



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDIALOG  
BERBASIS *FLASH* UNTUK SISWA KELAS VII SMP NEGERI  
1 BRANGSONG**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Nama : Taufiqul Khoyr  
NIM : 2601410002  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 15 Januari 2015

Pembimbing



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

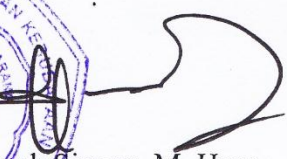
NIP 198208072008121004

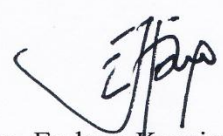
## PENGESAHAN KELULUSAN

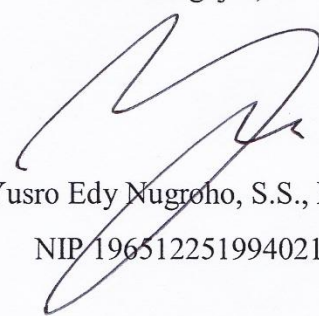
Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong* ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.


pada hari : Kamis  
tanggal : 22 Januari 2014


### Panitia Ujian Skripsi

Ketua,  
  
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum.  
NIP 196408041991021001

Sekretaris,  
  
Dra. Endang Kurniati, M. Pd.  
NIP 196111261990022001

Penguji I,  
  
Yusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum  
NIP 196512251994021001

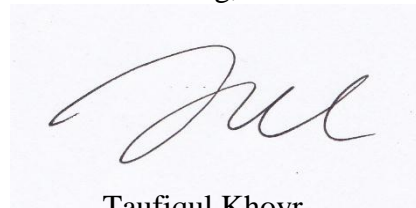
Penguji II,  
  
Dra. Esti Sudi Utami BA, M. Pd.  
NIP 196001041988032001

Penguji III,  
  
Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198208072008121004

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong* ini benar-benar hasil karya saya 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, 20 Januari 2015



Taufiqul Khoir

NIM 2601410002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- *Wong urip kuwi ora kena sulaya, sanajan kuwi rekasa.*
- “..... cukup Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung”. (Ali Imran:173)

### Persembahan:

- Untuk Bapak Ibu tercinta Abdul Hamid dan Tri Mulyati yang tidak pernah putus mendoakan dan senantiasa memotivasiku.
- Saudaraku Lu'uul Magfiroh, Khoirul Misbah dan Hilda Sifatun Nadlifah yang selalu mendoakan.

## PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong*. terselesainya penulisan skripsi ini, tentunya berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Yusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum. dan Dra. Esti Sudi Utami BA, M. Pd. penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukannya.
3. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan ilmu kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu guru di SMP Negeri 1 Brangsong yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak, ibu, dan keluarga yang senantiasa memberi semangat dan mendoakan penulis.
6. Seluruh teman-teman rombel 1 angkatan 2010 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang
7. Teman-teman yang telah mendukung dan membantu pembuatan media penulis, khususnya Riska, Aida, Ellisa, Doni, Erwin, dan Syifa.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesainya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah rahmat kepadaNya.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi maupun semua pihak.

Penulis

## ABSTRAK

Khoyr, Taufiqul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Joko Sukoyo, M.Pd.

**Kata kunci:** media pembelajaran, berdialog, *flash*.

Memahami dialog merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi mata pelajaran bahasa Jawa. Siswa diharapkan memenuhi ketuntasan dalam pembelajaran dialog. Akan tetapi, harapan tersebut tidak dimbangi dengan ketersediaan alat penunjang pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran berjalan secara monoton. Hal ini membuat siswa bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* di Kabupaten Kendal.

Masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong, 2) bagaimana mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong, 2) mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Instrumen penelitian ini berupa pedoman wawancara kepada guru, dokumentasi, dan angket uji ahli. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berdialog berupa animasi *flash*. Selain guru, siswa juga membutuhkan media berdialog berupa animasi *flash* untuk menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan siswa, materi yang paling dibutuhkan oleh siswa yaitu video berbahasa Jawa ragam *krama*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran berdialog. Maka dikembangkan media pembelajaran dialog berbentuk animasi *flash*. Media ini berisi, 1) materi video berbahasa Jawa, 2) video dialog bahasa Jawa, 3) *ragam tembung* bahasa Jawa. Media ini dikemas atau dicetak dalam bentuk kepingan CD.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah 1) Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* dalam pembelajaran, 2) Perlu diadakan pengembangan terhadap media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk melengkapi kekurangan pada media tersebut.



## SARI

Khoyr, Taufiqul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Joko Sukoyo, M.Pd.

Memahami dialog inggih kalebet salah satunggaling kompetensi dasar wonten ing piwulangan basa Jawi. Siswa kedah saged tuntas anggenipun nglampahi piwucalan menika. Salah satunggaling bab ingkang wigatos wonten ing piwucalan inggih menika bab medhia. ingkang trep kaliyan kabetahan guru lan siswa. Limrahipun piwucalan dhialog ing kendal kalampahan boten migunakaken medhia ingkang trep, ananging kanthi mirengaken guru kemawon. Piwucalan kanthi cara ingkang kados mekaten ndadosaken siswa bosen. Pramila, prelu dipundamel medhia dhialog berbasis flash. Pirantos ingkang dipundamel kedah trep kaliyan kabetahan guru dan siswa.

Adhedhasar andharan kasebat, undering panaliten inggih menika (1) kadospundi kabetahan guru lan siswa dhateng medhia dialog berbasis flash, (2) kadospundi anggenipun ngembangaken medhia dialog berbasis flash ingkang trep kaliyan kabetahan guru lan siswa. Ancasipun panaliten inggih menika (1) njlentrehaken kabetahan guru lan siswa marang medhia dhialog berbasis flash, (2) ngembangaken modhel medhia dialog berbasis flash ingkang trep kaliyan kabetahan guru lan siswa.

Panaliten menika dipundamel kanthi Pendekatan Research & Development. Subjek panaliten inggih menika guru lan siswa. Data dipunkempalaken mawi wawanrembag kaliyan guru basa Jawi, dokumentasi, lan angket. Teknik analisis data nggunakaken tata cara deskriptif kualitatif.

Guru lan siswa ing Kabupaten Kendal mbetahaken medhia dhialog awujud animasi flash. Asil panaliten menika nuduhaken bilih pasinaon mbetahaken medhia dhialog basa Jawi berbasis flash. Pramila dipunkembangaken medhia dhialog arupi animasi flash. Medhia menika njlentrehaken bab unggah-ungguh basa Jawi, video dhialog basa Jawi, ragam tembung ngoko, krama, krama inggil. Pirantos pasinaon menika dipunwadhahi ing CD.

Pamrayogi saking panaliten inggih menika (1) panaliten menika prelu dipunlajengaken supados langkung sae, lan (2) prelu dipunkembangaken malih kagem njangkepi kekurangan saking medhia menika.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>SARI (Bahasa Jawa)</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Berbicara .....	9
2.2.2 Dialog .....	11
2.2.3 Media Pembelajaran .....	15
2.2.4 <i>Flash</i> .....	20
2.3 Kerangka Berpikir .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	27
3.2 Subjek Penelitian .....	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.3.1 Teknik Wawancara .....	30
3.3.2 Dokumentasi .....	30
3.3.3 Teknik Angket .....	30
3.3.3.1 Angket Kebutuhan .....	31
3.3.3.2 Angket Penilaian Ahli .....	32
3.4 Instruments Penelitian .....	32
3.4.1 Pedoman Wawancara .....	33
3.4.2 Documentasi .....	34
3.4.3 Angket Kebutuhan .....	34
3.4.3.1 Angket Kebutuh Siswa dan Guru .....	34
3.4.2.2 Angket Validasi Desain/Uji Ahli .....	36
3.5 Teknik Analisis Data .....	38

### **BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **BERDIALOG BERBASIS *FLASH***

4.1 Kebutuhan Media Berdialog Berbasis <i>Flash</i> .....	40
4.1.1 Kebutuhan Guru .....	41
4.1.2 Kebutuhan Siswa .....	43
4.2 Pengembangan Media berdialog berbasis <i>flash</i> .....	44
4.2.1 Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Bahasa Jawa Berbasis <i>Flash</i> .....	44
4.2.2 Hasil Uji Ahli Pengembangan Media .....	53
4.2.3 Revisi Media Berdialog Berbasis <i>Flash</i> .....	55
4.6 Menu Tambahan .....	57

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	58
5.2 Saran .....	59

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Naskah Dialog yang digunakan untuk materi .....	63
Lampiran 1: Naskah Dialog yang berisi latihan <div style="padding-left: 40px;">membetulkan kalimat .....</div>	66
Lampiran 2: Angket kebutuhan siswa .....	71
Lampiran 3: Angket kebutuhan guru .....	73
Lampiran 4: Angket Uji Ahli .....	76
Lampiran 5: SK Pembimbing .....	85
Lampiran 6: Surat Keterangan selesai bimbingan <div style="padding-left: 40px;">Bimbingan Proposal .....</div>	86
Lampiran 7: Surat Keterangan Penelitian .....	89
Lampiran 8: Rekap Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	90
Lampiran 9: Rekap Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	93

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian .....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru .....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa .....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru .....	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media .....	37
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	37

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi komputer mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hampir semua bidang dikerjakan menggunakan komputer. Kemajuan teknologi tersebut membawa pengaruh yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Pada kegiatan belajar mengajar guru memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran.

Menurut Soeparno (1998:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dalam dunia pengajaran, biasanya guru berperan sebagai sumber *message*, sedangkan siswa berperan sebagai penerima *message*. Media tidak selalu menuntut kehadiran guru, artinya media itu dapat menggantikan guru sebagai sumber belajar. Dengan adanya media ini pelajaran dapat berjalan dengan lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah dalam penyampaian materi

Media pembelajaran menjadi faktor penting dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran, guru terbantu dalam menyampaikan paparan materi, sedangkan siswa terbantu dalam memahami paparan materi yang disampaikan guru. Ada beberapa jenis atau macam media pembelajaran yang dapat dijalankan menggunakan sistem komputer, yaitu: *flash*, video, *audio*, *games*, dan lain-lain.

Diantara media tersebut yang paling cocok digunakan sebagai media pembelajaran adalah *animasi flash*, program *flash* merupakan penggabungan antara *grafis*, suara, *animasi*, video, serta interaktivitas bagi pemakai internet. *Flash* merupakan suatu program komputer yang dibuat menggunakan *software* komputer yang bernama *adobe flash*.

Menurut hasil studi yang dilakukan oleh Mayer dan Moreno (2002) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk animasi terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Di samping itu, media ini tidak hanya cocok untuk pesan aspek kognitif, namun juga sesuai untuk aspek afektif dan psikomotor. Selain itu, Pusat Teknologi dan Komunikasi Departemen Pendidikan Nasional (Pustekkom Depdiknas) dalam mengembangkan media audio untuk siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Depdiknas, 1998)

Salah satu mata pelajaran yang cocok menggunakan media *flash* adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa adalah mata pelajaran muatan lokal wajib di daerah Jawa Tengah. Saat ini nasib bahasa Jawa sangat memprihatinkan, dalam kesehariannya siswa di Jawa Tengah sedikit demi sedikit mulai menggantikan bahasa Jawa dengan bahasa lain, misalnya: bahasa Indonesia, bahasa Inggris. Akibatnya bahasa Jawa dapat hilang atau tidak digunakan lagi sebagai bahasa komunikasi di Jawa Tengah.

Banyak siswa di sekolah mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jawa. Sistem pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan sulit untuk memahami pelajaran bahasa Jawa. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 81A



tentang Implementasi Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Jawa tingkat SMP/MTs kelas tujuh semester dua terdapat kompetensi dasar memahami dialog. Kompetensi dasar memahami dialog mengajarkan siswa tentang pemahaman dialog/ percakapan berbahasa Jawa ragam *krama* dan *ngoko*.

Memahami dialog merupakan pembelajaran bahasa Jawa yang kurang diminati oleh siswa. Terdapat faktor yang menyebabkannya yaitu minimnya media pembelajaran memahami dialog atau percakapan berbahasa Jawa. Sebagian besar guru hanya menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran. Proses belajar seperti itu, kurang menarik minat siswa sehingga banyak siswa yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya pembelajaran berjalan kurang efektif.

Kondisi di atas merupakan dasar bagi penulis untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa di kabupaten Kendal, khususnya di SMP N 1 Brangsong. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berdialog yang berbentuk animasi *flash*, media ini berisi materi berbentuk video berbahasa Jawa menggunakan ragam bahasa Jawa *krama* dan *ngoko* sesuai *unggah-ungguh* yang berlaku di masyarakat Jawa. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru SMP di Kabupaten Kendal.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah Pertama, kemajuan teknologi yang sangat pesat. Guru dituntut dapat menerapkan teknologi untuk pendidikan sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak bosan. Kedua, pembelajaran bahasa Jawa kurang diminati oleh siswa. Ketiga, minimnya media memahami dialog yang menarik bagi siswa. Sebagian besar guru hanya menggunakan media papan tulis.

Identifikasi tersebut merupakan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa yang dapat diatasi dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran memahami dialog dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*, diharapkan adanya media ini dapat mempermudah siswa dalam mengaplikasikan materi pembelajaran yang telah diperoleh di guru.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pengembangan media ini akan dibuat sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatannya dan penggunaannya. Media ini dibuat dan dikembangkan menggunakan *software adobe flash*. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa. Media pembelajaran berbentuk *flash* yang diperuntukkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar memahami dialog atau percakapan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong?
- 2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong
- 2) Mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini baik secara teoretik maupun secara paktis adalah sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat Teoretik**

Secara teoretik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah *literature* atau khazanah keilmuan terkait pembelajaran bahasa Jawa, dan atau

pemikiran dan teori tentang pemanfaatan media pembelajaran, khususnya di SMP Negeri 1 Brangsong. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa khususnya kompetensi dasar memahami dialog atau percakapan untuk kelas tujuh SMP sederajat.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penulisan karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Bagi Siswa, hasil penelitian ini dapat menarik minat dan membantu siswa dalam belajar dialog atau percakapan berbahasa Jawa *ragam krama* maupun *ragam ngoko*.
- b) Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran berjalan efektif.
- c) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perbaikan pembelajaran bahasa Jawa, sehingga mutu pembelajaran dan prestasi siswa dibidang pembelajaran bahasa Jawa meningkat.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan media pembelajaran. Di bawah ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya Hastuti (2009), Hidayah (2011), dan Aji (2014).

Hastuti (2009) melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama pada Siswa Kelas VIII F SMP N 17 Semarang dengan Teknik "Time Token" Menggunakan Media Gambar Tahun Ajaran 2008/2009*. Pembelajaran dengan menggunakan *time token* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jawa ragam *krama*. Sebelum menggunakan *time token* rata-rata nilai siswa 60,43. Setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik *time token* mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 62,5. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II juga meningkat dengan rata-rata hasil belajar 73,78.

Persamaan penelitian Hastuti dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dalam bidang pembelajaran dialog atau berbicara bahasa Jawa. Sedangkan perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada jenis media yang digunakan atau dikembangkan. Hastuti menggunakan media bergambar sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi berbasis *flash*.

Hidayah (2011) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Menurut Hidayah (2011), permasalahan yang terjadi pada pembelajaran cerita rakyat adalah media pembelajaran. Selama ini media yang digunakan guru pada pembelajaran menyimak hanya sekadar rekaman audio, atau menyimak secara langsung guru atau siswa lain, sehingga siswa merasa jenuh. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan mengangkat materi cerita rakyat yang dikemas dalam suatu media film animasi.

Penelitian Hidayah (2011) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian Hidayah (2011) dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi. Perbedaan penelitian Hidayah (2011) dengan penelitian ini adalah pada isi penelitian. Pada penelitian Hidayah (2011) membuat cerita rakyat *Ajisaka* yang terdapat pada materi buku paket kelas V sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini membuat media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP.

Aji (2014) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Integrasi Model Media Pembelajaran Menyimak dan Berbicara melalui Drama Film Pendek Berbahasa Jawa*. Penelitian yang dilakukan Aji (2014) adalah mengembangkan prototipe media pembelajaran berupa film pendek berbahasa Jawa sebagai salah satu keterampilan menyimak sekaligus berbicara.

Penelitian Aji (2014) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian Aji (2014) dengan penelitian ini adalah sama-sama

mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk berdialog atau berbicara bahasa Jawa. Persamaan lain, isi media yang dikembangkan sama-sama terdapat video atau film pendek. Sedangkan perbedaannya terletak pada kegunaan media, penelitian Aji (2014) digunakan untuk pembelajaran Drama. Pada penelitian ini media digunakan untuk pembelajaran memahami dialog atau percakapan.

## **2.2 Landasan Teori**

Pada landasan teori ini peneliti akan membahas tentang pengertian keterampilan berbicara dan berdialog dalam bahasa Jawa, media pembelajaran, dan program *adobe flash*.

### **2.2.1 Berbicara**

#### **2.2.1.1 Pengertian Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Berbicara merupakan salah satu kegiatan yang paling banyak dilakukan siswa dan guru pada saat pembelajaran. Berdasarkan definisi kamus, berbicara atau wicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif lisan. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang menuntut siswa memproduksi bunyi-bunyi tertentu dan bentuk-bentuk gramatikal. Serta memperhatikan urutan kata serta kalimat, sehingga dapat membantu siswa mengungkapkan sesuatu sesuai dengan tema pembicaraan.

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-

bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara (Nurgiyantoro, 1995:276). Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 1983:14). Dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang bersifat aktif produktif. Berbicara dikatakan aktif karena pembicara melakukan aktifitas untuk menyeleksi hal-hal yang akan diungkapkan dan media yang akan digunakan. Formulasi antara isi dan media menghasilkan sebuah produk, yaitu tuturan. Oleh sebab itu, berbicara disebut keterampilan berbahasa yang aktif dan produktif (Djiwandono, 1996:68).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.



### **2.2.1.1 Tujuan Berbicara**

Agar pembicaraan dapat berlangsung secara efektif, orang yang berbicara harus mengetahui makna yang disampaikan kepada orang yang diajak berbicara. Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu (1) memberitahukan dan melaporkan, (2) menjamu dan menghibur, dan (3) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan. Tarigan (2008:16) berpendapat tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi.

### **2.2.2 Dialog**

#### **2.2.2.1 Pengertian Dialog**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:231), dialog adalah percakapan dalam sandiwara, cerita, dan lain sebagainya. Dialog biasanya disajikan dalam bentuk percakapan antara dua orang atau lebih.

Dialog berasal dari kata bahasa Yunani, *dia* berarti antara, diantara, dan *legein* yang berarti berbicara, bercakap-cakap, bertukar pemikiran ide gagasan. Maka, secara harfiah dialog adalah berbicara, bercakap-cakap, bertukar pikiran dan gagasan bersama. Dalam dialog, pihak-pihak yang terlibat saling menyampaikan informasi, data, fakta, pemikiran, gagasan, dan pendapat, serta saling berusaha mempertimbangkan, memahami, dan menerima. Tidak ada monopoli pembicaraan dan kebenaran, yang ada yaitu berbagi dan bertukar informasi dan gagasan.

Suhadi (dalam Arifin, 2001:1) mengartikan dialog adalah salah satu bentuk interaksi antara sekurang-kurangnya dua orang. Dalam dialog, orang-orang yang terlibat saling mengkomunikasikan tidak hanya sebagian dari yang tidak

dimilikinya, tetapi juga yang dimilikinya. Dialog mengandaikan hubungan antara pribadi, saling menekankan pemahaman dan pengalaman, mengolah bersama pemahaman dan pengalaman agar menjadi kekayaan bersama (Darmijaya, 1992: 237).

Greene dan Patty berpendapat (dalam Tarigan, 1998:164), dialog merupakan pertukaran pendapat atau pikiran mengenai suatu topik antara dua orang atau lebih yakni melalui kegiatan mendengar dan berbicara. Mendengar dan berbicara merupakan dua kegiatan berbeda yang tidak dapat dipisahkan. Setiap kegiatan mendengar pembicaraan pasti didahului oleh kegiatan berbicara yang dilakukan mitra tuturnya dan kegiatan berbicarapun akan berarti jika diikuti oleh kegiatan mendengar, suasana dalam dialog biasanya bersifat akrab, spontan, dan wajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi dialog yaitu adanya (1) situasi berlangsung dialog, (2) orang-orang yang terlibat, (3) masalah yang dibicarakannya, dan (4) tempat terjadinya dialog (Nurgiyantoro, 2001:313)

Menurut Hardjana (2003:105) untuk dapat mengadakan dialog yang mendatangkan hasil, orang-orang yang mengadakan sebaiknya: 1) mengerti benar makna dan maksud serta tujuan dialog dan memiliki kecakapan untuk melaksanakannya, 3) mempunyai pendidikan dan pengetahuan yang setaraf mengenai topik yang dijadikan bahan dialog, 4) mempunyai kehendak baik untuk mencari kebenaran, karena itu dalam mendengarkan sebaiknya bersikap terbuka, tidak memihak dan tidak berprasangka, 5) menciptakan suasana damai dan tenang, jauh dari emosi dan rasa superior, 6) menyampaikan gagasan dengan jelas, dan boleh dengan semangat, tetapi dengan nada enak dan bijak, dan 7) dalam

keseluruhan dialog hendaknya bersikap jujur, tulus, tidak manipulatif, mencari-cari kelemahan rekan dialog, dan percaya bahwa hal-hal yang dibahas dalam dialog tidak dimanfaatkan di luar dialog untuk tujuan-tujuan lain demi keuntungan diri.

Dialog dapat digunakan sebagai cara untuk langsung membahas suatu hal atau sebagai pendahuluan untuk pembahasan materi yang berat. Dalam pembelajaran dialog digunakan sebagai alat komunikasi antara guru dengan murid, atau murid dengan murid.

Hardjana (2003: 107) menerangkan bahwa dialog yang dilakukan dengan baik mempunyai beberapa manfaat, antara lain: 1) pada tingkat pribadi, dialog bermanfaat dapat meningkatkan sikap saling memahami dan menerima, serta mengembangkan kebersamaan dan hidup yang damai saling menghormati dan saling percaya, 2) di tempat kerja, dialog dapat membantu kelancaran perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kerja, 3) dalam masyarakat, dialog dapat menjadi sarana untuk saling memahami, menerima dan kerja sama antar berbagai kelompok masyarakat yang berbeda latar belakang budaya, pendidikan, tingkat ekonomi, ideologi, kepercayaan, dan agama, 4) dalam keseluruhan hidup bangsa, dialog dapat memecahkan masalah nasional, merencanakan dan melaksanakan pembangunan bangsa, dan mengambil arah hidup bangsa menuju masa depan.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa dialog adalah komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih. Dialog dilakukan untuk menyampaikan informasi, pendapat, ide, gagasan, dan berusaha untuk saling menerima dan memahami untuk mencapai kesejahteraan bersama.

### 2.2.2.2 Dialog Bahasa Jawa

Bahasa Jawa mempunyai keunikan dibandingkan dengan bahasa-bahasa lain. Dalam bahasa Jawa terdapat perbedaan tuturan yang diucapkan. Misal dialog dilakukan oleh orang yang mempunyai perbedaan usia atau status, bahasa Jawa yang digunakan kedua orang tersebut mempunyai perbedaan. Orang yang lebih tua atau mempunyai status lebih tinggi menggunakan bahasa Jawa *ngoko*. Sedangkan, orang yang lebih muda atau statusnya lebih rendah menggunakan bahasa Jawa *krama*. Sasangka (2004:86) mengatakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berbentuk *ngoko* dan *krama* dapat dibedakan secara tegas karena leksikon (kosakata) yang dirangkaikan menjadi sebuah untaian kalimat dalam kedua *unggah-ungguh* itu dapat dikontraskan satu sama lain. Selain itu Sasangka (2004:24) juga mengatakan bahwa suatu untaian kalimat disebut *ngoko* atau *krama* sebenarnya bergantung pemakaian dan pemilihan leksikon atau kata (kosakata) di dalam kalimat itu secara tepat.

Implementasi *unggah-ungguh basa* Jawa lebih jelas dapat dilihat pada saat proses dialog yang terjadi. Terdapat perbedaan tuturan yang digunakan antara penutur dan mitra tutur. Jika penutur lebih muda atau derajadnya lebih rendah dari rekan tutur bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa *krama*, sedangkan bahasa yang digunakan rekan tutur adalah bahasa Jawa *ngoko*. Jika dibandingkan dengan bahasa Jawa *ngoko*, bahasa *krama* mempunyai kesan tuturan yang lebih halus, contoh: makan bahasa Jawa *ngoko*: *mangan*, bahasa Jawa *krama*: untuk diri sendiri *nedha*, untuk orang yang lebih tua *dhahar*.

## **2.2.3 Media Pembelajaran**

### **2.2.3.1 Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2008: 6).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustadi dan Sutjipto, 2011:9).

Sanaky (2011:4) menerangkan bahwa media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011:3) mengatakan, benda yang dikategorikan sebagai media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

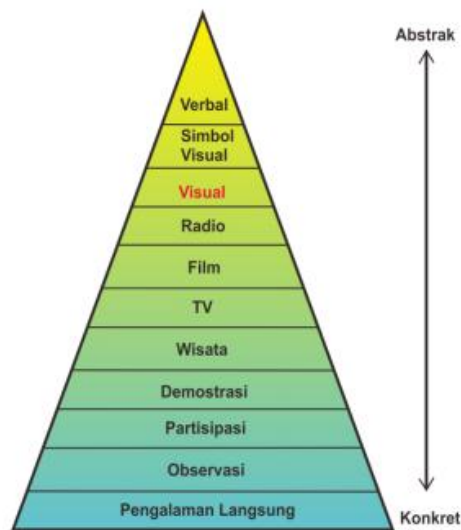
Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta

mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **2.2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan beragam media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran digunakan antara guru dan siswa dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran, media membantu siswa memahami bahan ajar dan memfasilitasi siswa melakukan kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar dan hasil belajar yang diharapkan. Fungsi utama media pembelajaran adalah menambah pengalaman serta menanggulangi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa (Iswidayati, 2010: 10).

Usaha dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama *cone of experience* (kerucut pengalaman) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Diagram di atas memberikan gambaran terkait dengan derajat kekonkretan dan keabstrakan berbagai tingkatan pengalaman belajar. Semakin rendah presentasi cerapan terhadap pengalaman belajar dan semakin nyata tingkat pengalaman belajar, semakin besar pula tingkat cerapan yang akan diterima oleh siswa. Cerapan terkecil adalah pengalaman verbal *reading* (membaca) atau *hearing word* (mendengar kata-kata). Kemungkinan cerapan terhadap pesan yang disampaikan dengan kata (verbal) adalah 10%-20%, sedangkan pesan yang disampaikan melalui pengalaman langsung, pengalaman simulatif, atau pengalaman yang diperankan memiliki kemungkinan cerapan 90%. Dengan demikian dapat digambarkan besar persentase serapan siswa terhadap pesan (materi) pada saat seorang guru hanya mengandalkan penyampaian pesan secara verbal tanpa menggunakan media yang memadai dalam proses pembelajaran.

Dale (dalam Arsyad, 2011:23) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, (2) membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa, (3) menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, (4) menambah variasi belajar bagi pengalaman belajar siswa, (5) membantu hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, (6) mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar, (7) memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan beberapa banyak telah mereka pelajari, (8) melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan, (9) memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat; (10) meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan, jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sedangkan menurut Daryanto (2013:5) media pembelajaran mempunyai manfaat, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistik*, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.



### 2.2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran apapun yang digunakan pada dasarnya harus bisa meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Terutama dalam memperjelas materi yang dipelajari sehingga memudahkan terjadinya proses belajar atau perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Arsyad (2014:67) mengungkapkan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (5) guru terampil menggunakannya, (6) pengelompokan sasaran, ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan, dan (7) mutu teknis.

### 2.2.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak sekali jenisnya. Mulai dari yang sederhana hingga media pembelajaran yang paling canggih. Ada berbagai macam dan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Menurut Asyhad (2012:44), media dapat diklasifikasikan dalam empat kelompok, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual*, dan multimedia.

Media *visual* adalah media pembelajaran yang digunakan dengan hanya melibatkan indera penglihatan. Contoh media *visual* antara lain media cetak (buku, modul, jurnal, peta, dan gambar), model dan *prototype* (globe bumi), serta media realitas alam sekitar dan sebagainya.

Media *audio* adalah media pembelajaran yang digunakan hanya dengan melibatkan indera pendengaran saja. Pesan yang diterima hanya berupa pesan verbal (bahasa lisan kata-kata, dll) dan pesan non-verbal (bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan). Contohnya antara lain *tape recorder*, radio, dan *CD player*.

Media *audio-visual* adalah media yang digunakan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media *audio-visual* adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

Multimedia adalah media yang penggunaannya melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

#### **2.2.4 Flash**

##### **2.2.4.1 Pengertian Flash**

*Flash* adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor *software* yang bergerak dibidang *animasi web*. *Macromedia flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *macromedia flash* adalah *macromedia flash 8*, saat ini *macromedia flash* berganti menjadi *adobe flash*. *Flash* yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa *slide animasi* yang berisikan *animasi*, video, dan *ragam tembung krama* dan *ngoko* yang dikemas secara menarik.

##### **2.2.4.2 Adobe Flash**

*Adobe Flash* adalah salah satu aplikasi pembuat *animasi* yang cukup banyak diminati orang-orang pecinta grafis saat ini. *Adobe flash* kumpulan *tool* yang sangat lengkap, sehingga sangat membantu dalam pembuatan *animasi* atau *flash* yang

mampu menarik siswa. *Adobe flash* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat *animasi* grafis khususnya media pembelajaran yang berbentuk *animasi*. Pada aplikasi ini terdapat fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, *animasi*, dan programming. Programmer bisa langsung menggambar langsung pada aplikasi ini, sehingga tidak membuang waktu yang lama untuk menggambar secara manual. Selain itu terdapat fitur programming menggunakan bahasa *Action script* .

*Action script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam *animasi*. *Action script* di *flash* pada awalnya memang sulit dimengerti jika seseorang tidak mempunyai dasar atau mengenal *flash*. Tetapi jika sudah mengenalnya, kita tidak bisa lepas dari *action script* karena sangat menyenangkan dan dapat membuat pekerjaan jauh lebih cepat dan mudah.

#### **2.2.4.3 Jendela Utama**

Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *toolnya*. Seperti yang pernah dijelaskan dalam sebuah tulisan jendela kerja *flash* terdiri dari panggung (*stage*) dan panel-panel. Panggung merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek. Sedangkan panel disediakan untuk membuat gambar, mengedit gambar, *animasi*, dan pengeditan lainnya.”

#### **2.2.4.4 Toolbox**

*Toolbox* adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain (Nugroho dan Fauji 2008:3). *Tool* yang terdapat pada *toolbox* yaitu 1) *arrow tool*, 2) *sub selection tool*, 3) *free transform tool*, 4) *gradient transform tool*, 5) *lasso tool*, 6) *pen tool*, 7) *text tool*, 8) *line tool*,

9) *rectangle tool*, 10) *oval tool*, 11) *poly star tool*, 12) *pencil tool*, 13) *brush tool*, 14) *ink bottle*, 15) *paintbucket tool*, 16) *eraser tool*, 17) *hand tool*, 18) *zoom tool*, 19) *stroke color*, 20) *fill color*, 21) *black and white*, dan 22) *swap color*.

#### **2.2.4.5 Library**

Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, *audio*, video, dan lain-lain.

#### **2.2.4.6 Action Script**

Salah satu kelebihan *adobe flash* dibanding perangkat lunak animasi yang lain yaitu adanya *Action script*. *Action script* adalah bahasa pemrograman *adobe flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. *Action script* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah).

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *action script* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *action script* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali. *Action script* juga dapat diterapkan untuk *action* pada *frame*, tombol, *movie clip*, dan lain-lain.

*Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain. Salah satu fungsi *action script* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan

perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *action script* yaitu:

1) *Event*

*Event* merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. *Event* pada *adobe flash* ada empat yaitu: a) *mouse event*, b) *keyboard event*, c) *frame event*, d) *movie clip event*.

2) *Target*

*Target* adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama *target* pada *skrip* harus menggunakan tanda petik ganda (" ").

3) *Action*

Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek. *Action* dibagi menjadi dua antara lain:

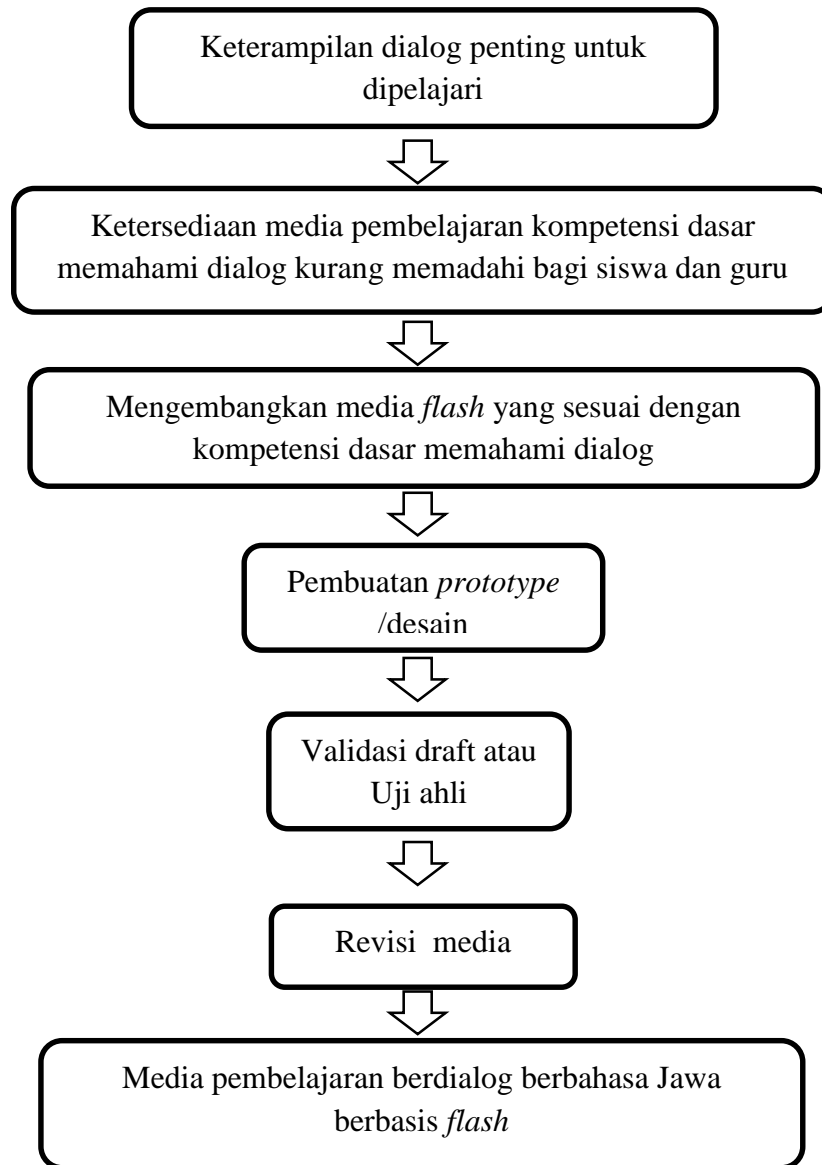
- a) *Action Frame* adalah *action* yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *Keyframe* akan ditandai dengan huruf a bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*.
- b) *Action Objek* adalah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun *movie clip*. Berikut tampilan dari panel *action script* pada *adobe flash*.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar memahami dialog berjalan kurang efektif. Padahal, kompetensi dasar memahami dialog perlu untuk dikuasai oleh setiap siswa. Dalam proses belajar mengajar, banyak dijumpai banyak kendala, antara lain penyajian materi pembelajaran yang terkesan membosankan. Hal ini merupakan salah satu akibat kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Pembelajaran akan lebih efektif jika disertai dengan media yang sesuai, misalnya media pembelajaran yang berupa animasi *flash*.

Maka, penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berdialog. Media ini akan dibuat dalam bentuk animasi *flash*. Supaya siswa lebih tertarik, karena bentuk media yang menarik dan mudah dipahami siswa. Media *flash* berisi materi video, latihan, dan *ragam tembung* bahasa Jawa *krama* dan *ngoko*.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.2 Gambar Bagan Kerangka Berfikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

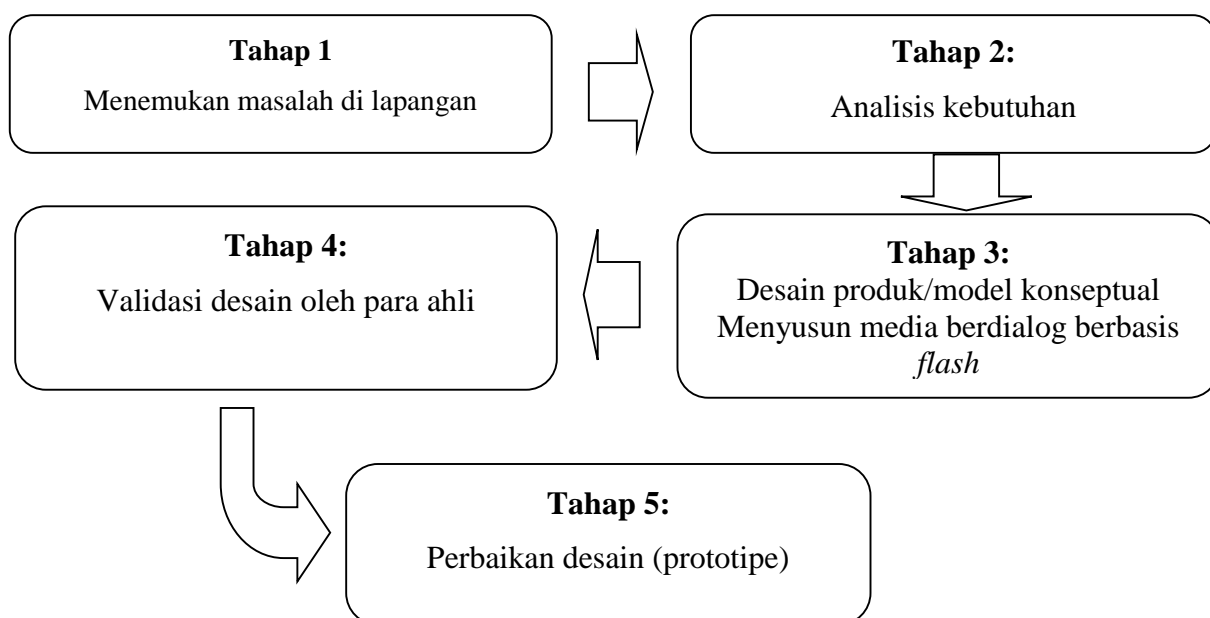
Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong Kabupaten Kendal. Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:407). Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan (*Research and Development*) diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pembelajaran.

Prosedur penelitian sesuai dengan langkah yang dilakukan oleh Sugiyono (2012: 298). Ada sepuluh langkah pelaksanaannya, yaitu (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.

Mempertimbangkan lamanya waktu dan tujuan penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*, penelitian ini hanya difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik tanpa diujikan secara langsung dalam pembelajaran. Sehingga langkah-langkahnya disederhanakan menjadi lima, yaitu (1) analisis potensi dan masalah, pada tahap ini diadakan analisis tentang potensi dan masalah, tujuannya untuk mengetahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk



siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong (2) analisis kebutuhan guru dan siswa, data dikumpulkan melalui teknik wawancara dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Jawa, untuk mengetahui informasi berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Brangsong. Angket terbagi menjadi tiga yaitu angket kebutuhan siswa, angket kebutuhan guru, dan angket penilaian oleh ahli media dan ahli materi, (3) desain produk, yaitu pada tahap ini adalah merancang dan menyusun media pembelajaran berdialog berbasis *flash*, (4) validasi desain, penilaian prototipe oleh ahli media, dan ahli materi, dan (5) perbaikan desain, merupakan tahap akhir yang akan menghasilkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah penelitian dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



### **3.2 Subjek Penelitian**

Menurut Ghufron, dkk (2007: 17-18) subjek penelitian adalah pihak-pihak yang diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi penelitian. Melalui subjek penelitian ini, peneliti memperoleh sejumlah informasi yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian difokuskan untuk memperoleh data kebutuhan dan penilaian terhadap produk penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa, dan guru.

#### **3.2.1 Siswa**

Siswa yang menjadi subjek dalam pemerolehan data kebutuhan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 50 siswa. Jumlah tersebut diambil berdasarkan jumlah kelas tujuh di SMP Negeri 1 Brangsong. Jumlah kelas VII ada 5 kelas, masing-masing kelas diambil 10 siswa.

#### **3.2.2 Guru**

Guru yang menjadi subjek dalam pemerolehan data tentang kebutuhan media terhadap pembelajaran memahami dialog adalah guru bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Brangsong sebanyak 3 guru. Pemilihan ini didasari besarnya antusias dalam mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk keperluan pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong, penelitian ini menggunakan teknik wawancara, teknik dokumentasi dan teknik angket.

#### **3.3.1 Teknik Wawancara**

Teknik wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara peneliti dengan responden. Tujuan dari teknik wawancara adalah untuk memperoleh informasi awal tentang situasi dan kondisi pembelajaran bahasa Jawa. Teknik wawancara merupakan langkah awal untuk menentukan akar permasalahan yang terjadi di sekolah.

#### **3.3.2 Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan yang dilakukan saat penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain pengambilan gambar selama proses pengambilan data berlangsung. Dokumentasi dijadikan sebagai bukti kevalidan bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan.

#### **3.3.3 Teknik Angket**

Teknik angket digunakan untuk memperoleh data dari responden secara tertulis. Teknik angket digunakan untuk memperoleh data dan bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa yang benar-benar dibutuhkan oleh guru dan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan

adalah media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Angket yang digunakan meliputi angket kebutuhan dan angket penilaian.

### **3.3.3.1 Angket Kebutuhan**

Angket kebutuhan ditujukan pada siswa dan guru SMP Negeri 1 Brangsong. Pembuatan angket kebutuhan ini bertujuan mengetahui seberapa besar tingkat kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan dan diinginkan oleh siswa dan guru. Angket kebutuhan siswa berisi tentang media pembelajaran yang diinginkan dan dibutuhkan siswa, meliputi: (1) penggunaan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, (2) model pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar (3) media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar. Dari angket kebutuhan siswa ini, peneliti menganalisis kebutuhan dari sudut pandang siswa sebagai pihak yang merasakan dampak dari pembelajaran. Sedangkan angket kebutuhan guru, berisi hal-hal yang berkaitan dengan materi pembuatan bahan ajar. Hal-hal yang dikupas dalam angket ini meliputi: (1) kondisi pembelajaran dialog bahasa Jawa, (2) isi media pembelajaran, dan (3) harapan guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran yang dibuat. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*.

### 3.3.3.2 Angket Penilaian Ahli

Angket penilaian ini digunakan untuk mengetahui saran dan perbaikan dari ahli. Angket ini ditujukan kepada responden yang berkompeten yaitu para ahli media dan ahli materi. Saran yang diberikan oleh responden pada angket ini akan membantu peneliti menemukan kekurangan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan produk mejadi lebih baik.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* adalah pedoman wawancara, dokumentasi, angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa dan angket uji ahli.

Gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.1 Data Instrumen Penelitian**

<b>Data</b>	<b>Subjek</b>	<b>Instrumen</b>
1. Kebutuhan media pembelajaran berdialog berbasis <i>flash</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong Kabupaten Kendal</li> <li>• Guru mata pelajaran bahasa Jawa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong Kabupaten Kendal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket kebutuhan siswa</li> <li>• Pedoman wawancara</li> <li>• Angket kebutuhan guru</li> </ul>
2. Penilaian ahli	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahli media</li> <li>• Ahli materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket penilaian ahli media</li> <li>• Angket penilaian ahli materi</li> </ul>

### 3.4.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa. Fungsi wawancara adalah untuk mencari informasi awal mengenai pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Wawancara dilakukan untuk menentukan akar permasalahan yang terjadi di sekolah. Untuk lebih jelasnya kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru**

No.	Pedoman Pertanyaan	Komentar
1.	Proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas.	
2.	kepribadian berbahasa apa yang diajarkan.	
3.	Kompetensi dasar yang paling sulit dipelajari oleh siswa.	
4.	Metode yang digunakan dalam pembelajaran memahami dialog.	
5.	Cara dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran memahami dialog?	
6.	Media yang sudah digunakan saat pembelajaran memahami dialog.	
7.	Media yang seperti apakah yang dibutuhkan dalam pembelajaran memahami dialog?	
8.	Sumber pemerolehan media pembelajaran dialog.	
9.	Respon siswa terhadap media yang sudah digunakan.	
10.	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran memahami dialog.	
11.	Usaha penyelesaian masalah yang dilakukan.	
12.	Jenis media yang sesuai untuk pembelajaran memahami dialog.	
13.	Respon terhadap pengembangan media pembelajaran berdialog.	
14.	Harapan terhadap pengembangan sebagai media pembelajaran berbicara ragam <i>krama</i> .	

### 3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk merekam kegiatan yang dilakukan saat penelitian dilakukan. Kegiatan yang dilakukan antara lain pengambilan gambar atau foto selama proses pengambilan data berlangsung. Dengan adanya dokumentasi menjadi bukti kevalidan bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan.

### 3.4.3 Angket Kebutuhan

#### 3.4.3.1 Angket Kebutuhan Guru dan Siswa

Angket kebutuhan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong dibagi menjadi dua, yaitu (1) angket kebutuhan siswa dan (2) angket kebutuhan guru. Dari angket ini kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran dapat diketahui. Hal-hal yang diperhatikan dalam angket kebutuhan siswa, antara lain: (1) penggunaan bahasa Jawa dalam keseharian, (2) pembelajaran bahasa Jawa *krama* di sekolah, (3) media yang digunakan dalam pembelajaran, dan (4) harapan terhadap pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong. Sedangkan hal-hal yang diperhatikan dalam angket kebutuhan guru adalah (1) pembelajaran bahasa Jawa ragam *krama* di SMP Negeri 1 Brangsong dan (2) harapan terhadap pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* untuk siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong. Lebih jelasnya gambaran angket ini akan dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa

ANGKET SISWA			
ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH PERTANYAAN	NOMOR PERTANYAAN
Berbahasa Jawa dalam kegiatan keseharian	Penggunaan dan pemakaian bahasa Jawa dalam keseharian.	2	1 dan 2
	Kesulitan berbahasa Jawa.	1	3
Kegiatan Pembelajaran Bahasa Jawa	Ketertarikan pada pembelajaran bahasa Jawa.	1	4
	Minat siswa terhadap pembelajaran dialog bahasa Jawa <i>krama</i> .	1	5
Media Pembelajaran	Peranan media dalam pembelajaran.	2	6 dan 7
	Media dalam pembelajaran selama ini	1	8
	Pembelajaran bahasa Jawa menggunakan animasi <i>flash</i> .	1	9
Isi media Pembelajaran	Jenis media pembelajaran yang diinginkan.	3	10 dan 11
	Penggunaan ragam bahasa Jawa dalam media pembelajaran yang diinginkan.	2	12 dan 13

Selain siswa, angket kebutuhan juga ditujukan kepada guru yang menjadi subjek penelitian. Kisi-kisi angket kebutuhan guru dijabarkan pada tabel berikut ini.



**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
Kompetensi dasar memahami dialog	Keberadaan kompetensi dasar memahami dialog dalam kurikulum 2013	1
	Integrasi kompetensi dasar memahami dialog	2
Pembelajaran Bahasa Jawa kompetensi dasar memahami dialog	Kondisi pembelajaran	3
	Cara guru mengajar	4
	Kendala yang dihadapi	5
	Media dalam pembelajaran selama ini	6 dan 7
	Peranan media dalam setiap pembelajaran	8
	Jenis media pembelajaran yang diinginkan	9, 10, dan 11
	Penggunaan ragam bahasa Jawa dalam media pembelajaran	12
	Durasi media pembelajaran	13
	Bentuk media yang diinginkan	14
Harapan guru	Harapan guru bahasa Jawa terhadap media yang dibuat	15
<b>Total</b>		<b>15</b>

#### 3.4.4.2 Angket Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media dilakukan ketika prototipe berupa produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dalam hal ini aspek-aspek yang dinilai oleh ahli lebih kepada tampilan grafis produk. Gambaran tentang angket penilaian ini dapat dilihat pada tabel 3.5 kisi-kisi angket penilaian ahli media di bawah ini.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Soal</b>
I. Perwajahan kotak pembungkus dan label CD media pembelajaran berdialog berbasis <i>flash</i> untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong	Keserasian warna	1
	Penataan gambar	1
	Penataan tulisan	1
II. Desain Isi 1. Audio  2. Visual  3. Tulisan pembuka dan penutup		
	Kualitas suara	1
	<i>Backsound</i>	1
	Penggambaran latar	1
	Kesesuaian efek dan transisi gambar	1
	Jenis tulisan dan efek	1
	Durasi	1
	<i>Background</i>	1

**3.4.4.3 Angket Penilaian Ahli Materi**

Penilaian ahli materi dilakukan ketika prototipe produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dalam hal ini aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi lebih kepada isi materi dalam produk.

**Tabel 3.6 Angket Penilaian Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah soal</b>
Kelayakan Isi	Kesesuaian kompetensi dasar dengan media yang dihasilkan	1

	Kesesuaian diksi dengan yang ada di lingkungan sekitar siswa	1
	Kelayakan isi media	1
	Keterkaitan isi media berdialog dengan warga masyarakat dalam mendorong minat siswa	1
Kelayakan bahasa	Ragam bahasa sesuai kemampuan siswa	1
Spesifikasi isi media	Kesesuaian media dengan KD	1
	Volume, artikulasi, dan intonasi suara	1

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen (dalam Moleong, 2008: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan kata, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu (1) teknik analisis data kebutuhan; dan (2) teknik analisis data validasi ahli.

### **3.5.1 Analisis Data Kebutuhan**

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kebutuhan pengembangan media berdialog berbasis *flash*, yaitu 1) Mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran bahasa Jawa SMP kelas VII oleh guru bahasa Jawa berdasarkan angket yang telah disebar, 2) menyusun kebutuhan secara konkrit berdasarkan angket kebutuhan sebagai dasar dalam mengembangkan media berdialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong.

### **3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli**

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah mengidentifikasi data hasil uji ahli untuk menemukan kelemahan dan saran dari ahli atas media pembelajaran bahasa Jawa yang telah dikembangkan berdasarkan kebutuhan lapangan. Kelemahan dan saran dari ahli akan digunakan untuk menyempurnakan media dialog berbasis *flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian terhadap Pengembangan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah dilaksanakan, maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Guru membutuhkan untuk membantu dalam penyampaian materi, sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran berdialog yang dibutuhkan siswa dan guru adalah media berdialog yang berbentuk animasi *flash*. Melalui media ini, siswa dapat belajar dialog bahasa Jawa yang benar, selain itu jika ada siswa tidak mengetahui *tembung krama*, atau *krama inggil* dari *tembung ngoko* bisa melihat di media ini melalui menu *ragam tembung*.
2. Prototipe media pembelajaran berbasis *flash* untuk siswa kelas VII berupa *animasi flash* yang memuat materi dialog, video dialog berbahasa Jawa, *ragam tembung ngoko* ke *krama* atau *krama inggil*. Media ini terdiri dari beberapa menu antara lain menu kompetensi dasar, menu indikator, menu materi, menu *gladhen*, dan menu *ragam tembung*.
3. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli materi, media ini dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdialog. Hasil uji validasi ahli media pembelajaran dialog berbasis *flash* memberi saran

perbaikan agar media yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi. Saran tersebut meliputi penyusunan materi yang terlalu berat untuk siswa kelas VII SMP dan penambahan menu petunjuk penggunaan media.

4. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran berdialog untuk siswa kelas VII di Kabupaten kendal. Media pembelajaran berdialog berbasis *flash* dapat dijadikan guru sebagai alat penunjang pembelajaran, juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berdialog berbasis *flash* dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media pembelajaran berdialog berbasis *flash* dalam pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran berdialog berbasis *flash* dapat dijadikan referensi bagi guru bahasa Jawa untuk mengembangkan media lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Bangkit Samodro. 2014. *Pengembangan Model Integrasi Media Pembelajaran Menyimak dan Berbicara Melalui Drama Film Pendek Berbahasa Jawa*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hardyanto dan Esti Sudi Utami. 2001. *Kamus Kecil Bahasa Jawa Ngoko-Krama*. Semarang: Lembaga Pengembangan Sastra dan Budaya.
- Hardjana, Agus M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yoyakarta: Kanisius.
- Harjawiyan, Haryana dan Th. Supriya. 2001. *Marsudi Unggah-Ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kozma, Robert B. 1991. *Learning with Media*. Jurnal Internasional. <http://links.jstor.org>. (diunduh 25 maret 2014).
- Latha B.M dan Petella R. 2012. *Teaching English as A Second Language: Factors Affecting Learning Speaking Skills*. International Journal of Engineering Research & Technology. 1(7): 1-6.
- Mayer, Richard E. dan Roxana Moreno. 2002. Animation as an Aid to Multimedia Learning. *International Journal Educational Psychology Review*. 14/1: 87-99.
- Nugroho, Bunafit dan Mahar Fauji. 2008. *Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta: Gramedia.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. 8(1):19–35.

- Sapani, Suardi, Yeti Mulyati, dan Nunny Sulistiany Idris. 1997. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Agensindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Pedagogia.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tracey, Monica W. dan Nancy B. Hastings. Does Media Affect Learning: Where Are We Now. *International Journal of Engineering Research & Technology*. 2 (49): 28-30.
- Warno, Kusnimarko. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas Xi Busana Butikdismk Negeri 2 Godean*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utomo, Eko Herry. 2013. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X Man Purwodadi Grobogan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Wibowo, Thomas dan Agung Sutjiono. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 4 /4: 76-84.



# LAMPIRAN

## Naskah Dialog Media *Flash* yang Digunakan untuk Materi

**Judul : Piweling Ibu**

### **Adegan 1**

**Latar : Ruang tamu**

Rizka : “Assalamualaikum.

Ibu : “Waalaiikum salam ndhuk, wis mulih ta?”

Rizka : “Inggih, sampun bu. Bapak dereng kondur bu?”

Ibu : “Bapak dina iki lembur ndhuk, dadi kondure ya rada sore.

Wis salin kana banjur mangan.”

Rizka : “Inggih bu.”

### **Adegan 2**

**Latar : Dapur**

Rizka : “ Buk-buk janganipun wonten pundi? Kula padosi kok boten wonten.”

(Rizka memanggil ibu dengan cara berteriak)

Ibu : “Ana apa ta ndhuk, kok mbengak-mbengok kaya ning alas?”

Rizka : “Ngapunten bue, nyuwun priksa janganipun wonten pundi.”

Ibu : “Mrene tak kandhani, yen ngundang wong tua kuwi ora kena

bengak-bengok kaya mau. Coba kowe mau marani ibu, banjur matur buk

janganipun wonten pundi? Kan luwih enak ta?

Rizka : “Inggih bue.”

Ibu : “Oh iya, jangane ning dhuwure kompor. Yawis bue tak nyapu latar.”

**Adegan 3****Latar : Meja makan**

Ibu : “Riz lungguhmu kuwi loh.”

Rizka : “Lha wonten menapa bu?”

Ibu : “Yen mangan, luwih-luwih cah wedok lungguhe kuwi aja jegang,  
uga aja kecap kaya ngono. Kira-kira yen didelok apik ora?”

Rizka : “Inggih bue, ngapunten.”

## Naskah Dialog Media *Flash* yang Berisi Latihan Membetulkan Kalimat

### **Backsound:**

Para siswa, menawi matur kaliyan tiyang sanes kedah sopan lan ngginakaken basa ingkang trep miturut unggah-ungguh basa. Tuladhanipun, menawi para siswa matur kaliyan tiyang ingkang langkung sepuh utawi ingkang langkung inggil derajatipun kedah ngginakaken basa Jawa krama.

Para siswa saged nyemak video pacelathon ingkang dipunputer. Sasampunipun nyemak, para siswa nyatet tembung-tembung ingkang boten trep miturut unggah-ungguh basa Jawa.

Samenika badhe dipunputeraken video tuladha pacelathon, ingkang dipunparagaken dening Bu Tri Mulyati minangka Ibu, Pak Ali minangka Bapak, Hilda minangka putri. Pacelathon menika nyariosaken lare ingkang nyuwun pirsabapakipun bab asal-usulipun kaliwungu. Anak (Hilda) pikantuk tugas saking sekolah supados damel cariyos asal-usulipun kaliwungu, ananging boten saged. Jangkepipun saged dipunpirsani wonten ing video.

Sugeng Hamirsani ...

### **Adegan 1**

Setting : di dapur  
 Tokoh : Bapak, dan Ibu  
 Properti : gelas, sendok, meja, dan peralatan dapur.

Bapak : “Buk ... buk ... Hilda ning endi ya?”

Kok ora ana **swantenipun** babar pisan.

Ibu : “Wonten ing kamar pak, damel cariyos asal-usulipun kaliwungu.”

Bapak : “Tak tilikane ya buk?”

Ibu : “**Iya pak**, mbok menawi Hilda malah keturon,  
amargi boten kados padatanipun pak. Bapak kan ya **ngerti dhewe**  
ta polah tingkahipun Hilda kadospundi, mbengak-mbengok pak  
buk pak bu, lah kok ujuk-ujuk anteng sanget”

Bapak : “Yawis nek ngono Bu tak menyang kamare Hilda ndhisik.”  
(bapak kemudian pergi ke kamar Hilda)

Ibu : (ibu memanggil-manggil bapak yang sedang berjalan)  
“Bapak ... Pak .... menika ibu **wis nggawekake** wedang kangge  
Hilda kaliyan bapak.”

Bapak : (bapak berhenti, kemudian menghampiri ibu)  
“Owalah bue apikan temen ya, maturnuwun ya bu.”  
(kemudian bapak berjalan menuju kamar Hilda)

## Adegan 2

Setting : di kamar

Tokoh : Bapak, dan Hilda

Properti : Meja belajar, buku, bolpen, tas, dan laptop

Bapak : “Hil ... Hilda... **Panjenengan nembe** ngapa, hem?”

Hilda : “Dalem pak. Bapak **aku ora bisa** garap tugas, kadospundi ta pak  
cariyos asal-usulipun Kaliwungu menika?”

Bapak : “Piye-piye ndhuk, entuk tugas apa? Lah kok ora matur karo bapak  
nek ora bisa gawe critane?”

- Hilda : “**Iya pak**, lah kula kinten bapak boten wonten ing griya. Lah menawi kula matur ibu boten saged, lah kepriye pak menawi kados mekaten?”
- Bapak : “Yawis ora prelu kaya wong susah, dakcritani. Mengko yen ana tembung sing ora mudeng disuwunake pirsia bapak ya.”
- Hilda : “Inggih bapak.”
- Bapak : “Jaman biyen ta ndhuk ana wong loro kang padha sektine, asmane Sunan Katong lan Pangeran Pakuwojo.”
- Hilda : “Pak ... pak ... katong kuwi ingkang damel wadhah kuwi ta? Kaya ta katong kresek, he .... he ...”
- Bapak : “Hus... malah gojegan ... tak lanjutake ya? Pangeran Pakuwojo salah tanpa ndhuk karo Sunan Katong. Amargane putrine Pangeran Pakuwojo lunga saka omah menyang omahe Sunan Katong. Banjur panjenengane ora trima yen anake lunga. Sunan Katong ditantang dening Pangeran Pakuwojo.”
- Hilda : “Bapak **tanglet** nalika panjenenganipun kepanggih, kedadeyanipun kadospundi?”
- Bapak : “Sunan katong lan pangeran pakuwojo perang sapinggire kali ndhuk. Amarga padha sektine, perang kuwi ora ana sing menang, kabeh mati. Lah warna wungu kuwi saking getih sunan

katong karo prabu pakuwojo kang mbluber ing kali. Getih kang metu saka awake Sunan katong **wernanipun pethak** lan getih kang metu saka Pangeran pakuwojo **warnanipun abrit** semu ireng. Getihe nyampur dadi siji yaiku malih dadi wungu.”

Hilda : “Bapak ... bapak samenika **aku uwis ngerti** cariyosipun, maturnuwun inggih Bapak.”

Bapak : “Iya ndhuk, yawis ndang digawe tugase!”

Setelah video selesai diputar, guru memberikan penjelasan kepada siswa bahwa pada video tersebut terdapat kesalahan menurut *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Tugas siswa menganalisis dan mencari letak kesalahan dan kemudian membenarkannya.

Jawaban:

1. Kok ora ana **swantenipun** babar pisan.

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa ngoko, amarga kang micara bapak marang ibu. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep yaitu tembung swantenipun. Tembung kang trep yaitu suwarane.

Ukara ingkang trep : Kok ora ana **swara** babar pisan.

2. **Iya pak**, panjenengan tiliki mbok menawi Hilda malah keturon.

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara Ibu marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep yaitu tembung **iya pak**. Tembung kang trep yaitu **inggih pak**.

Ukara ingkang trep : **Inggih pak**, panjenengan tiliki mbok menawi Hilda malah keturon.

3. Bapak **ya ngerti dhewe** ta polah tingkahipun Hilda kadospundi ...

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara Ibu marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep yaitu tembung **ya ngerti dhewe**. Tembung kang trep yaitu **inggih mangertos piyambak**.

Ukara ingkang trep : Bapak **inggih mangertos piyambak** ta polah tingkahipun Hilda kadospundi ...

4. Bapak ... pak ... menika **wis dakgawekake** wedang kangge Hilda kaliyan bapak ....

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara Ibu marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **wis dakgawekake**. Tembung kang trep yaitu **Sampun kula damelaken**.

Ukara ingkang trep : Bapak ... pak .... menika **Sampun kula damelaken** wedang kangge Hilda kaliyan bapak .....

5. Dalem pak. Bapak **aku ora bisa garap** tugas ....

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara anak marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **aku ora bisa garap**. Tembung kang trep yaitu **kula boten saged**.

Ukara ingkang trep : Dalem pak. Bapak **kula boten saged** tugas ....

6. **Iya pak**, lah kula kinten bapak boten wonten ing griya. Lah menawi kula ....

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara anak marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **Iya pak**. Tembung kang trep yaitu **Inggih pak**.

Ukara ingkang trep : **Inggih pak**, lah kula kinten bapak wonten ing griya.

Lah menawi kula ...

7. Lah **kepriye** pak menawi kados mekaten?

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara anak marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **kepriye**. Tembung kang trep yaitu **kadospundi**.

Ukara ingkang trep : Lah **kadospundi** pak menawi kados mekaten?



8. Bapak **tanglet** nalika panjenenganipun kepanggih, ...

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa krama, amarga kang micara anak marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **tanglet**. Tembung kang trep yaitu **nyuwun pirsu**.

Ukara ingkang trep : Bapak **tanglet** nalika panjenenganipun kepanggih, ..

9. Sunan katong **warnanipun pethak** lan getih kang metu saka Pangeran pakuwojo **warnanipun abrit** semu ireng ...

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa ngoko, amarga kang micara anak marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **wernanipun petak, warnanipun abrit**. Tembung kang trep yaitu **warnane putih, warnane abang**.

Ukara ingkang trep : getih Sunan katong **warnane putih**, lan getih kang metu saka Pangeran pakuwojo **warnane abang** semu ireng ...

10. Bapak samenika **aku uwis ngerti** cariyosipun ....

Analisis: ukara ing dhuwur gunakake basa Jawa ngoko, amarga kang micara anak marang bapak. Ing ukara iku ana tembung kang ora trep miturut unggah-ungguh yaitu tembung **aku uwis ngerti**. Tembung kang trep yaitu **kula sampun mangertos**.

Ukara ingkang trep : Bapak samenika **kula sampun mangertos** cariyosipun ..



5. Apakah kamu suka pembelajaran berdialog berbahasa Jawa *krama* dan *ngoko*?
- a. 😊 Ya                                  b. ☹️ Tidak
6. Model pembelajaran mana yang paling kamu sukai?
- a. Menggunakan media pembelajaran  
b. Tidak menggunakan media pembelajaran (metode ceramah)
7. Apa pengaruh media pembelajaran bagimu saat kegiatan belajar mengajar (KBM)?
- a. 😊 Memudahkan dalam belajar    b. ☹️ Tidak berpengaruh pada belajar
8. media pembelajaran bahasa Jawa yang sering digunakan guru?
- a. Animasi                                   b. Manua atau papan tulis
9. Apakah kamu suka pembelajaran bahasa Jawa tanpa media pembelajaran?
- a. 😊 Ya    b. ☹️ Tidak
10. Apakah kamu suka media pembelajaran berupa animasi *flash*?
- a. 😊 Ya    b. ☹️ Tidak
11. Apakah kamu suka video berbahasa Jawa?
- a. 😊 Ya    b. ☹️ Tidak
12. Mana yang lebih kamu sukai?
- a. Video berbahasa Jawa *ngoko*                                  c. Video berbahasa Jawa *krama*  
 b. Video berbahasa Jawa *ngoko* dan *krama*
13. Mana yang lebih kamu sukai
- a. Media dengan bahasa Jawa ragam *krama*  
 b. Media dengan bahasa Jawa ragam *krama* dan *ngoko*
14. Harapan lain terhadap pengembangan media berdialog berbasis *flash*.
- .....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....
- Semoga pembelajaran berdialog bahasa Jawa menjadi  
lebih menarik lagi.

## ANGKET KEBUTUHAN GURU

### TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERDIALOG BERBASIS *FLASH*

Nama Guru : *Harsini S.Pd*  
 Nama Sekolah : *SMP Negeri 1 Brangsong*  
 Alamat Sekolah : *Jl. Soekarno Hatta 68 Brangsong Lendal*

#### Petunjuk pengisian angket:

- 1) Angket kebutuhan ini digunakan untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi.
- 2) Isilah identitas dengan selengkap-lengkapnyanya dan sebenar-benarnya agar dapat menjadi sumber yang valid.
- 3) Cara menjawab adalah menuliskan jawaban pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan dan kondisi pembelajaran bahasa Jawa di sekolah.
- 4) Terima kasih atas kesediaan responden untuk mengisi angket kebutuhan ini.

#### A. PERTANYAAN

1. Apakah dalam kurikulum terdapat kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat?

Jawaban: ada (✓)      Tidak ada ( )

2. Apakah Bapak/ Ibu kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat diajarkan secara terintegrasi?

Jawaban: Setuju (✓)      Tidak Setuju ( )

Alasan: *Karena di selesaikan dengan sistem pembelajaran.*

3. Bagaimana sikap siswa selama proses pembelajaran bahasa Jawa?

Jawaban: Senang ( )      Jenuh (✓)

Alasan: *Karena sudah memahami makna dari bahasa Jawa itu sendiri*



10. Apakah Bapak/ Ibu setuju jika media pembelajaran yang digunakan berupa media audiovisual?

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan:

Agar lebih mudah untuk menyampaikan kan  
pesan kepada siswa

11. Agar menarik perhatian siswa, apakah Bapak/Ibu setuju jika media pembelajaran tersebut berbentuk flash atau animasi?

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan:

Siswa akan lebih antusias dalam belajar  
bila menggunakan.

12. Media pembelajaran berdialog dengan warga masyarakat menggunakan ragam krama.

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan:

Agar <sup>siswa</sup> masyarakat bisa menggunakan  
bahasa krama dengan baik dan benar

13. Berapa menit durasi waktu yang digunakan untuk sebuah media pembelajaran untuk kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat?

Jawaban: 10-15 menit (✓) 15-20 menit ( )

Alasan:

Waktu yang tidak terlalu lama  
dan singkat

14. media pembelajaran perlu dimasukkan nilai-nilai pendidikan karakter, unggah-ungguh, kamus basa Jawa krama ngoko di dalamnya?

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan:

Agar media tersebut ~~siswa~~ memiliki  
fungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi

15. Apa harapan Bapak/ Ibu terhadap media pembelajaran yang dibuat?

Jawaban: (✓) Siswa dapat belajar dengan mudah

(✓) Siswa dapat mengambil manfaat dari media tersebut

(✓) Lainnya, yaitu .....

Alasan:

.....  
.....  
.....

Juga bisa bermanfaat  
dan lebih  
cepat

4. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar?

Jawaban: menggunakan ( ) tidak menggunakan (✓)

Alasan: Karena guru - guru sudah untuk menerima media pembelajaran

5. Apakah Bapak/ Ibu mengalami permasalahan dalam mengajar bahasa Jawa kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat?

Jawaban: ada masalah (✓) tidak ada masalah ( )

Alasan: Karena kurangnya fasilitas dan perangkat pembelajaran yang kurang

6. Jika menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, media apa yang sering digunakan?

Jawaban: papan tulis atau manual (✓) sistem komputer/ animasi/ flash ( )

Alasan: Karena guru - guru terbiasa dalam menggunakan media papan tulis

7. Apakah Bapak/ Ibu setuju jika berbicara basa Jawa krama dan basa Jawa ngoko dijadikan sebagai materi dalam kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat?

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan: Agar siswa dapat menerapkan unggah-ungguh bahasa Jawa dengan tepat

8. Siswa lebih mudah menerima pelajaran ketika menggunakan media pembelajaran?

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan: Karena siswa lebih mudah menerima pelajaran

9. Apakah Bapak/ Ibu setuju jika materi untuk kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat dikemas dalam media pembelajaran berbentuk flash?

Jawaban: Setuju (✓) Tidak Setuju ( )

Alasan: Agar lebih modern dan keren supaya menarik minat siswa

### ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Nama Ahli : Jusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum.  
 Spesifikasi Keahlian : Ahli Media  
 Instansi : Bahasa dan Sastra Jawa, FBS Unnes  
 Hari/Tanggal : .....

- Bapak/ Ibu **diharapkan** memberikan koreksi dan masukan pada setiap komponen **dengan cara** menuliskannya pada angket yang telah disediakan.
- Penilaian **diberikan** pada setiap komponen dengan cara melingkari rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Contoh makna angka-angka tersebut adalah sebagai berikut.

Angka 4= sangat sesuai

Angka 2= kurang sesuai

Angka 3= sesuai

Angka 1= tidak sesuai

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Selain melingkari rentangan angka-angka penilaian, Bapak/Ibu juga dimohon memberikan alasan dan saran masukan. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap produk media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang dihasilkan apabila masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada angket format B, di samping memberikan penilaian pada format A.



**FORMAT A**

**1. Kotak Pembungkus Dan Label CD Media Pembelajaran Berdialog Berbasis *Flash*.**

1. Bagaimanakah keserasian warna pada kotak pembungkus dan label CD media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat serasi <.....> tidak serasi

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

Saran masukan:

.....

.....

2. Bagaimanakah gambar pada kotak pembungkus dan label CD media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat mendukung isi <.....> tidak mendukung isi

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

Saran masukan:

.....

.....

3. Bagaimanakah penataan tulisan pada kotak pembungkus dan label CD media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat tepat <.....> tidak tepat

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

Saran masukan:

.....

.....



## II. Desain Isi

### a. Audio

1. Bagaimanakah rekaman suara media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat jelas <.....> tidak jelas

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

Saran masukan:

.....

.....

2. Bagaimanakah *background* media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....

.....

### b. Visual

1. Bagaimanakah penggambaran latar dalam media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....

.....

2. Bagaimanakah kesesuaian efek dan transisi gambar dalam media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/ Ibu saksikan?

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....  
*Background tidak Bergerak.*  
 .....

**c. Tulisan Pembuka dan Penutup**

1. Bagaimanakah jenis tulisan dan efek pembuka dan penutup dalam media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....  
 .....

2. Bagaimanakah durasi tulisan pembuka dan penutup dalam media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....  
 .....

3. Bagaimanakah *background* pembuka dan penutup dalam media pembelajaran berdialog berbasis *flash* yang telah Bapak/Ibu saksikan?

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....

.....

#### FORMAT B

#### III. Saran Perbaikan Secara Umum Terhadap Prototipe Media Pembelajaran Berdialog Berbasis *Flash* Berbasis *Flash* untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong

1. Tidak perlu ada SMP N 1 Brangsong
  2. KD dan Indikator jadi satu
  3. Paragraf dirapikan
  4. kamus diganti kamus tembung  
Bale diganti mbalik wiwitan
  5. penuntal di per jelas
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

### ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Nama Ahli : Ucik Fuadhiyah, S.Pd, M.Pd.  
 Spesifikasi Keahlian : Ahli Materi  
 Instansi : Bahasa Jawa Universitas Negeri Semarang  
 Hari/Tanggal : .....

- Bapak/ibu diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskannya pada angket yang telah disediakan.
- Penilaian diberikan pada setiap komponen dengan cara melingkari rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Contoh makna angka-angka tersebut adalah sebagai berikut.

Angka 4= sangat sesuai

Angka 2= kurang sesuai

Angka 3= sesuai

Angka 1= tidak sesuai

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Selain melingkari rentangan angka-angka penilaian, Bapak/Ibu juga dimohon memberikan alasan dan saran masukan. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap produk media media berdialog dengan warga masyarakat yang dihasilkan apabila masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada angket format B, di samping memberikan penilaian pada format A.

#### I. Kelayakan Isi Media Berdialog Berbasis *Flash* untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong

1. Kesesuaian kompetensi dasar dengan media yang dihasilkan.

Sangat sesuai <.....2.....> tidak sesuai



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

Saran masukan:

Perbaiki Indikator KD.  
Berdialog Indikatornya

2. Kesesuaian diksi dengan yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....  
.....  
.....

3. Kelayakan isi media

Sangat layak <.....> tidak layak

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

Saran masukan:

.....  
.....  
.....

4. Keterkaitan isi media berdialog berbasis *flash* dalam mendorong minat siswa

Sangat terkait <.....> tidak terkait

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

Saran masukan:

.....  
.....  
.....

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

Saran masukan:

Perbaiki Indikator KD.  
Berdialog Indikatornya

2. Kesesuaian diksi dengan yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Sangat sesuai <.....> tidak sesuai

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

Saran masukan:

.....  
.....  
.....

3. Kelayakan isi media

Sangat layak <.....> tidak layak

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

Saran masukan:

.....  
.....  
.....

4. Keterkaitan isi media berdialog berbasis *flash* dalam mendorong minat siswa

Sangat terkait <.....> tidak terkait

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

Saran masukan:

.....  
.....  
.....

IV. Saran Perbaikan Secara Umum Terhadap Prototipe Media  
Berdialog Berbasis *Flash* Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1  
Brangsong Kabupaten Kendal

1. judul = Pengembangan untuk semua sekolah  
~~Indikator~~ - Selingga diperlukan  
~~3 materi~~ lebih dari 2 setalah sbg  
 sumber data. Bukan hanya  
 Smp N 1 Brangsong.
2. Indikator pada media: Perbaiki!  
 Rumuskan kembali KD  
 Berdialog.
3. Materi a. teks Dialog sebaiknya semua  
 di sapikan peraga foto antara  
 yg tua dan muda - Bapak - orak  
 - Gun - mund  
 - dsb.

b. Materi urai'm ttg ragam

~~krama lugu~~  
~~ngoko alus~~ } tdk perlu.  
 - dsb

↳  
 Langsung materi "Unggal-Ungguh"

- Penerapan krama . . .
- penerapan ngoko . . . .





**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1831/FBS/2014**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Tanggal 2 Januari 2014

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : JOKO SUKOYO, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198208072008121004  
Pangkat/Golongan : III/A  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : TAUFIQUL KHOYR  
NIM : 2601410002  
Jurusan/Prodi : Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa  
Topik : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK KOMPETENSI DASAR BERDIALOG DENGAN WARGA MASYARAKAT
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
TANGGAL : 2 Januari 2014



2601410002

....: FM-03-AKD-24/Rev. 00 .....

Agus Nuryatin  
NIP 196008031989011001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
 JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA  
 Kampus Sekaran Gunungpati Telepon/Faksimili (024) 86458383 Semarang

## KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami menerangkan bahwa:

Nama : Taufiqul Kheyr  
 NIM : 2601410002  
 Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa  
 Prog.Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
 Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah selesai dalam bimbingan proposal yang berjudul :

Pengembangan media pembelajaran Berdialog dengan  
 Warga Masyarakat Berbasis flash untuk Siswa  
 kelas IX SMP Negeri 1 Brangsong

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk mengajukan permohonan proposal skripsi.

Semarang, 18-9-2014  
 Pembimbing

*Joko*

Joko Sukoyo, S.Pd., M. Pd.  
 NIP 198208072008121004

**LEMBAR EVALUASI PROPOSAL JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA**

**I. IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA/ NIM : *Taufiqul Khoir / 260 141 000 2*  
 PRODI : *Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa*  
 JUDUL SKRIPSI : *Pengembangan media pembelajaran berdialog dengan Warga Masyarakat Berbasis flash untuk siswa kelas IX*  
 PEMBIMBING : *SNIP Negeri 1 Brangsong*  
 PENELAAH I : *Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.*  
 PENELAAH II :

*Warga  
ingso*

**II. EVALUASI TAHAPAN**

	*Penilaian		
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan
Latar Belakang	✓		
Rumusan Masalah	✓		
Tujuan	✓	* ✗	
Manfaat		✓	
Kajian Pustaka		✓	
Metode Penelitian		✓	

**III. SARAN PENELAAH (dapat dituliskan di lembar terpisah)**

1. Manfaat tulis yg berkaitan dgn gambar atau media yg dibuat.
2. Kajian pustaka = cari penel. kejur. (pustaka) & ...
3. teori pilih yg relevan smai topik yg diteliti. Hilangkan cara menulis klendar memindah infokan ke slipin
4. Teori hrs bertentangan & terapan di penel anda & ...
5. bilangan EVD, aturan pengutipan, label eplitik all (tata tulis) /

**IV. REKOMENDASI**

\*\*Dilanjutkan/ dilanjutkan dengan perbaikan/ tidak dilanjutkan (diganti)

Menyetujui  
Penelaah I

*[Signature]*

*Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A.M.Pd.*  
NIP 1960 0104 19 88032001

Penelaah II

*Yusro Edi Nugroh, S.S., M. Hum*  
NIP 1965 1225 1994 02 1001

Mengetahui  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa

*[Signature]*  
Yusro Edy Nugroh, S.S., M. Hum  
NIP 1965 1225 1994 02 1001

Keterangan:





**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 BRANGSONG**  
Jl. Soekarno - Hatta No. 65 Brangsong Kendal ☎ (0294) 382069

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 870 / 359 / SMP

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Brangsong Kabupaten Kendal menerangkan bahwa :

Nama : TAUFIQUL KHOYR  
NIM : 2601410002  
Jurusan/prodi : Bahasa dan Sastra Jawa

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog dengan Warga Masyarakat Berbasis Flash untuk Siswa Kelas IX SMP N 1 Brangsong Kabupaten Kendal".

Demikian Surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Brangsong, 24 September 2014  
Kepala Sekolah



Drs. Muji Rosidin, M. Pd  
Pembina

NIP. 19620411 199702 1 002

**REKAP HASIL ANGGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERDIALOG BERBASIS *FLASH***

Aspek	Soal	Jml Respon den	Jawaban	Intes itas Jaw aban	Prose ntase
Kompetensi dasar memahami dialog	1. Apakah dalam kurikulum terdapat kompetensi dasar memahami dialog?	3	1. ada	3	100%
Pembelajaran Bahasa Jawa kompetensi dasar memahami dialog	1. Bagaimana sikap siswa selama proses pembelajaran bahasa Jawa?	3	1. Jenuh, ramai.	3	100%
	2. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar?	3	a) Menggun nakan b) Tidak c)	3	33 %
	3. Kendala yang dihadapi selama proses belajar mengajar		Minimnya media pembelajaran		67%
	4. media digunakan dalam pembelajaran		n memahami dialog		
	5. Apakah Bapak/ Ibu setuju jika video berbahasa Jawa dijadikan sebagai materi dalam kompetensi dasar memahami dialog?	3	Papan tulis  Setuju	3	100%

	6. Siswa lebih mudah menerima pelajaran ketika menggunakan media pembelajaran.	3		3	100%
	7. Apakah Bapak/ Ibu setuju dikembangkan media pembelajaran berbentuk <i>flash</i> ?	3	Setuju	3	100%
	8. Apakah Bapak/ Ibu setuju jika media pembelajaran yang digunakan berupa media audiovisual?		Setuju		
	9. Video dialog berbahasa Jawa yang dijadikan materi dalam media pembelajaran		Setuju		
	10. Kompetendi dasar memahami dialog yang dijadikan sebagai acuan pengembangan media	3		3	100%
	11. Ragam bahasa yang digunakan materi dalam media pembelajaran	3	Setuju	3	100%
	12. Berapa menit durasi waktu yang digunakan untuk sebuah media pembelajaran untuk kompetensi dasar berdialog dengan warga masyarakat?	3		3	100%
	13. media pembelajaran perlu dimasukkan nilai-nilai pendidikan		Setuju		

	<p>karakter, <i>unggah-ungguh</i>, kamus <i>basa Jawa krama ngoko</i> di dalamnya?</p>	3	Setuju	3	100%
		3	Bahasa krama-ngoko	3	100%
		3	a) 10-15 menit b) 15-20 menit	3	100%
		3	perlu	3	33 %

					67%
		3		3	100%
Harapan guru	Harapan guru bahasa Jawa terhadap media yang dibuat	3	Dengan adanya media <i>flash</i> diharapkan dapat menarik siswa dalam belajar bahasa Jawa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai	3	100%

**REKAP HASIL ANGGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERDIALOG BERBASIS *FLASH***

<b>Aspek</b>	<b>Soal</b>	<b>Jml Respon den</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Inte sitas Jawa ban</b>	<b>Prose ntase</b>
Penggunaan bahasa Jawa	1. Bahasa yang digunakan sehari-hari	50	1.		
			a) Bahasa Jawa	48	96%
	b) Non bahasa Jawa		2	4%	
	2. Ragam bahasa Jawa yang digunakan		2.		
			a) Ngoko	38	76%
b) Krama		10	20%		
3. Kesulitan dalam menggunakan bahasa Jawa	c) Tidak keduanya	2	4%		
	3.				
	a) Ya	5	10%		
	b) Tidak	45	90%		
Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa	1. Ketertarikan pada pembelajaran bahasa Jawa	50	1.		
			a) Ya	30	60%
	b) Tidak		20	40%	
	2. Ketertarikan pada pembelajaran dialog berbahasa Jawa		2.		
a) Ya					
3. Tidak					



				26	52%
				25	48%
Media Pembelajaran	<p>1. Model pembelajaran pembelajaran bahasa Jawa yang disukai</p> <p>2. Peranan media pembelajaran bagimu saat pembelajaran</p> <p>3. media yang sering digunakan guru.</p>	50	<p>1.</p> <p>a) Dengan media pembelajaran.</p> <p>b) Tanpa media pembelajaran.</p> <p>2.</p> <p>a) membantu dalam menerima penjelasan guru.</p> <p>b) Tidak berpengaruh.</p> <p>3.</p> <p>a) Animasi atau ppt.</p> <p>b) Papan tulis.</p>	48	96%
		50		2	4%
		50		42	84%
		50		8	6%
		50		0	0%
		50		50	100%

Isi media Pembelajaran	1. Ketertarikan siswa terhadap media berbentuk animasi <i>flash</i> .	50	1. a) Tertarik b) Tidak tertarik	44 6	88% 12%
	2. Ketertarikan siswa terhadap media berbentuk video.		2. a) Tertarik b) Tidak tertarik		
	3. Ragam bahasa Jawa yang digunakan dalam media	50	3. a) <i>Ngoko</i> b) <i>Krama</i> c) Ngoko dan <i>krama</i>	42 8	84% 16%
		50		10 14 26	20% 28% 52%