajak Indonesian dan barat, sebagaimana dikemukakan di bawah:

Bahwa masalah irama belum ada yang tahan uji dalam bahasa Indonesia. Satuan yang merupakan larik dalam bahasa Indonesia adalah kata, sementara sajak Indonesia bersandar pada kata, makna metrum hanya terdapat dalam sajak barat, tidak dalam sajak bahasa Indonesia. Dalam sajak bahasa Indonesia, metrum hanya ciptaan penyair-penyair tertentu –kemampuan penyair, bukan potensi satu dengan penyair yang lain.

g) Kata

Menurut Muldjana, dalam Pradopo, (1987:48), memaparkan bahwa puisi/*geguritan* mempunyai nilai seni, bila pengalaman jiwa yang menjadi dasarnya dapat dijemakan ke dalam kata. Kata yang digunakan penyair disebut kata berjiwa. Dalam kata berjiwa ini sudah dimasukan perasaan-perasaan penyair dan sikap terhadap sesuatu yang dipikirkannya. Pengetahuan tentang kata jiwa disebut *stilistika* sedangkan pengetahuan kata-kata sebagai kesatuan yang satu lepas dari yang lain disebut *leksikografi*. Kata berjiwa sudah tetap artinya, sudah mengandung jilmaan rasa dan cipta rasa penciptaanya. Ada beberapa unsur kata yang terkandung dalam karya sastra, diantaranya:

a) Kosakata

Menurut Atmazaki (1993:31), memaparkan tentang pengertian kosakata dan fungsinya sebagaimana yang tertera di bawah ini:

Kosakata adalah alat untuk berkomunikasi; untuk menyampaikan pikiran dan perasaan; menguasai dunia; dan bahkan untuk berpikir sendiri. Kata adalah untuk memanggil yang gaib; untuk berdoa; wahyu diturunkan dengan kata; dan segala macam aspek kehidupan, mulai dengan meninabobokan anak sampai suatu yang filosofis, menggunakan kata. Implikasinya, *kata tidak dapat tidak bermakna*. Ia mesti mengemban arti tertentu meskipun ia dipermaikan sehingga menimbulkan arti bahasa secara konvensional. Andaikan kata tidak mengemban arti tertentu, maka saat itu juga berhenti sebagai kata atau bahasa adalah dwitunggal bentuk –arti *'form meaning.'*

Hasanudin W.S. (2002:98), kosakata adalah sarana bahasa yang perhatian khusus oleh penyair, karena ia harus memilih kosakata yang tepat untuk mewakili idenya.

b) Pilihan kata

Menurut Sudjiman, (1984:19), menjelaskan bahwa kegiatan kata setepat mungkin untuk mengungkapkan gagasan disebut dengan diksi. Diksi yang baik berhubungan dengan pemilihan kata bermakna tepat dan selaras, yang penggunaannya cocok dengan pokok pembicaraan atau peristiwa, Sedangkan *Barfield*, dalam Pradopo (1987:58), mengemukakan bahwa bila kata-kata dipilih dan disusun secara sedemikian rupa hingga artinya menimbulkan atau

dimaksudkan menimbulkan imajinasi estetik, maka hasilnya itu disebut diksi puitis.

c) Denotasi dan Konotasi

Menurut Altenbernd dalam Pradopo, (1987:58), menjelaskan, “bahwa sebuah kata itu mempunyai aspek arti, yaitu denotasi, ialah arti tambahannya. Denotasi sebuah kata adalah definisi kamusnya, yaitu pengertian yang menunjukkan benda atau hal yang diberi nama dengan kata itu, disebutkan atau diceritakan.

Upaya memilih kata penyair, memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan arti sebuah kata (Kridalaksana 1982:32). Dalam hal ini dikenal dua macam arti penggunaannya cukup dominan: denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna atau kelompok kata yang didasarkan konversi tertentu; sifat objektif... sedangkan konotasi adalah yang bersifat subjektif –konotasi adalah sebuah kata yang dapat berbeda bagi setiap orang; kata *sare* dapat berkonotasi *tertidur lelap, tak berdaya* dan mungkin juga *mati*.

d) Bahasa Kiasan

Menurut Atmazaki (1993:49), memaparkan tentang pengertian bahwa bahasa kiasan atau majas, seperti yang dikemukakan di bawah ini:

Bahasa kiasan atau majas '*figuratif language*' ternasuk pada ketidak langsung ucapan berupa pengertian arti. Sebuah atau sekelompok kata menyandang arti denotasi tapi arti lain karena telah dimasuki unsur-unsur tertentu. Bahasa kiasan muncul sesuai kebiasaan suatu masyarakat. Oleh sebab itu, tidak ada sederetan bahasa kiasan untuk melukiskan suasana atau peristiwa tertentu, sehingga hal

yang sama dilukiskan dengan majas yang berbeda oleh kelompok masyarakat yang berbeda pula.

Menurut Pradopo (1987:61-62), memaparkan bahasa kiasan dalam sebuah puisi/*geguritan* untuk mendapatkan unsur kepuhitan yang lain adalah bahasa kiasan '*figuratif language*'. Adanya bahasa kiasan ini menyebabkan sajak menjadi menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, dan terutama menimbulkan kejelasan gambaran angan. Bahasa kiasan ini megiaskan atau mempersamakan suatu hal dengan hal lain supaya gambaran menjadi jelas, lebih menarik dan hidup.

Alltenberend, dalam Pradopo, (1987:79), mengatakan bahwabahasa kiasan ada bermacam-macam, mempunyai suatu hal (sifat) yang umum yaitu bahasa kiasan-kiasan tersebut mempertalikan suatu dengan cara menghubungkannya dengan suatu yang lain.

Jenis-jenis bahasa kiasan tersebut adalah:

- (1) Perbandingan (*simile*)
 - (2) Perumpamaan (*epic simile*)
 - (3) Metafora
 - (4) Personifikasi
 - (5) Metonimi
 - (6) Sinekdoki
 - (7) Alegori
- e) Citraan

Menurut Pradopo (1987:79), dalam puisi/*geguritan*, memberi gambaran yang jelas, untuk menimbulkan suasana yang khusus, untuk membuat (lebih) hidup gambaran dalam (pikiran), di samping alat kepuhitan yang lain. Gambaran-gambaran dalam sajak disebut citraan (*imagery*).Citraan ini adalah gambaran-gambaran dalam pikiran dan bahasa yang mengambarkannya.

Hasanudin WS, (2002:10), memaparkan tentang permasalahan citraan atau pengimajian dan jenisnya, sebagaimana yang dikemukakan di bawah ini:

Pada hakikatnya, permasalahan citraan atau pengimajinasian masih berkaitan dengan diksi. Artinya, pemilihan terhadap kata tertentu akan menyebabkan daya bayang pembaca terhadap suatu hal. Daya bayang (imaji) pembaca tersentuh, karena dari beberapa indera dipancing untuk segera membayangkan sesuatu lewat daya bayang yang dimiliki pembaca. Daya bayang ini tentu saja tergantung kepada kemampuan masing-masing pembaca. Jenis citraan dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk, diantaranya:

- (1) Citraan penglihatan (*visual imagery*)
- (2) Citraan pendengaran (*auditory imagery*)
- (3) Citraan penciuman (*smell imagery*)
- (4) Citraan rasa (*taste imagery*)
- (5) Citraan rebaan (*tactile imagery*)
- (6) Citraan gerak (*kinaesthetic imagery*)

2.2.3 Pemilihan Bahan Pengajaran

Sesudah kita mengetahui bahwa puisi/*geguritan* beragam, persoalan berikutnya ialah bagaimana kita memilih puisi-puisi tersebut untuk dihadirkan sebagai bahan pengajaran di sekolah. Beberapa pertimbangan perlu diperhatikan dalam pemilihan puisi sebagai materi pengajaran, antara lain:

1) Bahasa yang digunakan

Bahasa puisi yang hendak dihadirkan hendaknya tidak terlalu jauh dengan penguasaan bahasa anak. Bagi anak-anak SMP, kosa kata bahasa Jawa tidak banyak menimbulkan kesulitan. Mereka pada umumnya menguasai sebagian terbesar kosa kata bahasa Jawa. Yang banyak menimbulkan kesulitan bagi mereka adalah penafsiran makna kias dan perlambangan kata-kata itu. Kesulitan lain terletak pada penafsiran hubungan kata-kata dalam baris-baris puisi, yaitu menentukan kata atau kelompok kata sebagai unit-unit kesatuan sintaksis dalam baris-baris itu. Penafsiran yang tepat akan memungkinkan anak memahami puisi/*geguritan* itu dengan tepat pula. Dalam hal ini hendaklah kita dapat memilih puisi/*geguritan* yang susunan kata atau kalimatnya tidak menimbulkan kemungkinan-kemungkinan penafsiran yang rumit.

2) Tinjauan dari Segi Kejiwaan

Seperti aspek pengajaran sastra yang lain atau setiap pelaksanaan pengajaran pada umumnya tentu selalu mempertimbangkan pemilihan bahan dari segi kejiwaan. Bahan pengajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa anak sejalan dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Mengingat siswa SMP sedang dalam masa masuk pubertas, maka puisi/*geguritan* yang bercorak

erotik, yang menonjolkan cinta birahi berlebihan, hendaklah dipertimbangkan sebelum dihadirkan kepada anak. Puisi yang dipilih sebagai bahan pengajaran pertama-tama puisi yang telah dibukukan.

3) Tinjauan dari Segi Pendidikan

Puisi yang dihadirkan sebagai bahan pengajaran harus sanggup berperan sebagai alat pendidikan menuju ke arah pembentukan keutuhan pribadi anak. Pengajaran puisi seharusnya mampu mengembangkan aspek kejiwaan anak: cipta, rasa, karsa, dan bahkan juga aspek kemampuan indra anak. Oleh karena itu, bentuk dan isi puisi/*geguritan* yang kita pilih sebagai bahan pengajaran harus dipertimbangkan dari pengembangan aspek-aspek tersebut.

4) Tinjauan dari Segi Keindahan

Tiap karya sastra memiliki kadar keindahan tersendiri, demikian juga halnya dengan puisi/*geguritan*. Keindahan suatu puisi dapat terjelma dalam keselarasan unsur-unsur persajakan, irama, motif-motif yang digunakan, tema, amanat, dan sebagainya. Sebagai bahan pengajaran hendaklah kita pilih puisi-puisi yang secara potensial sanggup mengembangkan keindahan rasa anak.

2.2.4 Definisi Musikalisasi *Geguritan*

Musical berasal dari bahasa Yunani "*Ousike*" yang diambil dari mitologi Yunani kuno, *mousa*, yang memimpin seni dan ilmu *mousa* ini adalah Sembilan dewi yang menguasai ilmu-ilmu seni dan ilmu pengetahuan. Menurut Pasaribu (2001:1), menjelaskan "*music however, is a living language; or rather, good*

music is” artinya, musik adalah bahasa yang hidup, bahkan musik yang baik adalah bahasanya yang hidup.”

The results suggest that music training leads to enhanced memory for verbal material. Previous findings of melody's aiding text recall may be attributed to presentation rate. A variety of techniques have been developed over the centuries to increase the capacity of human memory.

Dari penjabaran jurnal di atas dikatakan bahwa musik membantu mengingat berbagai hal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan musik mengarah ke peningkatan memori untuk bahan verbal. Dengan demikian dengan memadukan antara music dengan geguritan adalah suatu langkah tepat.

Menurut Ben M. Pasaribu, (2001:1), memaparkan tentang pengertian musik yang berkaitan dengan bahasa, sebagaimana dikemukakan di bawah. Sebagaimana bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan isi hatinya dan persaan kepada orang lain, demikian musik sebagai alat untuk memanasikan isi hatinya musik adalah bahasa yang dimusikan atau dinyanyikan. Musik atau lagu memang dirangkai dari nada-nada, tetapi jika nada-nada yang dipakai itu memberikan gagasan yang bermakna barulah dapat dikatakan musik. Maka musik adalah rangkaian nada-nada yang memberikan gagasan atau ide.

Menurut Hakim, (1996:63), menjelaskan bahwa musikalisasi *geguritan* upaya untuk menonjolkan unsur musikalisasi, sehingga sebagai karya sastra bebentuk *geguritan* dapat lebih jelas lagi di depan khalayaknya, jadi unsur musikalisasi merupakan jembatan bagi khalayak untuk (berhubungan) dengan sajak. Musikalisasi *geguritan* sebagai bentuk apresiasai *geguritan* adalah: ungkapan musikalisasi: instrument, melodi, dan nyayian ucapan. Nuansa makna

kata; eksplisit dan implisit. Penghayatan menjadikan *geguritan* mendapat kemampuan ekstra untuk berkomunikasi karena pencarian yang diciptakan.

Menurut Purba, (1998:4), menjelaskan bahwa musikalisasi *geguritan* adalah mengubah *geguritan* menjadi lagu. Musikalisasi *geguritan* berarti memusikan atau mengubah citra puitik menjadi musikalisasi dari sebuah *geguritan*

Menurut Sarjono (2004:1), musikalisasi *geguritan* adalah mengubah musikalitas pada *geguritan* menjadi lebih terasa, menjadi suatu musik yang bisa didengar. Memahami karya sastra pada dasarnya memerlukan ekspresi. Biasanya sastra dibaca, namun adapula diekpresikan dalam bentuk seni rupa. Musikalisasi *geguritan* ini merupakan salah satu bentuk ekspresi yang lain, yakni menggunakan unsur-unsur bunyi yang lebih kuat untuk mengekpresikan *geguritan*. Kalau selama ini puisi dibaca secara oral, musikalisasi *geguritan* ini merupakan salah satu bentuk ekspresi yang lain, yang disampaikan dengan menggunakan medium musik/instrumen musikalisasi adalah adalah salah satu bentuk ekspresi alternatif yang sangat bagus untuk memahami karya sastra.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa musikalisasi *geguritan* adalah upaya atau usaha untuk menonjolkan musik dalam sebuah karya sastra yang berbentuk *geguritan* yang mempunyai maksud untuk memberikan kemudahan dalam menikmati karya sastra *geguritan*.

2.2.4.1 Jenis Musikalisasi *Geguritan*

Musikalisasi dilihat dari cara penyuguhan suatu musikalisasi *geguritan* itu sendiri yang bisa dikelompokkan menjadi 3 jenis musikalisasi *geguritan*, yaitu:

1. Jenis musikalisasi *geguritan* awal yaitu, musikalisasi *geguritan* yang dibawakan dengan cara pembacaan *geguritan* yang dilatarbelakangi suatu komposisi musik, baik musik vokal maupun musik instrumental.
2. Jenis musikalisasi *geguritan* terapan yaitu, musikalisasi *geguritan* yang mana syair–syair puisi diterapkan menjadi lirik lagu, sebagaimana halnya lagu–lagu populer pada umumnya.
3. Jenis musikalisasi *geguritan* campuran yaitu, musikalisasi *geguritan* yang ditampilkan dengan cara menyuguhkan komposisi musik, yang didalamnya ada sebuah *geguritan* yang syair–syairnya ada yang dilagukan dan dinarasikan.

Dari ketiga jenis tersebut yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis yang pertama. Yaitu, musikalisasi *geguritan* yang dibawakan dengan cara pembacaan *geguritan* yang dilatarbelakangi suatu komposisi musik, baik musik vokal maupun musik instrumental.

2.2.5 Hakikat Membaca Indah

Membaca merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat bermanfaat. Dengan membaca dapat diperoleh berbagai informasi, gagasan, pendapat, pesan dan lain-lain yang disampaikan oleh penulis melalui lambing-lambang grafis yang sudah dikenal. Dengan kata lain kegiatan membaca akan diperoleh berbagai informasi.

Ketrampilan membaca sangat penting bagi siapa saja terutama adalah bagi peserta didik atau pelajar. Ketrampilan membaca tidak hanya diperlukan di

sekolah menengah ataupun perguruan tinggi, melainkan setelah selesai pendidikan tinggi dan bertugas dimanapun masih tetap diperlukan.

Setiap guru bahasa haruslah menyadari serta memahami benar-benar bahwa membaca adalah suatu ketrampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian ketrampilan ketrampilan yang lebih kecil.

Hadgson dalam Tarigan (1994:7) berpendapat bahwa kegiatan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Dari segi linguistic, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan membaca sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan dengan berbicara dan menulis dengan melibatkan penyandian. Sebuah aspek pembaca sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata tulis (*written word*) dengan makna lisan (*oral languagemeaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna Anderson dalam Tarigan (1994:7).

Proses penyandian sandi di sini adalah proses menafsirkan terhadap ujaran yang berada dalam bentuk lisan. Anderson menggunakan istilah-istilah penyandian kembali (*recording*), untuk menggantikan istilah membaca (*reading*), karna berdasarkan pada proses membaca yang pertama kali dilakukan adalah mengubah lambing-lambang tertulis menjadi bunyi dan kemudian sandi tersebut baru bias dibaca. Simpulan yang dapat diambil bahwa membaca adalah memahami pola-pola gambaran tertulis.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka mampu menjawab tantangan hidup pada masa mendatang.

Di samping itu, kemampuan membaca merupakan tuntutan realistis dalam kehidupan sehari-hari. Informasi dapat ditemukan di dalam buku, majalah, Koran, dan tabloid yang diterbitkan setiap harinya. Walaupun tidak semua informasi tersebut dibaca, tetapi jenis-jenis bacaan tertentu yang sesuai kebutuhan dan kepentingan tentu perlu baca.

Tujuan utama dalam membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Kegiatan membaca di sini tidak berhenti pada pengenalan bentuk-bentuk yang dibacanya. Anderson dalam Tarigan (1994:9) menjabarkan beberapa tujuan membaca, yaitu 1) membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan sang tokoh, 2) membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main idea*), 3) membaca untuk mengetahui urutan atau organisasi cerita (*reading for sequence or organization*), 4) membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*), 5) membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*), membaca untuk menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*), dan 7) membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Membaca indah adalah membaca yang pelaksanaannya secara lisan dan dilaksanakan di depan audiens dengan tujuan audiens merasakan dan memahami apa yang dibaca, dan si pembaca harus menguasai teknik yang baik. Syarat membaca indah adalah pembaca memahami apa yang dibaca dan menguasai teknik pengucapan bunyi bahasa yang bersangkutan.

Menurut Aminuddin (2004:17) ada beberapa ragam membaca yang secara keseluruhan meliputi (1) membaca dalam hati, (2) membaca cepat, (3) membaca teknik, (4) membaca bahasa, (5) membaca estetis, (6) membaca kritis, serta (7) membaca kreatif.

1) . Membaca dalam hati

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang berusaha memahami keseluruhan isi bacaan secara mendalam sambil menghubungkan isi bacaan itu dengan pengalaman maupun pengetahuan yang dimiliki pembaca tanpa diikuti gerak lisan maupun suara.

2) Membaca cepat

Membaca cepat adalah ragam bahasa yang dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat dan cepat untuk memahami isi bacaan secara garis besar.

3) Membaca teknik

Membaca teknik adalah membaca yang dilaksanakan secara bersuara dengan aksentuasi, intonasi, dan irama yang benar selaras dengan gagasan serta suasana penuturan dalam teks yang dibaca.

4) Membaca bahasa

Membaca bahasa adalah kegiatan yang bertujuan memperkaya kosakata, mengembangkan kemampuan menyusun kalimat, perolehan gaya bahasa yang keseluruhannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pembacanya.

5) Membaca estetis

Membaca estetis adalah kegiatan membaca yang dilatarbelakangi tujuan menikmati serta menghargai unsur keindahan yang terpapar dalam suatu teks sastra.

6) Membaca kritis

Membaca kritis adalah kegiatan membaca dengan menggunkan pikiran dan perasaan secara kritis untuk menemukan dan mengembangkan suatu konsep dengan jalan membandingkan isi teks sastra yang dibaca dengan pengetahuan, pengalaman, serta realitas lain yang diketahui pembaca untuk memberikan kejelasan.

7) Membaca kreatif

Membaca kreatif adalah kegiatan membaca yang dilatari tujuan menerapkan perolehan pemahan dari membaca untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang bersifat aplikatif.

2.2.6 Membaca Indah *Geguritan*

Membaca pada hakikatnya berusaha menangkap curahan perasaan dan penulisan yang tertuang dalam bacaan tersebut. Dalam membaca terkandung makna penafsiran isi (Suharianto 1981: 49). Pada hakikatnya membaca geguritan

juga berupaya menangkap curahan perasaan, buah pikiran, dan pengalaman batin penyair yang tertuang dalam karya sastra yang berbentuk geguritan. Membaca geguritan yang baik selalu didahului penafsiran geguritan seperti yang diinginkan oleh penyairnya. Adapun yang dilakukan oleh pembaca di depan audien sebenarnya merupakan pencerminan perasaan, pikiran, dan pengalaman batin penyair.

Membaca *geguritan* merupakan sebuah kenikmatan seni yang khusus, bahkan merupakan puncak kenikmatan seni sastra. Oleh karena itu, dari dahulu hingga sekarang *geguritan* selalu diciptakan orang dan selalu dibaca, dideklamasikan untuk lebih merasakan kenikmatan seninya dan nilai kejiwaan yang tinggi.

Menurut Hartojo dalam Aminuddin (2004:197) mengatakan bahwa kegiatan mengapresiasi sastra yaitu menikmati keindahannya, menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta memperoleh manfaat bagi kehidupan kita. Hal ini disebabkan karena mengapresiasi sastra diperlukan minat, kesungguhan, kejujuran, kepekaan emosional, dan pengetahuan dalam kehidupan intelektual yang memadai. Tujuan dari membaca *geguritan* adalah memahami, menghayati isi bacaan terutama yang berkaitan dengan *geguritan*, pemahaman dan upaya kearah tujuan akan menimbulkan kenikmatan dalam membaca.

Jadi, membaca *geguritan* merupakan suatu kegiatan mengaktualisasikan geguritan yang tertulis dalam bentuk lisan di depan public atau audiens dengan memperhatikan teknik vokal atau penampilan.

2.2.6.1 Komponen dalam Pembacaan *Geguritan*

Ada tiga komponen yang harus diperhatikan dan sekaligus merupakan penilaian dalam membaca *geguritan*, yaitu komponen penghayatan, vocal, dan penampilan.

a. Penghayatan

Penghayatan dalam seni membaca *geguritan* setidaknya tercermin dalam tiga hal yaitu: (1) pemenggalan, (2) intonasi, dan (3) ekspresi (Doyin 2001:114).

b. Vokal

Setidaknya ada empat hal yang menjadi perhatian utama dalam masalah vokal ini, yaitu: (1) kejelasan ucapan, (2) jeda, (3) ketahanan, dan (4) kelancaran (Doyin 2001:114).

Setiap kata yang ada dalam *geguritan* harus didengar oleh pendengar atau penonton secara jelas. Jelas tidaknya ucapan ini menjadi kriteria utama vokal seorang pembaca *geguritan*. Masalah warna suara seseorang tidak berhubungan langsung dengan kejelasan ucapan. Warna suara berat, tinggi, besar atau kecil semua dapat menghasilkan suara yang jelas bila pemiliknya rajin mengadakan penelitian.

Selain kejelasan ucapan, kriteria vokal yang lain adalah masalah jeda. Pembaca *geguritan* harus dapat mengatur jeda secara tepat. Dimana seseorang boleh mengambil nafas dan berapa lama, menjadi faktor penting yang harus diperhatikan pembaca *geguritan* supaya apa yang dibacakan sampai kepada

pendengar atau penonton. Demikian juga ketahanan dalam kelancaran. Jangan sampai semakin lama membaca geguritan identitas suaranya semakin berkurang atau semakin lama dalam membaca geguritan semakin tidak lancar.

c. Penampilan

Performance atau penampilan dalam membaca geguritan meliputi: (1) teknik muncul (2) blocking, (3) pemanfaatan setting, (4) gerakan, (5) cara berpakaian, (6) pandangan mata, dan (7) pengolahan diri (doyin 2001:115)

Teknik muncul adalah cara yang ditempuh oleh pembaca geguritan dalam memperhatikan dari untuk pertama kalinya. Kesan baik dan mantap harus ditampilkan dalam kemunculan pertama. Hal ini penting karena keberhasilan dalam kemunculan pertama akan berpengaruh besar pada keberhasilan pembaca selanjutnya.

Blocking mencakup masalah bagaimana kita memosisikan tubuh kita saat membaca *geguritan*. Apakah harus menghadap penonton, membelakangi, atau campuran keduanya. Dengan kata lain, bagaimana kita pemanfaatan blocking, pemanfaatan tanda-tanda ataupun bentuknya yang di panggung. Pendek kata, dalam persoalan penampilan ini, baik posisi tubuh beserta anggota tubuh, pandangan, pakaian, ataupun yang ada pada pembacaan *geguritan* haruslah sesuai dengan “jiwa” *geguritan* yang dibaca dan harus mampu mengekspresikan *geguritan* diatas panggung.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg and Gall 1989:624). Selaras dengan pendapat Borg and Gall, Sugiyono (2011:297) mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sujadi (2003:164) menambahkan, penelitian pengembangan diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Sugiyono (2011:298), langkah-langkah penelitian pengembangan terbagi dalam sepuluh langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.

Tujuan penelitian ini adalah hanya sebatas pada penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan tidak untuk diujikan secara langsung kepada siswa. Oleh karena itu, dari sepuluh langkah penelitian

yang disebutkan oleh Sugiyono, yang digunakan dalam penelitian ini hanya lima langkah saja, yaitu analisis potensi dan masalah, analisis kebutuhan guru dan siswa, desain produk, validasi desain/uji ahli produk, dan revisi desain.

3.1.1. Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian ini bermula dari munculnya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono 2011:409), sedangkan menurut Sukardi (2011:299) masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi.

Tahap awal penelitian ini adalah melakukan pengamatan dan wawancara untuk menentukan perlunya membuat media pembelajaran audio musikalisis *geguritan* guna menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan* dalam pembelajaran bahasa Jawa SMP di Kabupaten Pemalang. Berdasarkan pengamatan awal ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya masih minimnya media pembelajaran yang ada khususnya untuk mata pelajaran bahasa Jawa. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran baru sesuai dengan yang diinginkan oleh guru dan siswa. Dalam tahapan ini instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara.

3.1.2. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis potensi dan masalah merupakan langkah awal untuk melakukan penelitian dan mencari informasi awal berupa permasalahan yang ditemukan dan potensi-potensi yang bisa dikembangkan kemudian. Setelah potensi dan permasalahan ditemukan, diperlukan penelitian lanjutan. Tahap penelitian selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media

pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi pendukung dari guru dan siswa untuk mengembangkan media pembelajaran *geguritan* pada aspek membaca indah. Pada tahapan ini instrument yang digunakan adalah angket.

3.1.3. Desain Produk

Setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, tahapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat rancangan awal media pembelajaran *geguritan* untuk pembelajaran membaca indah *geguritan*. Desain produk yang akan dibuat disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa melalui instrumen angket kebutuhan.

3.1.4. Validasi Desain atau Uji Ahli

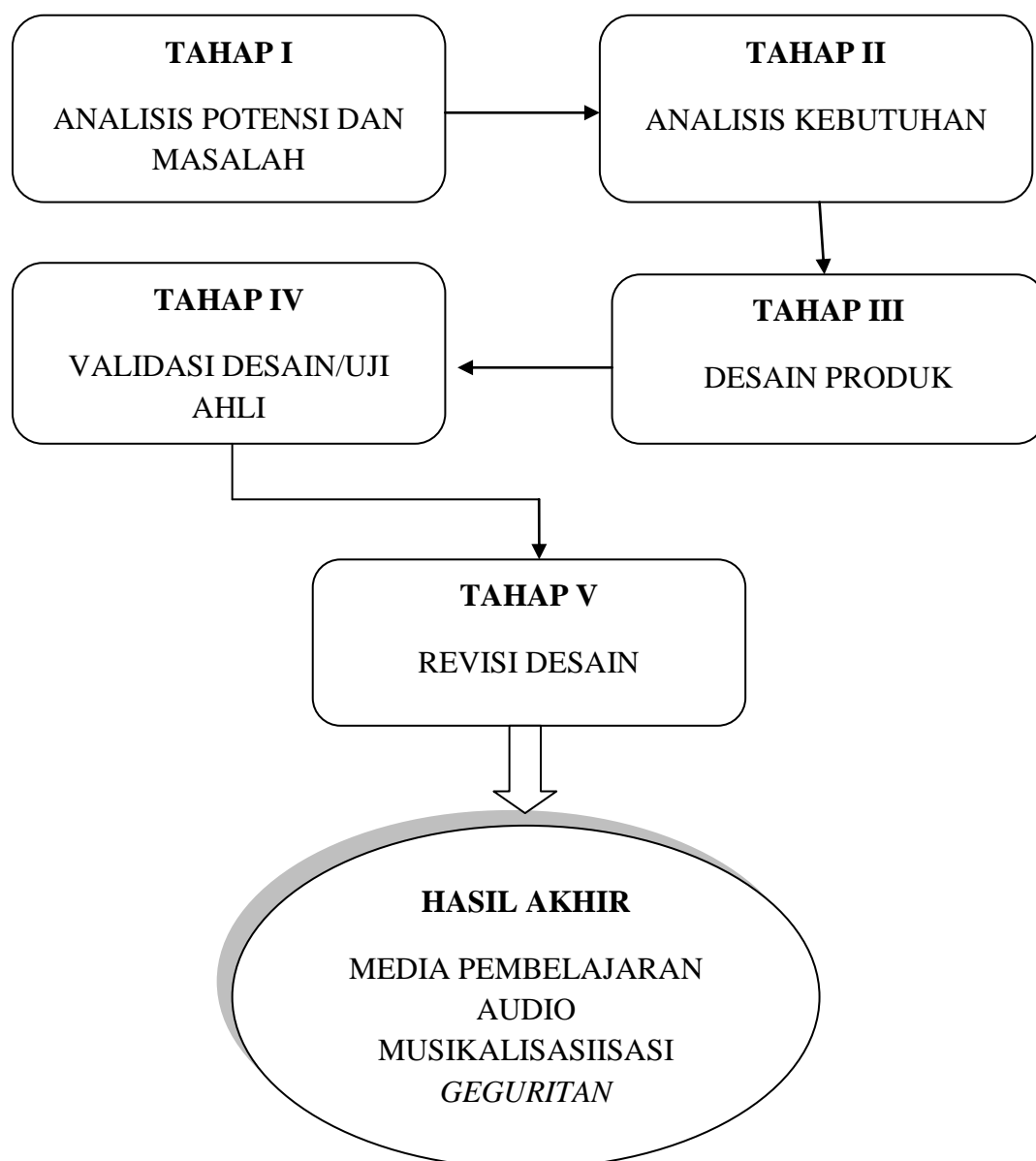
Validasi desain atau uji ahli adalah penilaian terhadap draft atau konsep model produk oleh guru maupun pakar pendidikan bahasa Jawa. Penilaian ini akan dapat diketahui kualitas desain produk yang dibuat. Selain itu, dapat dilihat pula kesesuaian dari desain media yang dibuat dengan aspek membaca indah *geguritan* yang menjadi acuan pembuatan desain media. Melalui penilaian ini pula akan terlihat keintegrasian antara aspek mendengar dan berbicara yang ada dalam desain produk. Hasil penilaian dan masukan dari guru maupun para pakar pendidikan menjadi acuan dalam perbaikan produk.

3.1.5. Revisi Desain

Hasil penilaian dan masukan dari dosen pembimbing, guru, dan para pakar media pembelajaran dijadikan dasar dalam perbaikan atau revisi draft desain media pembelajaran membaca indah *geguritan*. Tahap revisi merupakan tahapan

terakhir dalam penelitian pengembangan ini. Setelah dilakukan revisi terhadap desain produk, didapat produk akhir berupa media pembelajaran audio musikalisasi geguritan dalam pembelajaran bahasa Jawa SMP di Kabupaten Pemalang pada aspek membaca indah.

Rancangan penelitian pengembangan yang dijabarkan dalam lima tahapan di atas dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi lima belas orang siswa dan tiga orang guru dari tiga sekolah yang berbeda, serta dua pakar media. Penelitian ini mengambil subjek penelitian sebanyak lima belas orang siswa dari beberapa sekolah karena media yang dihasilkan melalui penelitian ini nantinya akan diaplikasikan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Pematang Jaya. Jadi, ruang lingkupnya tidak hanya terbatas dalam satu sekolah saja, melainkan ada dua sekolah lain yang menjadi pembanding. Berdasarkan penelitian pada guru dan siswa diperoleh beberapa informasi yang kemudian diolah menjadi analisis kebutuhan guru dan siswa. Selain itu, guru dan pakar media pendidikan dapat memberikan penilaian/validasi terhadap draft desain media pembelajaran membaca indah *geguritan* yang telah disusun.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono 2009:148). Dalam pengembangan media audio untuk menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan* pada siswa kelas VIII, dibutuhkan tiga data yang berbeda, yakni: (1) data mengenai kebutuhan media audio berupa musikalisasi *geguritan* dalam pembelajaran membaca indah *geguritan*, (2) data penilaian prototipe media audio berupa musikalisasi *geguritan*.

Untuk mendapatkan data pertama, digunakan pedoman observasi dan kuesioner yang ditujukan kepada guru dan siswa. Untuk mendapatkan data kedua

difokuskan pada tingkat keefektifan media dengan menggunakan kuesioner penilaian yang ditujukan kepada dosen ahli media.

Untuk memperoleh gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Subjek	Instrumen
1) Kebutuhan media audio berupa musikalisasi <i>geguritan</i> dalam pembelajaran membaca indah <i>geguritan</i>	- Guru mata pelajaran bahasa Jawa	- Pedoman observasi - Kuesioner
2) Penilaian prototipe media audio berupa rekaman musikalisasi <i>geguritan</i>	- Uji Ahli	- Kuesioner Uji Validasi

Instrumen yang disusun terlebih dahulu dikonsultasikan pada dosen pembimbing sebelum diberikan pada responden. Tujuan konsultasi tersebut adalah agar instrumen yang disusun memiliki validasi isi.

3.3.1 Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi *Geguritan* dalam Pembelajaran Membaca Indah *Geguritan* terhadap Siswa

Lembar observasi berisi catatan hasil pengamatan selama pembelajaran membaca indah *geguritan* berlangsung. Data yang diperoleh akan menjadi bahan pengembangan media audio musikalisasi *geguritan*. Lembar observasi dirancang dengan bentuk check list (√) yang diisi oleh penulis sebagai pelaku observasi partisipasi pasif.

Observasi terhadap siswa digunakan untuk mengungkapkan fakta kondisi siswa saat pembelajaran. Adapun aspek-aspek yang akan diamati meliputi: 1) sikap siswa terhadap teknik pembelajaran, 2) keaktifan siswa dalam pembelajaran, 3) siswa senang saat mengikuti pembelajaran, 4) siswa mampu melaksanakan tugas dari guru, dan 5) siswa fokus pada pembelajaran.

Untuk memperoleh gambaran tentang lembar observasi ini dapat dilihat pada tabel 3.2 kisi-kisi pedoman observasi kebutuhan media audio berupa rekaman musikalisasi *geguritan* dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* berikut ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi *Geguritan* dalam Pembelajaran Membaca Indah *Geguritan* terhadap Siswa

Responden	Aspek					Keterangan
	1	2	3	4	5	
1						Aspek penilaian:
2						1) Sikap siswa terhadap teknik

						pembelajaran
3						2) Keaktifan siswa dalam bertanya
4						3) Siswa senang saat mengikuti pembelajaran
5						4) Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru
Dst						5) Siswa fokus dalam pembelajaran

3.3.2 Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi

Geguritan dalam Pembelajaran Membaca Indah *Geguritan* terhadap

Guru

Lembar observasi terhadap guru memuat kriteria tertentu yang diisi oleh observer dalam melakukan pengamatan pada saat guru sedang melaksanakan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran tentang lembar observasi ini dapat dilihat pada tabel 3.3 kisi-kisi pedoman observasi terhadap guru pada pembelajaran membaca indah *geguritan* berikut ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Observasi Kebutuhan Media Audio Berupa Musikalisasi *Geguritan*

Nama Guru: Sekolah:	Check (√)		Keterangan
	Ya	Tidak	
1) Guru merespon kemampuan siswa dengan bertanya dan memberi penguatan			
2) Guru memberi penjelasan kepada siswa			
3) Guru menggunakan media sebagai variasi pembelajaran			
4) Guru mampu menjadikan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan			
5) Guru membuka dan menutup pelajaran dengan baik			

3.3.3 Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Media Audio Berupa Musikalisasi *Geguritan*

Hal-hal yang dikupas dalam kuesioner kebutuhan guru yakni, (1) kondisi pembelajaran membaca indah *geguritan*, (2) media musikalisasi *geguritan* yang dibutuhkan, dan (3) harapan guru terhadap pengembangan media.

Pada aspek yang pertama meliputi indikator (1) pelaksanaan pembelajaran membaca indah *geguritan*, (2) kendala dalam menyampaikan materi membaca indah *geguritan*, (3) penggunaan media pembelajaran membaca indah *geguritan*, oleh guru, (4) sumber mendapatkan media *geguritan*, (5) kendala dalam

menyampaikan materi membaca indah *geguritan*, dan (6) jenis media pembelajaran membaca indah *geguritan* yang dibutuhkan.

Indikator yang dibahas pada aspek kedua meliputi fisik dan isi. Fisik meliputi durasi *geguritan* dan kemasan media yang dibutuhkan. Isi meliputi bentuk isi, dan judul *geguritan*.

Pada aspek harapan guru terhadap pengembangan media meliputi indikator (1) manfaat yang diperoleh, (2) harapan terhadap media yang akan dikembangkan, dan (3) saran/ masukan terhadap media yang akan dikembangkan.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.4 kisi-kisi kuesioner kebutuhan guru terhadap media audio berupa musikalisasi *geguritan* di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Media Audio Berupa Rekaman Musikalisasi *Geguritan*

Aspek	Indikator	Nomor soal
1. Kondisi pembelajaran membaca indah <i>geguritan</i>	- Pelaksanaan pembelajaran membaca indah <i>geguritan</i>	1, 2
	- Kendala dalam menyampaikan materi membaca indah <i>geguritan</i>	3
	Penggunaan media pembelajaran membaca indah <i>geguritan</i> oleh guru	4, 5, 7
	- Sumber mendapatkan media <i>Geguritan</i>	6
	- Kendala dalam mendapatkan	21, 22

	Media	
	- Jenis media pembelajaran membaca indah <i>geguritan</i> yang dibutuhkan	8, 9
2. Media <i>geguritan</i> yang dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> • Fisik - Durasi <i>geguritan</i> - Ketersediaan media di lapangan 	11 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
	<ul style="list-style-type: none"> • Isi - Bentuk isi - Judul <i>geguritan</i> 	10
3. Harapan guru terhadap pengembangan media	<ul style="list-style-type: none"> - Manfaat yang diperoleh - Harapan terhadap media yang akan dikembangkan - Saran/ masukan terhadap media yang akan dikembangkan 	19 20 21

Adapun petunjuk pengisian kuesioner kebutuhan guru sebagai berikut.

Untuk mempermudah responden menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner, telah disediakan petunjuk pengisian kuesioner sebagai berikut.

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek () dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban.

Contoh :

() Ya

() Tidak

2. Jawaban boleh lebih dari satu.

Contoh : (√) TV () Internet (√) Buku

3. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, Bapak/Ibu dimohon menuliskan jawaban Anda pada tempat jawaban yang telah tersedia.

Contoh:

(√) (berisi jawaban).

4. Bapak/Ibu dimohon memberikan alasan singkat terhadap masing-masing jawaban yang diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.

3.3.4 Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi Pembelajaran *Geguritan*

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil penilaian uji ahli materi pembelajaran *geguritan* terhadap prototipe media audio musikalisasi *geguritan*.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi Pembelajaran *Geguritan*

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian isi	- Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar	1
		- Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	2
		- Kesesuaian pemilihan judul <i>Geguritan</i> dengan tujuan pembelajaran	3
		- Kesesuaian pemilihan ilustrasi musik dengan pemilihan judul	4
2.	Penggunaan media	- Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa	5

	- Kesesuaian media dengan tingkat pemahaman siswa	6
	- Kesesuaian siswa dengan materi membaca indah <i>geguritan</i>	7

3.3.5 Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran Audio Musikalisasi *Geguritan*

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil penilaian uji ahli media pembelajaran terhadap prototipe media audio musikalisasi *geguritan*.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media Audio *Geguritan*

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Sampul kotak pembungkus Audio <i>geguritan</i>	- Kecerahan warna	1
		- Penataan gambar	2
		• Penataan tulisan	3
		- Penempatan tulisan - Bentuk dan ukuran Tulisan	4
2.	Perwajahan label audio <i>geguritan</i>	- Kecerahan warna	1
		- Penataan gambar	2
		• Penataan tulisan	3
		- Penempatan tulisan - Bentuk dan ukuran tulisan	4
		- Kejelasan tayangan	5
3.	Isi	- Pemilihan judul	1
		- Pembacaan judul	2
		- Pemilihan musik	3

		- penataan musik - kejelasan musik - kejelasan geguritan - komposisi musik dan geguritan - durasi - kelayakan media	4 5 6 7 8 9
4.	Saran perbaikan		

Sebagaimana kuesioner-kuesioner penilaian sebelumnya, kuesioner penilaian ini juga dilengkapi dengan petunjuk pengisian guna mempermudah responden dalam menjawab pertanyaan.

Adapun petunjuk pengisian kuesioner penilaian adalah sebagai berikut.

1. Tuliskan identitas Bapak/ Ibu pada tempat yang tersedia.
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada kuesioner yang telah tersedia.
3. Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek (√) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat. Makna angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 = sangat serasi.

Angka 3 = serasi.

Angka 2 = kurang serasi.

Angka 1 = tidak serasi.

Contoh:

Sangat serasi <.....> tidak serasi

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan saran masukan.
5. Disamping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap “Media audio musikalisasi *geguritan*” yang dihasilkan apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada kuesioner format B.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian. Untuk mengumpulkan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner.

3.4.1 Observasi

Menurut Arikunto (2010:199), observasi disebut juga dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera.

Metode observasi ini digunakan sebagai pengamatan terhadap pembelajaran membaca indah *geguritan* oleh guru dan siswa. Lembar observasi berisi catatan hasil pengamatan penulis sebagai pelaku observasi partisipasi pasif selama pembelajaran membaca indah *geguritan* berlangsung, baik pada siswa maupun guru yang kemudian dijadikan data dalam pengembangan media ini.

3.4.2 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar wawancara. Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh data awal dan terbaru mengenai subjek penelitian dan kondisi pembelajaran membaca indah *geguritan* di Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta media penunjangnya. Wawancara dilakukan dengan datang langsung ke sekolah yang menjadi objek penelitian dan melakukan tatap muka dengan subjek penelitian untuk melakukan wawancara. Dengan panduan lembar wawancara, wawancara dilakukan sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya untuk menemukan informasi awal penelitian. Berdasarkan pengamatan langsung maupun wawancara, diperoleh data yang selanjutnya akan dianalisis untuk merumuskan potensi dan masalah mengenai media pembelajaran membaca indah *geguritan*.

3.4.3 Kuesioner

Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data atau informasi yang dioperasionalkan ke dalam bentuk item atau pertanyaan. Kuesioner yang berisi daftar pertanyaan harus diisi

oleh orang yang akan diukur (responden). Dengan kuesioner dapat diketahui keadaan atau data pribadi seseorang, pengalaman atau pengetahuan dan lain-lain yang dimilikinya.

Sugiyono (2009:199) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penyusunan kuesioner dilakukan dengan harapan dapat mengetahui variabel-variabel apa saja yang menurut responden merupakan hal yang penting. Tujuan penyusunan kuesioner adalah untuk memperbaiki bagian-bagian yang dianggap kurang tepat untuk diterapkan dalam pengambilan data terhadap responden.

Dalam pengumpulan data mengenai kebutuhan media audio musikalisasi *geguritan* ini menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada guru. Selain itu untuk mengumpulkan data penilaian prototipe media audio musikalisasi *geguritan* digunakan instrumen kuesioner yang ditujukan kepada uji ahli.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rancangan analisis faktor dimana data yang didapatkan dikelompokkan menjadi empat yaitu (1) data analisis kebutuhan media audio musikalisasi *geguritan* yang didapatkan dari lembar kuesioner yang disebar pada guru, (2) data uji coba pemakaian media pada kelas terbatas sebagai implementasi pengembangan media yang didapatkan dari rekap nilai tes dan observasi, (3) data penilaian terhadap mutu dan kualitas yang didapatkan dari kuesioner uji validasi dari dosen ahli dan guru, atau bisa juga diujicobakan langsung di kelas.

3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Media

Pada tahap ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasi data mentah yang ada di lapangan. Hasil analisis ini yang nantinya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan pengembangan media audio musikalisasi *geguritan*.

3.5.2 Analisis Data Penilaian Dosen Ahli

Untuk menganalisis data penilaian, teknik analisis data yang digunakan dilakukan secara deskriptif. Data dari uji ahli ini digunakan sebagai penilaian terhadap desain produk dan sebagai acuan perlu atau tidaknya perbaikan desain. Selain menggunakan teknik presentase, analisis data juga dilakukan secara deskriptif yaitu memaparkan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Hasil pemaparan inilah yang menjadi pertimbangan perbaikan desain produk.

Pada tahapan uji ahli materi, materi geguritan diuji ahlikan kepada Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd. Beliau merupakan dosen ahli materi geguritan di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa UNNES, sedangkan pada uji ahli media diujikan kepada Drs. Slamet Haryono M.Sn. Beliau merupakan staf ahli media dari Pusat Pengembangan Media Pendidikan (PPMP) UNNES dalam bidang musik dan beliau juga merupakan dosen di Jurusan Sendratarsik Universitas Negeri Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, di dapatkan kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Guru membutuhkan media pembelajaran baru yang lebih praktis dan efektif serta efisien untuk keperluan pembelajaran, sedangkan siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik karena selama ini untuk pembelajaran *geguritan* mereka hanya mendengarkan *geguritan* yang dibacakan guru atau temannya saja.
- 2) Prototipe media pembelajaran membaca indah *geguritan* yang berbasis musikal, mengambil materi tuntunan, budi pekertidan piweling yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berbasis pendidikan karakter. Media pembelajaran ini berupa media audio berbentuk *mp3* berbasis musikalisasi dengan durasi kurang dari 5 menit. Media pembelajaran ini dinilai baik, tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, antara lain berkaitan dengan materi terdapat pergatian, penambahan judul *geguritan*. Pada sampul kemasan meliputi kesesuaian gambar, serta warna *background*. Perbaikan yang berkaitan dengan isi adalah perlu adanya penggantian instrumen musik *piano* menjadi instrumen *gamelan*, disertai perbaikan harmonisasi nada dan

dinamika pada pembacaan *geguritan* dan juga perbaikan artikulasi si pembaca *geguritan*.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini selain bisa digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas juga bisa digunakan untuk pembelajaran di luar jam pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini pun juga bisa digunakan oleh umum untuk belajar membaca indah *geguritan*.
- 2) Penelitian pengembangan media ini masih belum sempurna, perlu penyempurnaan dan pengembangan lagi agar bisa menghasilkan produk baru yang lebih menarik dan menyenangkan untuk menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Sri Prastiti Kusuma. 2009. *Membaca* . Semarang: Griya Jawi.
- Arif S. sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Arsi, Fredi. 1996. *Proses Musikalisasi Deavies Sanggar Matahari*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmazaki, 1993, *Analisis Sajak*. Bandung : Angkasa.
- Balai Bahasa Yogyakarta. 2002. *Kamus Bahasa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bellini, Pierfrancesco dan Nesi. 2014. *MyStory Player: Experiencing Multiple Audiovisual Content for Education and Training*. University of Florence journals.
- Carter, Curtis W. 2012. *Four Design Principles to Consider for Every Instructional Audio Design Effort*. East Carolina University journals.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran-Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Doyin, Mukh. 2001. *Seni Membaca Puisi*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Hasanudin, W.S. 1990. *Pembaca Karya Sastra Sebagai Karya Seni Pertunjukan*. Padang: Angkasa Raya.
- Kilgour, Andrea Jakobson dan Cuddy. 2000. *Music Training And Rate Of Presentation As Mediators of Text and Song Recall*. Queen University Canada.
- Kridalaksana Harimurty. 1982. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Nika, Imran. 2013. Definisi, Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran. <http://imrannikah.blogspot.com/2013/04/vbehaviorurldefaultvmlo23.html>. Diunduh tanggal 19 Agustus 2013.
- Nisriyah, Naili. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar (CD Audio) Pembelajaran Mengapresiasi Geguritan SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Pasaribu, Ben M. 2000. Pendidikan Seni Musik. Medan : FBS Unimed.
- Pradopo, RachmatDjoko. 1987. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Purba, Antilan. *Musikalisasi Itu Apa?*. Dalam Persada 30 Juni-6 Juli 1998, Medan, Hal, 5.
- Purwadi. 2007. *Diktat Seni Tembang I*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Reinartz, Tom dan Brad Hokanson. 2009. *Learning to Make Meaning Without Making "Sense"*. Oxford Journals.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2003. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjiman, P. 1990. *Kamus Istilah Sastra*. UI. Press: Jakarta.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2009. Bandung: CV Alfabeta.
- Suhariyanto, S. 1981. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Surakarta: Widya Duta.
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

_____. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Tim Redaksi. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

Utomo, Teguh Dwi. 2009. *Pengembangan Media VCD Persiapan Membacakan Puisi Melalui Teknik Relaksasi untuk Siswa SMA*. Skripsi.Universitas Negeri Semarang.

Winoto, Bekti. 2010. *Basa Jawa*. Surakarta:Widya Duta Grafika.

www.google.com/search?hl=en&site=imghp&tbn=isch&source=hp&q=Search+by+image&biw+1. Diunduh tanggal 25 Maret 2013.

Yuliantoro, lilik. 2013. *Peningkatan Keterampilan Membaca Geguritan dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 37 Purworejo*.Skripsi.Universitas Muhammadiyah Purworejo.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Nama : `

Instansi :

KUESIONER

KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA AUDIO *GEURITAN* BAGI SISWA KELAS VIII SMP

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner, telah disediakan petunjuk pengisian kuesioner sebagai berikut.

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban.

Contoh :

(√) Ya

() Tidak

2. Jawaban boleh lebih dari satu.

Contoh : (√) TV () internet (√) buku

3. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Bapak/ Ibu pada tempat yang telah tersedia.

Contoh:

(√) (berisi jawaban).

4. Bapak/ Ibu dimohon memberikan alasan singkat terhadap masing-masing jawaban yang diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.

1. Apakah Bapak/ Ibu pernah mengajarkan materi membaca indah *geuritan*?

() Ya

() Tidak

Alasan:

.....

7. Apakah media yang Bapak/ Ibu gunakan sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran?

Sudah Belum

Alasan:

.....

8. Jika belum, jenis media apa yang Bapak/ Ibu butuhkan?

Audio (mp3)
 Visual (buku)
 Audio visual (VCD)

Alasan:

.....

9. Jika audio (rekaman), menurut Bapak/ Ibu apakah media jenis VCD sesuai dengan pembelajaran membaca indah *geguritan*?

Ya Tidak

Alasan:

.....

10. Bagaimana isi konsep media audio *geguritan* yang Bapak/Ibu inginkan?

Berisi audio *geguritan* dengan *musikalisasi*
 Berisi audio *geguritan* tanpa *musikalisasi*

Alasan:

.....

11. Berapa durasi waktu untuk setiap pemutaran *audio geguritan* yang menurut Bapak/ Ibu sesuai dengan waktu pembelajaran?

5 menit 6 menit 7 menit

Alasan:

.....

12. Bagaimana kemasan media yang Bapak/ Ibu inginkan?

Menarik Biasa

Alasan:

.....

13. Apakah guru kesulitan dalam mendapatkan media *geguritan*?

Ya Tidak

Alasan:

.....

14. Menurut Bapak/ Ibu bagaimana ketersediaan media audio *geguritan* di lapangan?

Banyak

Sedikit

Tidak ada

Alasan:

.....

15. Apa harapan Bapak/ Ibu jika dibuat media *geguritan* untuk pembelajaran membaca indah *geguritan*?

Siswa dapat belajar dengan mudah

Siswa lebih tertarik dalam pembelajaran membaca indah *geguritan*

.....

Alasan:

.....

16. Manfaat apa yang akan Bapak/ Ibu peroleh dengan menggunakan media tersebut?

Lebih mudah mengajarkan materi membaca indah *geguritan*

Pembelajaran tidak monoton

Siswa lebih jelas memahami materi membaca indah *geguritan*

.....

Alasan:

.....

17. Saran/masukan apakah yang Bapak/Ibu berikan untuk media audio *geguritan* yang akan dikembangkan oleh peneliti?

.....
.....

Lampiran 2

Nama :
 Instansi :
 Hari/ tanggal :

**KUESIONER PENILAIAN PROTOTIPE
 MEDIA AUDIO MUSIKALISASI *GEGURITAN***

Adapun petunjuk pengisian kuesioner penilaian adalah sebagai berikut.

1. Tuliskan identitas Bapak/ Ibu pada tempat yang tersedia.
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada kuesioner yang telah tersedia.
3. Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek (√) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Makna angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 = sangat serasi.

Angka 3 = serasi.

Angka 2 = kurang serasi.

Angka 1 = tidak serasi.

Contoh:

Sangat serasi <.....> tidak serasi

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/ Ibu memberikan saran masukan.
5. Disamping penilaian pada format A, Bapak/ Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap “media audio musikalisasi *geguritan*” yang dihasilkan apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada kuesioner format B.

KUESIONER PENILAIAN AHLI MEDIA

Format A

1) Sampul Kotak Pembungkus Audio Musialisasi *Geguritan*

1. Apakah komposisi warna pada sampul kotak pembungkus audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

2. Apakah penataan tampilan gambar sampul kotak pembungkus audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

3. Apakah penataan tampilan tulisan pada sampul kotak pembungkus audio musialisasi *geguritan* sudah serasi?

Sangat serasi <.....>tidak serasi

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Apakah bentuk dan ukuran huruf pada sampul kotak pembungkus audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

2) Perwajahan Label audio musikalisasi *geguritan*

1. Apakah komposisi warna pada perwajahan audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

2. Bagaimana penataan tampilan gambar perwajahan label audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

3. Apakah penataan tampilan tulisan pada perwajahan audio musialisasi *geguritan* sudah serasi?

Sangat serasi <...>tidak serasi

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Apakah bentuk dan ukuran huruf pada perwajahan label audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

5. Apakah kejelasan tayangan pada perwajahan label audio musialisasi *geguritan* sudah baik?

Sangat baik<....>tidak baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

3) Isi CD Audio Musikalisasi *Geguritan*

1. Bagaimanakah pemilihan judul *geguritan* pada audio musialisasi *geguritan*?

Sangat baik <....> tidak baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

2. Apakah pembacaan judul *geguritan* pada audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

3. Apakah pemilihan musik dalam rekaman audio musialisasi *geguritan* telah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

4. Apakah penataan musik dalam audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

5. Apakah kejelasan (suara) musik dalam audio musialisasi *geguritan* telah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

6. Apakah kejelasan (suara) *geguritan* dalam audio musialisasi *geguritan* sudah baik?

Sangat baik <.....>tidak baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

7. Apakah komposisi musik dan *geguritan* dalam audio musialisasi *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

8. Apakah durasi pada setiap pembacaan *geguritan* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

--	--	--	--

Saran masukan:

.....
.....

9. Apakah dalam audio musialisasi *geguritan* layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca indah *geguritan*?

Sangat layak <.....>tidak layak

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

FORMAT B**Saran Perbaikan Secara Umum Media Audio Musikalisasi**