PENGEMBANGAN MEDIA *NARI GAMBANG LANTUN* UNTUK PENGUATAN *UNGGAH-UNGGUH* SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN JEKULO KABUPATEN KUDUS

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Oktavia Riskha Andini

NIM : 2601411067

Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Audio Visual Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Desember 2015

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.	Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 196812151199303100 3	NIP.198401062008122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah-ungguh Siswa Kelas V di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Rabu

tanggal : 30 Desember 2015

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum. (196107041988031003)
Ketua

Dra. Endang Kurniati, M.Pd. (196111261990022001)
Sekretaris

Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd. (196001041988032001)
Penguji I

Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd. (198401062008122001)
Penguji II/Pembimbing II

Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd (196812151199303 1003)
Penguji III/Pembimbing I

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum (196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul Pengembangan Media Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus 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, Desember 2015

Oktavia Riskha Andini
NIM 2601411067

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *Allahumma yassir wala tu'assir. Rabbi tammim bilkhoir. Birokhmatikaya Arrahmarrohimin.*
- *Sabar sareh bakal pikoleh*
- Jika orang berpegang pada keyakinan, maka hilanglah kesangsian, tetapi jika orang sudah berpegang pada kesangsian maka hilanglah keyakinan.

  (Sir Francis Bacon)

Persembahan :

- Untuk kedua orang tuaku, Alm. Bp. Kasman dan ibu Sri Kristiani
- Untuk Kakakku, Vandalia Riskha Agustina dan Adik tersayang, Gadis Rizqia Pascadilla
- Teman-teman seperjuangan BSJ 2011

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Audio Visual Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.*

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. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Esti Sudi Utami. B.A., M.Pd. selaku dosen penguji skripsi
3. Yusro Edy Nugroho, S.Sn., M.Hum. selaku dosen uji ahli media skripsi ini.
4. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen uji ahli materi skripsi ini.
5. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
6. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
7. Rektor Universitas Negeri Semarang.
8. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mengajarkan berbagai ilmu kepada penulis.

9. Bapak dan Ibu guru SD 1 Tanjungrejo, SD 5 Tanjungrejo, dan SD 6 Terban yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini.
10. Siswa-siswi SD 1 Tanjungrejo, SD 5 Tanjungrejo, dan SD 6 Terban yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini.
11. Bapak, Ibu, dan keluarga yang senatiasa memberi semangat dan mendoakan penulis.
12. Teman-teman rombel 3 (Roti Manis) Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2011.
13. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2011.
14. Sahabat-sahabatku, Mas Taufiq, Ayah, Ella, Unyil, Yoke, Shabrina, Agnes, Rohma, Febi, Haiva, Armis, Mela, Ayu Amalia, Rizqi Himmi, Reni yang selalu saling menyemangati satu sama lain.
15. 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.

Semarang, Desember 2015

Penulis

ABSTRAK

Andini, Oktavia Riskha.2015. *Pengembangan Media Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. Pembimbing II: Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Nari Gambang Lantun, Unggah Ungguh Siswa.

Puisi Jawa tradisional mengajarkan tentang nilai atau norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari. *Paribasan, geguritan,* dan *tembang dolanan* merupakan jenis puisi Jawa tradisional. Materi *paribasan* berperan penting untuk mengajarkan *unggah-ungguh* karena dalam *paribasan* terdapat makna yang dapat menjadi pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi masih sedikit media yang dapat mengajarkan *paribasan* dan *geguritan* yang menyenangkan untuk anak. Oleh karena itu dikembangkan media audio visual yang dapat mengajarkan *paribasan* dan *geguritan* yang menyenangkan untuk anak SD.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun, (2) bagaimana draf prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun, (3) bagaimana validasi prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun. Tujuan penelitian ini adalah (1) memaparkan kebutuhan guru dan siswa terhadap prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun, (2) menyusun draf prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun, (3) mendeskripsikan hasil validasi prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun.

Desain penelitian ini berupa *Research and Development (R&D)* yang dilakukan secara terbatas. Tahapan penelitian yang dilakukan antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain (6) uji coba terbatas. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru, siswa, dan uji ahli. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, wawancara, dan tes. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah visualisasi empat *tembang dolanan* anak yang syairnya berisi tentang *paribasan* dan maknanya, sehingga dapat mengajarkan *unggah-ungguh* kepada anak usia sekolah dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Hasil prototipe penelitian ini adalah sebuah media yang berbentuk *powerpoint*. Media ini terdiri dari 4 segmen, segmen 1 berisi ajakan untuk belajar bahasa Jawa, segmen 2 berisi tampilan pilihan judul

empat *tembang dolanan* yang telah diubah liriknya, segmen 3 yaitu menampilkan empat *tembang dolanan* yang sudah diubah liriknya dan berisi *paribasan* beserta liriknya yang sudah divisualisasikan dengan kartun yang menarik untuk anak. *Tembang dolanan* yang telah diubah liriknya tersebut berjudul *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*), segmen 4 berisi evaluasi terhadap pelajaran yang sudah disampaikan.

Hasil uji ahli yang telah dilakukan berupa beberapa saran perbaikan yaitu lebih memperhatikan pemilihan diksi agar sesuai dengan *guru lagu* setiap *tembang dolanan*, selain itu pemilihan paribasan dalam video *Nari Gambang Lantun* juga disesuaikan dengan usia anak, lebih memperhatikan tata tulis dalam setiap video di media audio visual *Nari Gambang Lantun*, dan memperhatikan kualitas gambar di beberapa adegan video agar lebih jelas. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 20 siswa di SD 1 Tanjungrejo Kudus adalah perilaku siswa yang menujukkan sikap positif terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun*, siswa juga mendapat nilai rata-rata 85 pada saat dilakukan tes tertulis. Guru merasa senang dan terbantu oleh adanya media audio visual *Nari Gambang Lantun* yang sudah dikembangkan. Uji coba terbatas ini dilakukan guna melengkapi penelitian ini namun tidak sebagai fokus utama penelitian.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini yaitu perlu dikembangkan lagi penelitian serupa agar dapat membantu guru untuk mengajarkan unggah ungguh dengan mudah kepada anak melalui *paribasan* dan *geguritan*.

SARI

Andini, Oktavia Riskha.2015. *Pengembangan Media Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. Pembimbing II: Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.

Tembung Pangrunut : Media Audio Visual, *Nari Gambang Lantun, Unggah ungguh Siswa*

Puisi Jawa Tradisional ngemot nilai utawa norma kang bisa digunaake ing urip saben dina. Paribasan, geguritan, lan tembang dolanan kalebu jinise puisi Jawa tradisional. Materi paribasan nduweni peran penting kanggo mulangake unggah-ungguh amarga ing paribasan ngemot teges kang bisa dadi pedoman tindak tanduk ing urip saben dina. Ananging isih sithik media kang ngajarake paribasan lan geguritan kang nyenengake kanggo bocah. Mula saka iku, dikembangna media audio visual *kang bisa ngajarake paribasan lan geguritan sing nyenengake kanggo bocah SD.*

Adhedhasar latar belankang *ing dhuwur,* rumusan masalah *panaliten iki yaiku (1) apa wae kabutuhane guru lan siswa marang* prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun, (2) kepiye* draf prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun (3) kepiye asil* validasi prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun. Ancase panaliten iki yaiku (1) njlentrehake kabutuhane guru lan siswa marang* prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun, (2) nyusun draf* prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun (3) ndeskripsiake validasi* prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun.*

Desain panaliten iki arupa Research and Development (RND) sing dilakoni kanthi cara terbatas. Tahap *panaliten iki dilakoni kanthi* tahap *(*1) potensi lan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba terbatas. Sumber data *ing panaliten iki yaiku guru, siswa, lan uji ahli.* Teknik pengumpulan data *migunakake* deskripsi kualitatif dan kuantitatif.

Asil saka panaliten iki yaiku visualisasi *papat tembang dolanan bocah sing syaire isine bab paribasan lan maknane, mula bisa ngajarake unggah-ungguh karo bocah SD ing Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Asil prototipe panaliten iki yaiku media sing awujud powerpoint. Media iki kaperang dadi 4 segmen, segmen 1 isine pangajak kanggo sinau basa Jawa, segmen 2 isine* gambar pilihan judul *papat tembang dolanan sing wis diowahi lirike, segmen 3 yaiku nampilake papat tembang dolanan sing wis diowahi lirike kang isine paribasan sarta lirike sing wis divisualisasike nganggo kartun sing narik kawigatene bocah. Tembang dolanan sing wis diowahi lirike kasebut irah-irahane Ora Seneng Tukaran (notasi tembang Padhang Bulan), Dadi Wong Kudu Sabar (notasi tembang Gundul-Gundul*

Pacul), Tulung Tinulung (notasi tembang Kidang Talun), Bekti Marang Sekabehane (notasi tembang Suwe Ora Jamu), segmen 4 isine evaluasi *marang piwulang sing wis dijlentrehake.*

Asil uji ahli *sing wis dilakokake arupa sawetara saran yaiku luwih nggatekake pamilihan* diksi *supaya jumbuh karo guru lagu saben tembang dolanan, saliyane iku pamilihan paribasan ing* video *Nari Gambang Lantun uga dipadhake karo umure bocah, luwih nggatekake tata tulis ing saben video supaya luwih cetha. Asil* uji coba terbatas *sing dilakokake karo 20 siswa ing SD 1 Tanjungrejo Kudus yaiku tindak tanduk bocah sing gambarake* sikap positif *marang media audio visual Nari Gambang Lantun, bocah uga entuk biji rata-rata 85 ing* tes tertulis. *Guru seneng lan kebantu merga anane media audio visual Nari Gambang Lantun sing wis dikembangna.* Uji coba terbatas *iki dilakokake kanggo njangkepi panaliten iki dadi ora kanggo* fokus utama *panaliten.*

Saran *sing bisa diwenehake saka panaliten iki yaiku perlu dikembengna maneh panaliten kang padha sing bisa mbantu guru kanggo ngajarake unggah-ungguh kanthi gampang kanggo bocah lumantar paribasan lan geguritan.*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KELULUSAN iii
PERNYATAAN..... iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA..... vi
ABSTRAK viii
SARI x
DAFTAR ISI..... xii
DAFTAR TABEL..... .. xv
DAFTAR GAMBAR..... xvii
DAFTAR LAMPIRAN..... xviii

BAB I PENDAHULUAN..... 1
1.1 Latar Belakang Masalah..... 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS 7

2.1 Kajian Pustaka 7
2.2 Landasan Teori..... 11
2.2.1 Media Pembelajaran 11
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 11
2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran 12
2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran 13
2.2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran 15
2.2.1.5 Media Audio Visual 16
2.2.2 Paribasan 18

2.2.3 Tembang Dolanan 19
2.2.3.1 Pengertian Tembang Dolanan 19
2.2.3.2 Jenis-jenis Tembang Dolanan 20
2.2.3.3 Lirik Tembang Dolanan 22
2.2.4 Kartun 23
2.2.5 *Unggah-ungguh* 24
2.3 Kerangka Berpikir 25

BAB III METODE PENELITIAN 27

3.1 Desain Penelitian 27
3.2 Data dan Sumber Data 30
3.3 Teknik Pengumpulan Data 31
3.4 Instrumen Penelitian 34
3.4.1 Lembar Observasi 35
3.4.2 Lembar Kuesioner 37
3.4.3 Pedoman Wawancara 42
3.4.4 Tes Tertulis 46
3.5 Teknik Analisis Data 47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 48
4.1 Kebutuhan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* sebagai Media Pembelajaran Membaca indah Geguritan dan Materi Paribasan..... 48
4.1.1 Angket Kebutuhan Guru 49
4.1.2 Angket Kebutuhan Siswa 51
4.2 Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Penguatan *Unggah-ungguh* Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus 52

4.2.1 Tahap Pra Produksi Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Penguatan *Unggah-ungguh* Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus …… 54

4.2.2 Tahap Produksi *Nari Gambang Lantun* untuk Penguatan *Unggah-ungguh* Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus ……..... 57

4.2.3 Tahap Pasca Produksi Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Penguatan *Unggah-ungguh* Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus 62

4.2.4 Prototipe Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* Untuk Meningkatkan Unggah-ungguh Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus 63

4.3 Hasil Uji Validasi Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* 68

4.3.1 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi 68

4.3.2 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media..... 69

4.4 Hasil Perbaikan Prototipe Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* ... 70

4.5 Hasil Uji Coba Terbatas Prototipe Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* 75

BAB V PENUTUP..... 79

5.1 Simpulan 79

5.2 Saran 80

DAFTAR PUSTAKA..... 81

LAMPIRAN..... 83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian ……..... 34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi……... 36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru ……..... 37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa ……... 38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Uji Ahli Materi ….....……..... 39
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Uji Ahli Media .....……... 40
Tabel 3.7 Tanggapan Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* 41
Tabel 3.8 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru…….. 42
Tabel 3.9 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Siswa ……... 43
Tabel 3.11 Pedoman Wawancara Tanggapan Guru ……... 44
Tabel 3.12Kisi-kisi Tes Tertulis ……..... 45
Tabel 4.1 Lirik Tembang Asli dan Lirik Tembang Gubahan ……..…... 53
Tabel 4.2 Story Board Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*……..... 56
Tabel 4.3 Skenario Storyboard Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*……..... 58
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi ……..... 67
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media ……... 68
Tabel 4.6 Perubahan Lirik pada Tembang Dolanan dalam Video *Nari Gambang Lantun*…….. 69
Tabel 4.7 Tabel Penulisan Kata yang Salah……73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir …… 26
Gambar 4.1 Sampul Pembungkus VCD *Nari Gambang Lantun* Tampak Depan dan Belakang …….…… 63
Gambar 4.2 Tampilan Slide Pembuka pada Media *Nari Gambang Lantun*... 64
Gambar 4.3 Tampilan Daftar Lagu yang Ada pada Media *Nari Gambang Lantun*……....65
Gambar 4.4 Cuplikan Video *Nari Gambang Lantun*……65
Gambar 4.5 Tampilan Penutup Video N*nari Gambang Lantun* 66
Gambar 4.6 Kesiapan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran …….……... 74
Gambar 4.7 Siswa Memperhatikan Guru yang sedang Menerangkan……. 75
Gambar 4.8 Keaktifan Siswa di Dalam Kelas ……..…..... 75
Gambar 4.9 Respon Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*……..76
Gambar 4.10 Keberanian Siswa Mengungkapkan Pendapat……... 76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi 84
Lampiran 2 Lembar Wawancara Siswa 86
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru 88
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa 90
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru 93
Lampiran 6 Hasil Uji Ahli Media 99
Lampiran 7 Hasil Uji Ahli Materi 106
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa Kelas V SD 1 Tanjungrejo 111
Lampiran 9 Hasil Belajar Siswa 112
Lampiran 10 Pedoman Wawancara Tanggapan Siswa terhadap Prototipe 113
Lampiran 11 Pedoman Wawancara Tanggapan Guru terhadap Prototipe . 114
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Uji Coba Terbatas 115
Lampiran 13 Surat Pernyataan Telah Selesai Penelitian 118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, banyak anak kurang memahami *unggah-ungguh*. Orang tua sering kali kurang memperhatikan *unggah-ungguh* untuk membentuk pribadi anak. Di sekolah, guru juga belum mempunyai media yang benar bagaimana cara untuk mengajarkan *unggah-ungguh* yang baik itu. Pembelajaran *unggah-ungguh* sebenarnya dapat diajarkan dalam pembelajaran *paribasan* khususnya pada anak usia Sekolah Dasar, namun *paribasan* diajarkan melalui pembelajaran puisi Jawa tradisional.

Puisi Jawa tradisional mengajarkan tentang nilai atau norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut sangat penting diajarkan kepada anak karena dapat meningkatkan *unggah-ungguh* anak. *Paribasan* merupakan salah satu jenis puisi Jawa tradisional. Puisi Jawa tradisional mempunyai beberapa jenis contohnya *macapat, geguritan, saloka, wangsalan, parikan,* ada pula *paribasan*. Dengan demikian, mengajarkan *paribasan* kepada anak sama saja mengajarkan nilai yang berlaku di kehidupan sehari-hari kepada anak, maka dari itu pembelajaran *paribasan* sangat penting untuk dipelajari di sekolah.

Pelajaran *paribasan* berperan penting dalam pembelajaran *unggah-ungguh* karena dalam *paribasan* terdapat makna yang dapat menjadi pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Guru sulit untuk mengajarkan *paribasan* kepada anak usia Sekolah Dasar, hal ini disebabkan

oleh minat belajar bahasa Jawa yang kurang dan terlebih lagi bahasa dalam *paribasan* susah dimengerti oleh anak. Di sekolah, siswa hanya mempelajari bahasa Jawa secara umum, seperti aksara Jawa, cerita rakyat, tembang, cerita legenda dan lain-lain. Adapun materi *paribasan* secara khusus belum diajarkan dengan jelas oleh guru, padahal *paribasan* sangatlah penting untuk dipelajari oleh anak. Hal ini terjadi karena berdasarkan pengamatan, guru hanya mengajarkan teori saja tanpa memberikan contoh konkret tentang *paribasan* dan makna dari *paribasan* yang sedang dipelajari.

Pembelajaran *paribasan* ini diajarkan untuk anak kelas 5 Sekolah Dasar dalam kurikulum KTSP dengan Kompetensi Dasar membaca indah (misalnya *geguritan*). *Paribasan* dan *geguritan* sama-sama jenis dari puisi Jawa tradisional. Di dalam penelitian ini, *paribasan* diajarkan dalam *geguritan* karena *geguritan* digunakan sebagai bentuk dari pembelajaran *paribasan*. Setiap bait dalam *geguritan* terkandung satu *paribasan*. Cara membaca *geguritan* ini tidak dengan dibacakan seperti biasa membacakan sebuah puisi namun dengan cara musikalisasi *geguritan* yaitu menyanyikan *geguritan* menggunakan notasi lagu yang sesuai dalam media ini dinyanyikan dengan nada lagu dolanan Jawa, contohnya *Padang mbulan, Kidang Talun, Suwe Ora Jamu, dan Gundul-Gundul Pacul.* Belajar *Paribasan* dengan cara seperti ini diharapkan mampu meningkatkan *unggah-ungguh* anak.

Keberhasilan dalam mengajarkan *paribasan* berdampak pada peningkatan *unggah-ungguh* anak. Anak dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam *paribasan*. Siswa belajar banyak tentang *unggah-ungguh*

dalam *paribasan* yang dipelajari sehingga dapat mengubah kebiasaan siswa yang malas untuk belajar bahasa Jawa menjadi lebih semangat dan tertarik untuk belajar.

Untuk menarik minat belajar siswa, terlebih dulu guru mencari cara mengajar yang tepat agar siswa tertarik untuk belajar *paribasan*. Orang tua juga berperan penting dalam keberhasilan guru mengajarkan *unggah-ungguh* dalam *paribasan*.

Pada umumnya, guru mengajar *paribasan* dengan metode konvensional yaitu membacakannya saja di depan kelas, tetapi cara ini sangat membosankan untuk anak usia Sekolah Dasar. Siswa menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar membuat cara penyampaian pembelajaran kurang sempurna. Guru diharapkan lebih mengerti teknologi, agar dapat membuat media yang membuat anak lebih aktif dan tertarik dalam belajar bahasa Jawa.

Permasalahan yang ada memunculkan ide membuat media pembelajaran *paribasan* untuk meningkatkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Sebuah media yang dapat meningkatkan minat belajar *paribasan* siswa Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat membuat anak bersemangat belajar *paribasan*. Media yang dibuat sangat mudah dan dapat dibawa kemanapun.

Media yang dimaksud berupa media audio visual berupa video ‘Nari Gambang Lantun’ singkatan dari Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun. *Tembang dolanan* yang liriknya diganti menggunakan

paribasan dan maknanya namun bentuknya berupa *geguritan*. *Tembang dolanan* disini beberapa liriknya diganti dengan *paribasan* sehingga siswa lebih mudah belajar dan memahami makna *paribasan* itu.

Video *Nari Gambang Lantun* ini sudah disesuaikan dengan nada dan notasi dari *tembang dolanan*. *Paribasan* ini disisipkan kedalam setiap bait *tembang dolanan* sehingga siswa bisa menghafal dan memahami arti dari *paribasan* sekaligus belajar *unggah-ungguh* yang benar.

Media ini tidak hanya berupa audio *tembang* seperti biasanya, namun juga dikombinasikan dengan visual yang menarik dengan menambahkan video animasi dari arti-arti *paribasan* itu, sehingga siswa mudah mengerti arti atau makna dari *paribasan* yang sedang dinyanyikan. Video ini juga dilengkapi dengan lirik atau teks tembang yang sedang dinyanyikan sehingga mudah untuk mengajarkannya.

Animasi yang dibuat secara khusus untuk menarik minat anak. Animasi ini dirangkai dengan kemasan yang indah dan lucu sehingga siswa tertarik dan ikut menyanyikan *tembang dolanan* lirik *paribasan* tersebut dengan riang gembira.

Video *Nari Gambang Lantun* ini dibuat dengan harapan dapat membantu guru dan orang tua yang mengalami kesulitan dalam memberi pelajaran kepada anak tentang *paribasan* dan *unggah-ungguh*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Bagaimanakah hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media yang menarik untuk pembelajaran *paribasan* dan penguatan unggah-ungguh bahasa Jawa ?
2. Bagaimanakah prototipe media audio visual ‘Nari Gambang Lantun’ untuk meningkatkan unggah-ungguh siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus ?
3. Bagaimanakah hasil uji validasi media audio visual ‘Nari Gambang Lantun’ untuk meningkatkan unggah-ungguh siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagaiberikut,

1. Memaparkan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media yang menarik untuk pembelajaran *paribasan* dan penguatan unggah-ungguh.
2. Menyusun prototipe media audio visual ‘Nari Gambang Lantun’ untuk meningkatkan unggah-ungguh siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.
3. Mendeskripsikan hasil uji validasi media audio visual ‘Nari Gambang Lantun’ untuk meningkatkan unggah-ungguh siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoretis**

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi berupa media pembelajaran yang berkaitan dengan *paribasan* dan *unggah-ungguh* pada mata pelajaran bahasa Jawa.

2. **Manfaat Praktis**

   a. Bagi guru :

   Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam mengajar pembelajaran *paribasan* dan menambah bahan ajar bagi guru dalam memberikan pembelajaran materi *paribasan* untuk siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

   b. Bagi siswa :

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran *paribasan* untuk siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami sehingga siswa lebih aktif dan paham dalam belajar *paribasan* tersebut.

   c. Bagi Peneliti lain :

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan penelitian berikutnya yang relevan/terkait dengan media audio visual.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media, *paribasan*, *tembang dolanan* dan kartun sudah banyak dilakukan sebelumnya walapun demikian topik ini masih menarik untuk diteliti lebih lanjut guna untuk melengkapi penelitian yang sudah ada. Beberapa penelitian yang dapat menjadi kajian pustaka dalam penelitian ini adalah Fuadhiyah (2011), Satriya, dkk (2013), Utami (2013), Maulina (2010), Indriyani (2010), Supriyadi (2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Fuadhiyah (2011) dalam sebuah jurnal nasional yang berjudul *Simbol dan Makna Kebangsaan dalam Lirik Lagu-Lagu Dolanan di Jawa Tengah dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan* menunjukkan simbol dan makna kebangsaan yang terdapat dalam lagu-lagu dolanan seperti pada *tembang Lir-Lir, Wit Kedhikih Woh Kedhekah, Turi Putih, Gugur Gunung, Gundhul Pacul, Jaran Teji, Sinten Nunggang Sepur* dan masih banyak lagi. Penelitian Fuadhiyah (2011) juga menjelaskan apa saja bentuk implementasinya di dalam pendidikan. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang *tembang dolanan* dan untuk memajukan dunia pendidikan. Terdapat beberapa perbedaan yang mendasar yaitu penelitian Fuadhiyah menggunakan 2 pendekatan, pendekatan teoretis

dan metodologis sedangkan penelitian ini merupakan sebuah penelitian *Research and Development* yang menghasilkan sebuah produk.

Penelitian kedua yang dapat dijadikan kajian pustaka adalah penelitian yang dilakukan oleh Satriya, dkk (2013) berjudul *Pengembangan Media Audio Visual pada Mata Diklat Menerapkan Efek Khusus pada Objek Produksi Berbasis Project Based Learning untuk Siswa Kelas XII SMK Negeri 3 Singaraja*. Media audio visual yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi tentang efek khusus pada objek produksi berisi tentang cara pembuatan berbagai macam objek produksi seperti iklan, video klip, video pembelajaran, animasi serta media informasi. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media audio visual pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Perbedaan terletak pada materi yang digunakan, dan sumber data dari penelitian ini.

Penelitian lain dilakukan oleh Utami (2013) berjudul *Pengembangan Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah Tembang Dolanan pada Siswa Kelas II SD*, menghasilkan sebuah media audio visual berupa VCD yang didalamnya berisi *tembang dolanan* dan foto-foto yang berkaitan dengan isi dari *tembang dolanan* tersebut. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Utami dan penelitian ini adalah sama-sama menghasilkan sebuah media audio visual dan isinya berupa *tembang dolanan* dan berupa penelitian pengembangan (*Research and Development*). Perbedaan penelitian ini terletak pada isi dari *tembang dolanan*, dalam penelitian Utami hanya berisi tentang *tembang dolanan* biasa yang ada beberapa foto yang

menunjukan isi dari *tembang dolanan*, sedangkan penelitian ini berisi tentang *tembang dolanan* yang di dalamnya disisipkan *paribasan* dan juga maknanya. Perbedaan yang lainnya yaitu sasaran subjek penelitian, penelitian Utami yang menjadi sasaran subjek penelitian adalah siswa kelas II SD sedangkan penelitian ini sasaran subjek penelitian adalah siswa kelas V SD.

Maulina (2010) dalam penelitian yang berjudul *Tembang sebagai Sarana Membuka Pelajaran dan Apersepsi Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kajen Pati*, menyebutkan bahwa *tembang dolanan* dan *macapat* sebagai pembuka pelajaran dan *apersepsi* dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari bahasa Jawa. *Tembang* yang digunakan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang diajarkan saat itu. Penelitian Maulina merupakan sebuah penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini adalah sebuah penelitian RND, namun kedua penelitian ini sama-sama mengangkat *tembang dolanan* sebagai objek kajiannya.

Penelitian yang lain yang relevan sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini adalah penelitian Indriyani (2010) yang berjudul *Bentuk dan Makna Peribahasa Jawa Berleksem Tumbuhan*. Penelitian tersebut membahas tentang seluk beluk peribahasa Jawa yang berleksem tumbuhan yaitu bagaimana bentuk dan maknanya. Terdapat persamaan pada kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang peribahasa Jawa dan bagaimana maknanya sedangkan perbedaannya terletak pada kajiannya dalam penelitian Indriyani (2010) menggunakan kajian semantik sedangkan penelitian ini adalah sebuah penelitian pengembangan atau *Research and Development*.

Penelitian lainnya yang relevan adalah skripsi dari Supriadi (2010) yang berjudul *Transformasi Lelagon Dolanan Klasik ke Lelagon Dolanan Kreasi Baru.* Hasil penelitian Supriyadi ini berupa perubahan lirik dari lagu dolanan klasik menjadi lagu dolanan kreasi baru yang diharapkan dapat menjadi salah satu upaya pelestarian kebudayaan Jawa. Kebudayaan Jawa disini dikhususkan pada pelestarian *tembang dolanan* yang sekarang ini sudah hampir tidak dikenal.

Terdapat persamaan antara penelitian Supriyadi dan penelitian ini, persamaan tersebut adalah sama-sama mengkaji tentang *tembang dolanan*. Selain itu terdapat pula beberapa perbedaan diantaranya penelitian Supriyadi merupakan perubahan dari lirik *tembang dolanan* klasik ke *tembang dolanan* kreasi baru, sedangkan penelitian ini merupakan penggantian lirik *tembang dolanan* asli ke *paribasan* dan juga maknanya untuk peningkatan *unggah-ungguh* siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian media audio visual '*Nari Gambang Lantun*' yang berupa singkatan kata dari Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang Dolanan* lan Kartun untuk meningkatkan *unggah-ungguh* siswa Sekolah Dasar. Penggunaan media audio visual '*Nari Gambang Lantun*' ini bertujuan untuk meningkatan ketertarikan siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *paribasan* sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dan juga mudah dimengerti siswa. Hal ini didasari oleh kurangnya media untuk mengajarkan *paribasan* untuk anak usia

Sekolah Dasar. Media yang ada masih berupa buku pegangan anak dan materi yang disampaikan kurang.

2.2 Landasan Teoretis

Teori yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya mengenai media pembelajaran, *paribasan*, *tembang dolanan*, dan kartun.

2.2.1 Media Pembelajaran

Pada sub bab ini akan dibahas beberapa hal tentang media pembelajaran diantaranya yaitu pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, dan media audio visual.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sutjipto dan Kustandi (2013:7), media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar. Sependapat dengan Kustandi, Kustiono (2010:2) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyajian informasi untuk mengantarkan pesan dari sumber informasi kepada penerima. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat (sarana) komunikasi antara dua pihak (orang, golongan, dsb) sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan demikian media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan antara dua pihak (guru dan siswa).

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam penggunaannya, menurut Sudjana dan Rivai (2009:2) dalam bukunya yang berjudul *Media Pengajaran*, ada banyak manfaat dalam penggunaan media diantaranya ada 4 yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga tidak hanya menggunakan komunikasi verbal, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Melengkapi pendapat Sudjana dan Rivai, Sadiman dkk (1993:16,17) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; dapat menimbulkan semangat belajar untuk anak didik; mempermudah guru untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran kepada setiap siswa.

Kustandi dan Sutjipto (2013) menambahkan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu :

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembejalaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dengan demikian, manfaat media pembelajaran adalah siswa akan tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung, kegiatan belajar mengajar juga akan bervariasi, media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan media juga akan mempermudah guru dalam menerangkan pelajaran.

2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2013:10,12) mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, ada 15 fungsi media pembelajaran, antara lain.

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.

4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati, misalnya siswa mengamati pelangi dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan seperti mengamati organ-organ tubuh manusia.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda ukuran, warna, bentuk dan sebagainya.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
11. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
13. Melihat ringkasan suatu tangkaian pengamatan yang panjang/lama.
14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Dengan demikian, pada dasarnya fungsi media pembelajaran adalah untuk mempermudah segala sesuatu yang berkaitan dengan penyampaian pesan dalam pembelajaran di dalam kelas.

2.2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa klasifikasi yang dilihat dari bagaimana cara media tersebut dibuat dan bagaimana bentuknya. Menurut Atmohoetomo (dalam Rohani, 2014) menyatakan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu, media audio atau media dengar contohnya radio, piringan hitam, dan *tape cassette*; media visual (indra penglihatan) dimana media visual dibagi lagi menjadi dua diantaranya *projected* dan *non projected*; dan media audio visual (media pandang dengar) contohnya televisi, radio vision (video), film bicara, *sound slides*.

Sejalan dengan pemikiran Atmohoetomo, Rohani (2014) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Hamalik (dalam Basyiruddin dan Asnawir, 2002:29) memiliki perbedaan pendapat dengan Atmohoetomo dan Rohani, Hamalik (dalam Basyiruddin dan Asnawir, 2002:29) mengemukakan bahwa klasifikasi media pembelajaran ada 4 yaitu:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya *flimstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta, dan *globe*.

2. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya; *phonograph record*, transkripsi electris, radio, rekaman pada *tape recorder*.
3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukan, misalnya ; model, peta electris, koleksi diorama.
4. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari 3 jenis media yaitu media audio (media yang dapat didengar), media visual (media yang dapat dilihat), dan media audio visual (media lihat dengar). Contoh media audio diantaranya adalah radio, *tape recorder*, dan piringan hitam. Beberapa media visual diantaranya *flimstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta, dan *globe*. Contoh dari media audio visual adalah film, video, televisi, *sound-slide*, dan lain-lain.

2.2.1.5 Media Audio Visual

Media audio visual menurut Sukiman (2012) adalah media yang menyalurkan pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Kustiono (20012:78) menyatakan bahwa media audio visual merupakan suatu media baik *software* maupun *hardware* yang didalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran dan media tersebut mampu

menyampaikan pesan pembelajaran tersebut dengan cara auditif dan visual sekaligus.

Sejalan dengan pendapat Kustiono, Sanjaya (2012:118) menyatakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Dengan demikian media audio visual merupakan media yang mempunyai dua unsur penting yaitu unsur suara (auditif) dan unsur gambar (visual) yang disampaikan sekaligus dalam satu media.

Media audio visual yang dipakai dalam pembelajaran membuat anak lebih antusias terhadap pembelajaran dan dapat memudahkan guru dalam menerangkan merupakan fungsi media audio visual yang sangat penting karena jenis media yang lain tidak dapat memperolehnya.

Menurut Daryanto (2013:88) media audio visual dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan.

Media Audio visual mempunyai ciri yang sangat mencolok, Arsyad (2013:50) menyatakan bahwa ciri-ciri media audio visual yaitu menggambarkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Menambahkan pendapat Arsyad, Kustandi dan Sutjipto (2013:30) menyatakan bahwa terdapat ciri utama dalam media audio visual yaitu bersifat *linear*, menyajikan visualisasi yang dinamis, digunakan

dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya, merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak, dan suara yang dihasilkan memperjelas realita gambar.

Sejalan dengan pendapat Kustandi, Sadiman (2009:74) menyatakan bahwa ciri-ciri media audio visual adalah pesan yang disajikan bisa berisi fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (seperti cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, dan instruksional.

Berdasarkan pada pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media audio visual yaitu suatu media audio visual bersifat *linear*, mempunyai visual yang dinamis, dan semua informasi yang disajikan bersifat informatif, edukatif dan instruksional, juga tingkat keterlibatan siswa rendah dan juga arah komunikasinya searah.

2.2.2. Paribasan

Paribasan dalam bahasa Indonesia berarti Peribahasa. Pengertian peribahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ada dua pengertian yaitu kelompok kata atau kalimat yang tetap susunannya, biasanya mengiaskan maksud tertentu. Pengertian yang lain adalah ungkapan atau kalimat ringkas padat, berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup, atau tingkah laku.

Sudaryanto dan Pranowo (2001:79) menyatakan bahwa *paribasan* adalah '*tetembungan utawa ukara saempar saloka nanging nduweni teges lugu (apa anane)*'. Dalam bahasa Indonesia berarti kata atau kalimat seperti saloka tetapi memiliki makna yang lugas atau apa adanya. Menambahkan

pendapat Sudaryanto dan Pranowo, Putro (tt:88) menyatakan bahwa *paribasan* merupakan '*ukara/unen-unen sing tegese wantah dudu pepindhan*' yang berarti *paribasan* yaitu kalimat atau kata yang mempunyai arti apa adanya. Berdasarkan pada pendapat-pendapat di atas dapat diambil sebuah pengertian *paribasan* yaitu kata atau kalimat yang memiliki aturan tetap dalam penyusunannya dan mengandung arti apa adanya.

2.2.3. Tembang Dolanan

Di era modern seperti sekarang, susah sekali ditemukan anak-anak yang sedang bermain sambil menyanyikan *tembang dolanan*, padahal *tembang dolanan* merupakan sebuah warisan budaya yang patut untuk dilestarikan. Dalam penjelasan ini, akan dipaparkan pengertian *tembang dolanan*, jenis *tembang dolanan*, dan lirik *tembang dolanan*.

2.2.3.1 Pengertian *Tembang Dolanan*

Tembang dolanan terbentuk dari dua kata yaitu '*tembang*' dan '*dolanan*'. Menurut kamus Bausastra Jawa *tembang* yaitu '*anggitan sing awewaton guru lagu sarta guru wilangan apa déné kanthi lelagon*' berarti karangan yang didalamnya ada tata cara membaca (guru lagu, guru wilangan) yang cara membacanya dengan dinyanyikan. *Dolanan* yaitu "*sarana sing kanggo seneng-seneng*" yang berarti sarana untuk bersenang-senang (permainan).

Tembang menurut Padmosoekotjo (1960) adalah *reriptan utawa dapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumatok) kang pamatjané (olèhé ngutjapaké) kudu dilagokaké nganggo kagunan swara*., yang berarti *tembang*

merupakan suatu kumpulan tulisan yang mempunyai ciri khas tertentu (sudah baku) yang cara membacanya (atau pengucapannya) dengan cara di lagukan atau dinyanyikan dengan intonsi yang tepat. *Dolanan* berarti sebuah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak.

Endraswara (2005: 99) menjelaskan bahwa *tembang dolanan* adalah lagu yang dinyanyikan dengan bermain-main atau lagu yang dinyanyikan dalam suatu permainan tertentu.

Dengan demikian *tembang dolanan* merupakan sebuah karangan atau lagu yang dinyanyikan oleh anak-anak dan mempunyai ciri khas atau sudah baku, namun biasa dinyanyikan untuk mengiringi dalam suatu permainan Jawa.

2.2.3.2 Jenis-jenis *Tembang Dolanan*

Endraswara (2005: 103) mengelompokkan lagu (*tembang*) *dolanan* Jawa menjadi delapan jenis yakni:

1. Proto folksong, yakni lagu *dolanan* yang disebut pula nyanyian rakyat, berisi puisi sederhana, sehingga digemari anak-anak. Contoh: *Pipa ledheng ayo dheng.*

2. Lagu nina bobo (*lullaby*), yakni lagu *dolanan* yang biasa digunakan oleh orang tua yang ingin menidurkan anaknya atau pada saat anaknya menangis untuk menenangkan jiwa anak. Contoh: *Lela Ledhung* dan *Mbulan Lolok.*

3. Lagu profetik, yakni lagu dolanan yang memuat nafas profetik, atau wawasan kebijaksanaan ke arah hidup yang baik. Arah kebijaksanaan ini bisa mengarah pada Ketuhanan atau kemanusiaan. Contoh: *Turi-turi Putih.*

4. Lagu permainan (*play song*), yakni lagu yang digunakan untuk mengiringi permainan anak-anak yang cukup banyak, biasanya dilakukan anak wanita pada malam hari untuk mengisi kesepian desa. Contoh: *Jamuran, Cublak-cublak Suweng.*

5. Lagu perjuangan, yakni lagu yang bernafas perjuangan dan membakar semangat anak agar menjadi pejuang tangguh, bernuansa kepahlawanan, berlatar belakang sejarah. Contoh: *Jaranan, Gugur Gunung.*

6. Lagu jenaka, yakni lagu yang menggugah humor anak, karena dunia anak penuh dengan humor. Melalui humor, anak menjadi suka. Contoh: *Kate Dipanah.*

7. Lagu mantra anak, yakni lagu yang menerapkan mantra khusus dengan syair dan doa-doa agar harapannya tercapai dengan baik. Mantra dikemas dengan bahasa yang lugas tidak arkhais. Contoh: *Konang-konang*.

8. Lagu sindiran, yakni lagu yang banyak menyimpan pesan atau sindiran. Lagu ini bertujuan agar ada perhatian khusus dari figur yang disindir. Contoh: *Menthog-menthog*.

Dengan demikian *tembang dolanan* mempunyai 8 jenis yaitu Proto Folksong, Lagu Nina Bobo (*lullaby*), Lagu profetik, Lagu Permainan (*play*

song), Lagu Perjuangan, Lagu Jenaka, Lagu Mantra Anak, dan Lagu Sindiran.

2.2.3.3 Lirik *Tembang Dolanan*

Tembang merupakan salah satu jenis puisi Jawa tradisional. Puisi Jawa tradisional yang berupa *tembang* tersebut juga hidup di dunia anak-anak yang sering disebut *tembang dolanan*. Sama seperti *tembang*, *tembang dolanan* juga mempunyai lirik atau *cakepan*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:835) lirik merupakan sebuah karya sastra (puisi) yang berisi curahan perasaan pribadi atau susunan kata sebuah nyanyian. Dengan demikian lirik merupakan sebuah karya sastra (puisi) berupa susunan kata yang terdapat dalam sebuah nyanyian.

Dalam perkembangannya lirik *tembang dolanan* sering kali berubah disetiap tempat. Menurut Danandjaya (2007:142), penyebab berubahnya kata dalam lirik *tembang dolanan* dikarenakan *tembang dolanan* ditularkan atau disebarkan melalui lisan, ketika mendengarkan tidak sama, lafalnya kurang jelas atau disesuaikan dengan keadaan zaman. Maka dapat disimpulkan bahwa penyebab dari berubahnya lirik *tembang dolanan* dikarenakan *tembang dolanan* cara penyebarannya dinyanyikan oleh orang-orang yang berbeda dan berupa sastra lisan, dengan cara mendengarkan tidak sama atau lafalnya yang kurang jelas dan juga tidak jelas kapan dan siapa yang membuat lagu dolanan tersebut.

2.2.4 Kartun

Anak-anak sangat senang dengan gambar terutama gambar yang dapat bergerak seperti kartun. Kartun dari dulu memang sangat disukai tidak hanya anak-anak namun juga orang dewasa.

Menurut Salam (dalam Syakir, 2003:32), kartun merupakan setiap gambar yang dibuat untuk orang tertawa. Kartun ditampilkan hanya untuk menghibur orang atau untuk menyampaikan pesan tertentu. Kartun menurut Syakir (2003: 32) tidak terlalu terikat dengan distorsi.

Menurut Sugihartono (2010: 3), Kartun merupakan sebuah gambar lelucon yang biasanya muncul dalam media massa dan berisi humor dan biasanya menyampaikan pesan tertentu tanpa ada kritik sosial.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartun mempunyai dua arti yaitu sebuah film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Definisi lainnya yaitu gambar dengan penampilan lucu, dan berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kartun merupakan gambar yang dapat menggambarkan sebuah situasi dengan penggambaran yang lucu, unik, mengandung humor, dan menyampaikan sebuah pesan tertentu juga disesuaikan dengan keadaan yang sedang berlaku sehingga dapat membuat orang tertarik dan terhibur.

2.2.5 *Unggah-ungguh*

Unggah-ungguh dalam bahasa jawa merupakan kata *dwilingga salin swara*, karena unggah-ungguh berasal dari kata *ungguh.* Dalam kamus Bausastra Jawa, *unggah-ungguh* berarti '*sopan santun, tata susila, tata prataning basa miturut lungguhing tata krama'. Unggah-ungguh* pada penelitian dibatasi pada tata cara bersikap dan perilaku orang jawa terhadap sesama.

Orang Jawa mempunyai tata cara untuk berperilaku yang mencerminkan kepribadian asli Jawa. Kepribadian tersebut diantaranya harus mempunyai prinsip kerukunan antar sesama. Menurut Suseno (1999:39) prinsip kerukunan masyarakat Jawa dipegang teguh untuk mempertahankan masyarakat Jawa dalam keadaan yang harmonis.

Keadaan harmonis disini berarti terjadi ketenangan antar sesama, suka bekerja sama, saling menerima dalam keadaan apapun. Rukun adalah suatu keadaan yang diharapkan dapat dipertahankan dalam semua hubungan sosial, dalam keluarga, dalam rukun tetangga, dan di desa. Orang jawa memegang teguh prinsip tersebut agar tidak terjadi perpecahan antar sesama yang akan merugikan.

Dengan demikian orang Jawa harus memegang teguh adat orang Jawa yang rukun dan mempunyai sopan santun kepada keluarga, teman, dan masyarakat luas sehingga tidak terjadi perselisihan antar sesama.

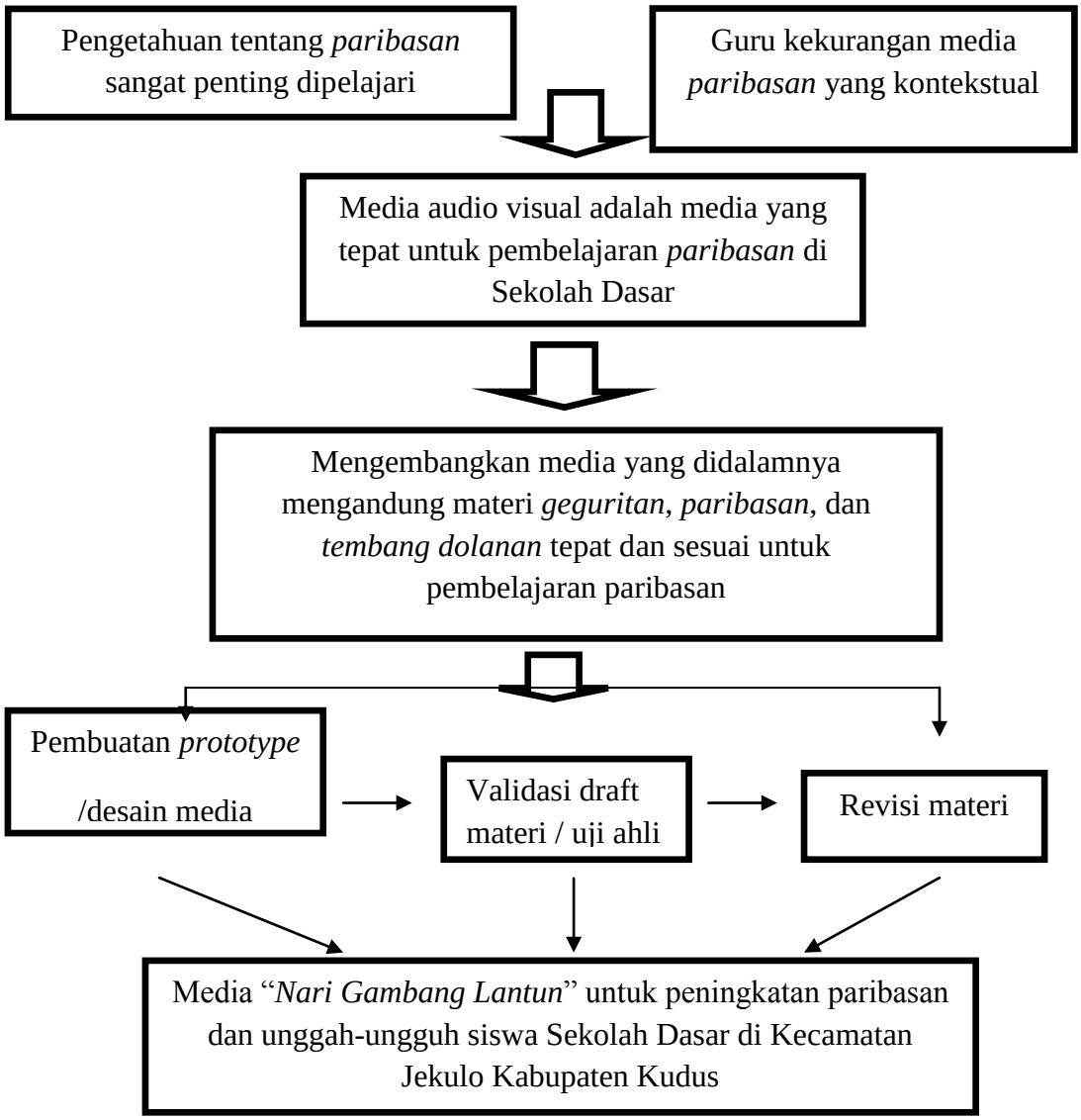
2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus sudah cukup baik namun belum maksimal dalam penggunaan teknologi khususnya dalam pelajaran bahasa Jawa materi *paribasan*. Dilihat dari kegunaannya, *paribasan* sangat penting diajarkan untuk anak karena mengandung nilai moral dan juga budi pekerti yang luhur. Materi *paribasan* akan lebih menarik minat siswa jika dikombinasikan dengan media audio dan visual yang bagus pula. Cara penyampaian dari guru menjadi lebih menarik siswa dan membuat siswa tertarik untuk belajar *paribasan*.

Dengan demikian, dilihat dari berbagai permasalahan yang ada maka akan dikembangkan sebuah media audio visual *paribasan* untuk peningkatan *unggah ungguh* siswa Sekolah Dasar di Kudus. Media audio visual yang akan dibuat berjudul "*Nari Gambang Lantun*" merupakan singkatan dari Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun. Media ini berupa film kartun sehari-hari yang menggambarkan makna dari *paribasan* yang ada dalam *tembang* yang dinyanyikan.

Media yang akan dibuat ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengajar pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi *paribasan* dan *unggah-ungguh*.

Kerangka berpikir penelitian ini jika digambarkan dalam sebuah bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini berupa penelitian *Research and Development* (RND). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan pada analisis kebutuhan siswa, karena data diolah dan dideskripsikan dengan menggunakan kata-kata bukan menggunakan angka. Pendekatan kuantitatif digunakan pada hasil uji validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sugiyono (2010:407) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji validasikan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji validasikan produk tersebut.

Sugiyono (2010:409) menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam metode *Research and Development* ada 10 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media audio visual berupa video *tembang dolanan* untuk materi *paribasan* dalam pembelajaran membaca indah *geguritan*.

Dengan demikian, langkah-langkah dalam penelitian *Research and Development* ada 10, namun dengan pertimbangan lamanya waktu penelitian maka terjadi penyederhanaan langkah dalam penelitian ini. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam lima tahap sebagai berikut.

Tahap I: Potensi dan masalah

Kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan menemukan potensi dan masalah. Diawali dengan mengumpulkan data awal tentang potensi dan masalah yang ada di kelas. Pada tahap ini, ditemukan masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa kelas V di SD 1 Tanjungrejo, SD 6 Terban, dan SD 5 Tanjungrejo dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* (musikalisasi *geguritan*) dan materi *paribasan* berdasarkan hasil pengamatan, media yang digunakan tidak menarik minat belajar siswa, maka diperlukan pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan *paribasan* dalam proses pembelajaran.

Tahap II: Pengumpulan data

Tahap selanjutnya setelah potensi dan masalah adalah pengumpulan data/informasi. Informasi awal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kebutuhan media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan*. Informasi ini dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara dan juga menyebarkan angket kepada guru dan siswa kelas V di SD 1 Tanjungrejo, SD 6 Terban, dan SD 5 Tanjungrejo.

Tahap III: Desain produk

Langkah selanjutnya setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa serta melakukan wawancara dan observasi langsung pada guru dan siswa maka langkah selanjutnya adalah membuat desain produk. Tahap ini meliputi kegiatan merancang dan menyusun media pembelajaran berupa video *Nari Gambang Lantun* menggunakan program *Sony Vegas Pro 13.0*. Hal pertama yang dilakukan dalam membuat konsep desain produk adalah membuat naskah *tembang dolanan* yang berupa *geguritan* tersebut. Langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar dan mulai membuat kartun. Dilanjutkan dengan pengambilan suara *tembang* dan terakhri membuat video *Nari Gambang Lantun*.

Tahap IV: Validasi desain

Validasi desain merupakan penilaian prototipe yang sudah dirancang, meliputi kegiatan penilaian prototipe video *Nari Gambang Lantun* oleh ahli media dan ahli materi. Validasi desain ini dilakukan dengan format penilaian kepada uji ahli. Hal ini dilakukan untuk menguji hasil prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan *unggah-ungguh* siswa kelas V SD 1 Tanjungrejo, SD 6 Terban, dan SD 5 Tanjungrejo.

Tahap V: Perbaikan desain

Tahap Perbaikan desain meliputi kegiatan mengoreksi kembali dan memperbaiki kesalahan setelah dilakukan penilaian oleh ahli. Perbaikan desain merupakan tahap akhir penelitian yang bertujuan untuk meminimalisasikan kekurangan dan kelemahan desain sehingga

menghasilkan media audio visual membaca indah *geguritan* dan *paribasan* yang baik.

Tahap VI : Uji Coba Terbatas

Tahap selanjutnya setelah perbaikan desain adalah uji coba terbatas. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi dan masukan apakah prototipe media audo visual *Nari Gambang Lantun* sudah layak digunakan untuk pelajaran bahasa Jawa khususnya materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*.Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, data yang dibutuhkan yaitu data observasi perilaku siswa, hasil belajar siswa, serta tanggapan siswa dan guru terhadap prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun*.

3.2. Data dan Sumber Data

3.2.1. Data

Data pertama dalam penelitian ini adalah data kebutuhan guru dan siswa terhadap media lalu mengumpulkan dokumen pendukung penelitian. Data kedua yaitu berupa hasil uji validasi dari media yang telah dibuat.

3.2.2. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek asal data diperoleh. Adapun sumber data dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Siswa

Siswa yang menjadi sumber data penelitian ini adalah siswa kelas V di SD 1 Tanjungrejo, SD 6 Terban dan SD 5 Tanjungrejo. Jumlah siswa keseluruhan adalah 52 siswa, 22 siswa SD 1 Tanjungrejo, 11 siswa SD 5 Tanjungrejo, dan 19 siswa SD 6 Terban.

b) Guru

Sumber data kedua dalam penelitian ini adalah guru, guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah 4 guru mata pelajaran bahasa Jawa, 2 guru bahasa Jawa di SD 1 Tanjungrejo, 1 guru bahasa Jawa di SD 6 Terban dan 1 guru bahasa Jawa di SD 5 Tanjungrejo.

c) Uji Ahli

Uji ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang yang ahli di bidangnya. Ahli yang bertindak sebagai penilai prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* adalah seseorang yang ahli dalam bidang *tembang*, khususnya *tembang dolanan* dan yang kedua adalah seorang ahli dalam pengembangan media khususnya pengembangan media audio visual berupa video *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang Dolanan* lan Kartun).

3.3. Teknik Pengumpulan Data

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

3.3.1 Observasi

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

Metode observasi ini digunakan sebagai pengamatan terhadap pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* oleh guru dan siswa.

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

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data atau informasi yang dioperasionalisasikan ke dalam bentuk pertanyaan. Menurut Sugiyono (2010:199) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner yang berisi daftar pertanyaan harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Kuesioner dapat mengetahui keadaan atau data pribadi seseorang, pengalaman atau pengetahuan dan lain-lain yang dimilikinya.

Penelitian ini menggunakan dua macam angket, yaitu angket kebutuhan dan angket uji validasi ahli. Angket kebutuhan dibagi dalam dua jenis angket kebutuhan, yaitu angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa. Pada intinya berisi pokok yang sama, yaitu mengenai tingkat kebutuhan tentang jenis, bentuk, kesesuaian materi, bahasa dan lain-lain yang akan diterapkan dalam penyusunan prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* sesuai dengan minat dan kemampuan guru dan siswa dalam menggunakannya.

Angket uji validasi ahli digunakan untuk memberikan validasi mengenai prototipe yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan siswa. Ahli yang dilibatkan dalam menguji validitas prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* merupakan ahli pada bidang materi dan desain.

3.3.3. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui informasi yang lebih dalam atau sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2010:194), wawancara dibagi menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan jika peneliti ingin mengetahui dengan pasti informasi yang ingin diperoleh dengan menggunakan pedoman wawancara, sedangkan wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang sifatnya bebas atau tidak menggunakan pedoman wawancara.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara terstuktur, dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang pasti untuk mengetahui informasi tentang kebutuhan guru dan siswa mengenai media untuk pembelajaran *paribasan* dan *geguritan*.

Dalam pengumpulan data mengenai kebutuhan media audio visual *Nari Gambang Lantun* ini menggunakan kuesioner dan wawancara yang ditujukan kepada guru dan siswa. Selain itu untuk mengumpulkan data hasil uji validasi media audio visual *Nari Gambang Lantun* digunakan instrumen kuesioner yang ditujukan kepada uji ahli.

3.3.4 Tes

Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah tes. Menurut Widyoko (2012:57), tes merupakan pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan informasi suatu objek. Pada penelitian ini tes dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap isi dari media audio visual *Nari Gambang Lantun.* Tes tertulis ini ditujukan untuk siswa.

3.4. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan 4 instrumen yaitu lembar observasi, lembar kuesioner atau angket, pedoman wawancara, tes tertulis. Untuk memperoleh data kebutuhan siswa dan guru akan media, digunakan lembar observasi dan kuesioner serta pedoman wawancara yang ditujukan kepada guru dan siswa. Untuk mendapatkan hasil uji validasi media digunakan lembar kuesioner penilaian yang ditujukan kepada uji ahli. Untuk mendapatkan hasil uji coba terbatas digunakan tes tertulis yang ditujukan kepada siswa.

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

Tabel 3.1 Tabel Instrumen Penelitian

1	2	3
Data	**Sumber Data**	**Instrumen**
1. Kebutuhan media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan unggah ungguh siswa dalam pembelajaran membaca	a. Guru mata pelajaran Bahasa Jawa SD 1 Tanjungrejo, SD 6 Terban dan SD 5	a. Lembar Observasi b. Lembar Kuesioner c. Pedoman wawancara

indah *geguritan*.	Tanjungrejo. b. Siswa kelas V SD 1 Tanjungrejo, SD 6 Terban dan SD 5 Tanjungrejo.	
2. Hasil uji validasi media audio visual *Nari Gambang Lantun*.	Uji ahli	Lembar Kuesioner uji validasi
3. Hasil uji coba terbatas prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun*	a. Guru mata pelajaran Bahasa Jawa SD 1 Tanjungrejo. b. Siswa kelas V SD 1 Tanjungrejo.	a. Lembar Observasi b. Lembar Kuesioner c. Tes

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

3.4.1 Lembar Observasi

3.4.1.1 Lembar Observasi Kebutuhan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan unggah ungguh siswa pada materi membaca indah *geguritan*

Lembar observasi berisi catatan hasil pengamatan selama pembelajaran membaca indah *geguritan* berlangsung. Data yang diperoleh akan menjadi bahan pengembangan media *Nari Gambang Lantun*. Lembar observasi ini berisi tentang beberapa pertayaan yang telah disesuaikan dengan jalannya proses pembelajaran di dalam kelas.

Untuk memperoleh gambaran tentang lembar observasi ini dapat dilihat pada tabel 3.2 kisi-kisi pedoman observasi kebutuhan media audio

visual berupa Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan unggah ungguh siswa pada materi membaca indah *geguritan* berikut ini.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Kebutuhan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan unggah ungguh siswa pada materi membaca indah *geguritan*

1	2	3
No.	**Aspek yang Diteliti**	**Catatan**
1.	Penggunaan media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	
2.	Kesesuaian media dengan pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	
3.	Fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran	

3.4.1.2 Lembar Observasi Uji Coba Terbatas di SD 1 Tanjungrejo

Pada tahap uji coba terbatas juga dilakukan observasi yang bertujuan untuk mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Indikator dalam lembar observasi uji coba terbatas diantaranya yaitu kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, tanggapan/respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

3.4.2 Lembar Kuesioner

3.4.2.1 Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Informasi yang dapat diambil dari kuesioner kebutuhan guru yaitu, tanggapan guru terhadap media pembelajaran membaca indah *geguritan*

(musikalisasi *geguritan*), media audio visual membaca indah *geguritan* yang dibutuhkan, dan harapan guru terhadap pengembangan media. Pada aspek yang pertama, ada beberapa indikator yang dapat diambil yakni (1) penguasaan media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* oleh guru, (2) sumber mendapatan media membaca indah *geguritan* dan *paribasan*, (3) kendala dalam menyampaikan materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*, dan (4) jenis media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* yang dibutuhkan.

Ada 2 indikator yang dibahas pada aspek kedua meliputi fisik dan isi. Fisik meliputi durasi *tembang dolanan* dan kemasan media yang dibutuhkan. Isi meliputi bentuk isi dan judul *tembang dolanan*.

Aspek terakhir juga memiliki beberapa indikator yakni manfaat yang diperoleh, harapan terhadap media yang akan dikembangkan, dan saran terhadap media yang akan dikembangkan tersebut.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.3 kisi-kisi kuesioner kebutuhan guru terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1	2	3
Aspek	**Indikator**	**No. Soal**
1. Tanggapan guru terhadap media pembelajaran membaca indah *geguritan*	a. Penggunaan media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* oleh guru	1 dan 2
	b. Sumber mendapatkan media membaca indah *geguritan* dan *paribasan*	3
	c. Kendala dalam mendapatkan	4 dan 5

	media	
	d. Jenis media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* yang dibutuhkan	6, 7, 8
2. Media audio visual membaca indah *geguritan* yang dibutuhkan	**Fisik** a. Konsep media b. Durasi *tembang dolanan* c. Kemasan media yang dibutuhkan	9, 10, 11
	Isi d. Diksi / pilihan kata e. Bentuk isi f. Judul *tembang dolanan*	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, dan 18
3. Harapan guru terhadap pengembangan media	a. Manfaat yang diperoleh b. Harapan terhadap media yang akan dikembangkan c. Saran terhadap media yang akan dikembangkan	19, 20, dan 21

3.4.2.2 Lembar Kuesioner Kebutuhan Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Lembar kuesioner yang kedua adalah lembar kuesioner kebutuhan siswa terhadap media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*. Informasi yang dapat diambil dalam lembar kuesioner ini adalah bahasa yang digunakan siswa sehari-hari, kegiatan pembelajaran bahasa Jawa, dan isi media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.4 kisi-kisi lembar kuesioner kebutuhan siswa terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Kebutuhan Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1	2	3	4
No	**Aspek**	**Indikator**	**No. Soal**
1.	Penggunaan bahasa Jawa di kehidupan sehari-hari	Penggunaan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari	1 dan 2
		Kesulitan berbahasa Jawa	3

2.	Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa	Ketertarikan pada pembelajaran bahasa Jawa	4
		Pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* selama ini	5, 6, dan 7
3.	Isi media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	Kemasan video *geguritan* dan *paribasan* yang diinginkan	8
		Penggunaan bahasa dalam media audio visual membaca indah *geguritan* dan *paribasan*	9
		Penggunaan media audio visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun	10

3.4.2.3 Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi Pembelajaran *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan*

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil penilaian uji ahli materi pembelajaran *geguritan* dan *paribasan* terhadap prototipe media *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang Dolanan* lan Kartun).

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi Pembelajaran *Tembang Dolanan*

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	**2**	**3**	**4**
1.	Kesesuaian Isi	a. Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar b. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran c. Kesesuaian pemilihan judul *tembang dolanan* dengan tujuan pembelajaran d. Kesesuaian pemilihan kartun dengan pemilihan judul	1, 2, 3, dan 4
2.	Penggunaan media	e. Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa f. Kesesuaian media dengan	5, 6, dan 7

		tingkat pemahaman siswa g. Kesesuaian siswa dengan materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*	

3.4.2.4 Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun)

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil uji validasi media pembelajaran terhadap prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun) dari uji ahli.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.6 kisi-kisi lembar kuesioner penilaian uji ahli media audio visual *Nari Gambang Lantun* di bawah ini.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan*lan Kartun)

1	2	3	4
No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Tampilan pembuka media audio visual *Nari Gambang Lantun*	a. Keserasian warna	1
		b. Penataan gambar/kartun	2
		Penataan tulisan c. Penempatan tulisan d. Bentuk dan ukuran tulisan	3 dan 4
2.	Isi Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*	e. Penataan tulisan f. Penempatan judul g. Penulisan judul h. Penempatan lirik i. Bentuk dan ukuran tulisan	1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7
		Keserasian warna j. Warna pada judul k. Warna pada gambar	8, 9
		l. Kejelasan tulisan	10
		m. Pemilihan gambar	11
		n. Efektifitas Durasi Pemahaman isi media	12, 13, dan 14

		Kelayakan media	
3.	Tampilan penutup media audio visual *Nari Gambang Lantun*	Kejelasan audio dan keselarasan warna pada tampilan penutup	15
4.	Kejelasan Audio	a. Kejelasan vokal b. Ketepatan vokal dan tembang	16 dan 17
5.	Saran perbaikan		

3.4.2.5 Lembar Kuesioner Tanggapan Siswa terhadap Media Audio Visual Nari Gambang Lantun

Lembar kuesioner tertutup tanggapan siswa digunakan untuk mengetahui secara detail tanggapan siswa terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Aspek yang dianalisis dalam kuesioner ini meliputi isi media audio visual *Nari Gambang Lantun* dan tanggapan terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun*.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.7 kisi-kisi lembar kuesioner tanggapan siswa terhadap media audio visual Nari Gambang di bawah ini.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Tanggapan Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun)

1	2	3	4
No	**Aspek**	**Indikator**	**Nomor Soal**
1.	Isi media audio visual Nari Gambang Lantun	a. Bahasa yang digunakan. b. Tembang dolanan yang disampaikan. c. Paribasan yang disampaikan mudah dipahami. d. Kesesuaian ilustrasi dan isi paribasan yang disampaikan.	1 2 3 4
2.	Tanggapan siswa	Media audio visual Nari Gambang Lantun	5

3.4.3 Pedoman Wawancara

3.4.3.1 Pedoman Wawancara Kebutuhan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan unggah ungguh siswa pada materi membaca indah *geguritan* untuk Guru

Pedoman wawancara digunakan untuk mempermudah peneliti memperoleh data yang pasti tentang kebutuhan guru terhadap media audio visual dalam materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan* ini.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.8 kisi-kisi pedoman wawancara kebutuhan guru terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* di bawah ini.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1	**2**
No.	**Aspek**
1.	Media yang digunakan dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
2.	Kesesuai media tersebut dengan materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
3.	Kendala yang hadapi dalam penggunaan media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
4.	Media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*yang dibutuhkan.
5.	Jumlah *paribasan*yang akan dimasukkan dalam media membaca indah *geguritan* yang akan dikembangkan.
6.	Isi media membaca indah geguritan dan materi paribasan yang diinginkan.
7.	Tanggapan guru terhadap pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
8.	Ada tidaknya fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media

	audio visual membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan.*
9.	Harapan guru terhadap pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
10.	Tanggapan guru jika pesan moral yang terdapat dalam *geguritan* dan *paribasan* divisualisasikan dengan kartun dan dinyanyikan dengan nada *tembang dolanan*.

3.4.3.2 Pedoman Wawancara Kebutuhan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan unggah ungguh siswa pada materi membaca indah *geguritan* untuk Siswa

Pedoman wawancara kedua ditujukan untuk siswa, pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh data tentang kebutuhan siswa terhadap media audio visual untuk pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan*.

Untuk memperoleh gambaran tentang kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.9 kisi-kisi pedoman wawancara kebutuhan siswa terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* di bawah ini.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1	**2**
No.	**Aspek**
1.	Media yang digunakan Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
2.	Bahasa yang digunakan dalam media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*.
3.	Ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan oleh guru..
4.	Media membaca indah *geguritan* dan *paribasan*yang diinginkan siswa.
5.	Tanggapan siswa terhadap pengembangan audio visual media membaca indah *geguritan* dan *paribasan* dengan cara membaca dinyanyikan

	seperti *tembang dolanan*.
6.	Harapan siswa terhadap pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan *paribasan* dengan cara membaca dinyanyikan seperti *tembang dolanan*.
7.	Tanggapan siswa jika pesan moral yang terdapat dalam *geguritan* dan *paribasan* divisualisasikan dengan kartun dan dinyanyikan dengan nada *tembang dolanan*.

3.4.3.3 Pedoman Wawancara Tanggapan Guru terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Penguatan Unggah Ungguh Siswa pada Materi Membaca Indah *Geguritan*.

Pedoman wawancara tanggapan guru ini untuk mengetahui secara umum tanggapan guru terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* yangditerapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Gambaran lebih jelas mengenai pedoman wawancara tanggapan guru terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* dapat dilihat pada tabel kisi-kisi pedoman wawancara berikut.

Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Tanggapan Guru terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1	**2**	**3**	**4**
No	**Aspek**	**Indikator**	**Nomor Soal**
1.	Bentuk media audio visual Nari Gambang Lantun	Kesesuaian gambar dan suara serta isi yang terdapat dalam media audio visual Nari Gambang Lantun	1
2.	Penggunaan prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun dalam pembelajaran	a. Kendala yang dihadapi guru dalam pelajaran membaca indah geguritan b. Respon siswa terhadap materi yang disampaikan c. Apakah prototipe dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa.	2 3 4
3.	Saran perbaikan	Saran perbaikan terhadap	5

		prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun untuk penguatan unggah ungguh siswa Sekolah Dasar	

3.4.4 Tes Tertulis

Tes tertulis digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam memahami isi dari tembang dolanan yang disampaikan. Penilaian yang dilakukan meliputi tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* dan menyanyikan kembali *tembang dolanan*. Gambaran lebih jelas mengenai kisi-kisi tes tertulis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.12 Kisi-kisi Tes Tertulis

1	2	3	4
No	**Aspek**	**Indikator**	**Nomor Soal**
1.	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam media audio visual Nari Gambang Lantun	a. Arti dari paribasan b. Isi dalam setiap tembang dolanan c. Pesan moral yang terkandung dalam setiap tembang dolanan	1 2 3
2.	Menyanyikan kembali tembang dolanan	a. Menyanyikan kembali tembang dolanan b. Menceritakan kembali salah satu isi tembang dolanan yang dinyanyikan	4 5

Adapun kriteria penilaian tes tertulis menjawab pertanyaan adalah.

1	2	3					4	5
No.	**Aspek penilaian**	**Rentang Skor**					**Bobot**	**Skor x Bobot**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		
1.	Arti dari *paribasan*						4	20
2.	Isi dalam setiap *tembang dolanan*						4	20
3.	Pesan moral yang terkandung dalam setiap *tembang dolanan*						4	20

4.	Menyanyikan kembali *tembang dolanan*						4	20
5.	Menceritakan kembali isi *tembang dolanan* yang dinyanyikan						4	20
Jumlah								100

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa rentang skor 1 jika pekerjaan siswa berkategori kurang sekali, skor 2 berkategori kurang, skor 3 berkategori cukup, skor 4 berkategori baik, dan skor 5 berkategori sangat baik. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor x bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor x bobot maksimal}} \text{ x } 100$$

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan dekriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif data dikelompokkan menjadi dua yaitu (1) data analisis kebutuhan media audio visual *Nari Gambang Lantun* yang didapatkan dari lembar kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa, dan (2) data penilaian terhadap mutu dan kualitas yang didapatkan dari kuesioner uji validasi dari dosen ahli dan guru. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan penggunaan media audio visual *Nari Gambar Lantun* sampai hasil uji validasi produk ini.

3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Media

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

3.5.2 Analisis Data Penilaian Uji Ahli

Untuk menganalisis data penilaian, teknik analisis data yang digunakan dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh diubah dalam bentuk presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\textbf{NP} : \frac{NK}{NM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Prosentase

NK : Nilai Komulatif

NM : Nilai Maksimal

Setelah diketahui presentasenya maka dapat diketahui bahwa prototipe media sudah baik atau belum berdasarkan kriteria berikut.

86% - 100% = sangat baik

81% - 85% = baik

71% - 80% = cukup

61% - 70% = kurang

≤ 60% = sangat kurang

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi paparan tahapan dalam mengembangkan media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Bagian ini berisi hasil penelitian yang meliputi kebutuhan terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk meningkatan unggah ungguh siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk meningkatan *unggah-ungguh* siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, hasil uji validasi prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk meningkatan *unggah-ungguh* siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

4.1 Hasil Kebutuhan Media *Nari Gambang Lantun* sebagai Media Pembelajaran Membaca Indah *Geguritan* dan Materi *Paribasan*.

Analisis kebutuhan media audio visual *Nari Gambang Lantun* sebagai media pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* menghasilkan data kebutuhan 52 siswa yang terdiri dari 22 siswa di SD 1 Tanjungrejo, 11 siswa SD 5 Tanjungrejo, dan 19 siswa SD 6 Terban. Penelitian ini selain membutuhkan data analisis siswa juga memerlukan data analisis kebutuhan guru. Jumlah guru yang menjadi sumber data ada 4 yaitu 2 guru mata pelajaran bahasa Jawa SD 1 Tanjungrejo, 1 guru mata pelajaran SD 5 Tanjungrejo, dan 1 guru mata pelajaran bahasa Jawa SD 6 Terban. Data tersebut diambil dari hasil observasi, kuesioner, dan wawancara.

4.1.1 Analisis Kebutuhan Guru

Hasil analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan *unggah-ungguh* siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut.

Guru belum mempunyai media yang mendukung untuk pembelajaran membaca indah *geguritan* karena guru hanya menggunakan bahan ajar dari sekolah saja. Guru menginginkan semuah media yang komunikatif, karena dengan menggunakan media audio visual siswa akan lebih mudah memahami isi dari materi sebab berupa suara dan gambar yang jelas. Kesesuaian media audio visual dengan materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan* juga menjadi aspek penting dalam penelitian ini, media audio visual menurut keempat guru sangat sesuai untuk mengajarkan materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*. Media audio visual sesuai karena menurut guru, dengan media ini anak dapat dengan jelas melihat contoh yang ada dan dapat belajar secara langsung.

Isi dari pengembangan media audio visual yang diinginkan oleh guru yaitu sebuah media audio visual yang didalamnya berupa video *geguritan* dan *paribasan* beserta maknanya yang disampaikan dengan cara menyanyikan seperti *tembang dolanan* dengan menggunakan *running text* (lirik). Guru memilih video tersebut karena dengan adanya video yang sesuai dengan *running text* dapat memudahkan dan memperjelas siswa memahami *paribasan* dan *geguritan*.

Running text yang digunakan dalam video ini merupakan lirik dari *tembang dolanan* itu sendiri yang sudah diganti dengan *paribasan* beserta maknanya. Durasi setiap video tidak terlalu lama yaitu 2-3 menit, menurut guru

dengan waktu yang tidak terlalu lama siswa akan lebih memperhatikan materi, dan juga dapat diulang-ulang sesuai keinginan dan tentu dengan kemasan video yang menarik.

Kemasan video yang diinginkan oleh guru sumber data adalah sebuah kemasan video yang menarik minat siswa, agar siswa bisa dengan mudah memahami dan ikut termotivasi dengan isi lirik *tembang* yang akan dibuat tersebut. Bahasa yang digunakan dalam media audio visual yang akan dikembangkan berdasarkan pada keempat jawaban dari sumber data yaitu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak, karena akan sangat efisien untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap isi dari video.

Penulisan judul yang sesuai untuk media audio visual yang akan dikembangkan adalah judul yang tulisannya benar dan jelas juga bentuk huruf dan warnanya menarik. Tampilan pembuka dan penutup menjadi hal penting untuk media ini, karena tampilan pembuka dan penutup dapat menunjukkan isi yang akan ada di dalam media audio visual yang akan dikembangkan.

Guru menginginkan tampilan pembuka dan penutup media memuat gambar dan juga tulisan, karena dengan pertimbangan jika halaman pembuka dan penutup ada gambar dan tulisan siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan melihat media yang akan dikembangkan itu sendiri. Gambar yang diinginkan oleh guru yaitu gambar kartun, dengan alasan anak-anak lebih menyukai gambar kartun maka jika dipakai gambar kartun anak akan lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan pada data tersebut, dapat disimpulkan bahwa di tiga Sekolah Dasar ini membutuhkan media audio visual untuk memudahkan guru dalam

mengajar materi membaca indah *geguritan* dan juga *paribasan*. Pengembangan media audio visual ini sangat didukung oleh guru SD 1 Tanjungrejo, SD 5 Tanjungrejo, dan juga SD 6 Terban, dengan harapan dapat membantu mempermudah guru dalam mengajar dan juga dapat mempermudah siswa belajar *paribasan* dan *geguritan*.

4.1.2 Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa pada dasarnya senang terhadap pelajaran bahasa Jawa, namun banyak pula siswa yang menganggap pelajaran bahasa Jawa itu sulit untuk dimengerti apalagi untuk materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan.* siswa membutuhkan media yang dapat memudahkan dan membantu dalam belajar juga menarik minat belajar bahasa Jawa khususnya materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*.

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* sangat positif. Siswa merasa senang jika akan dikembangkan media *Nari Gambang Lantun* ini, karena siswa sangat senang menyanyi dan juga menyukai gambar kartun atau animasi.

Siswa sangat berharap jika media audio visual *Nari Gambang Lantun* yang dikembangkan ini dapat menarik minat belajar siswa dan siswa dapat lebih memahami *paribasan* dan *geguritan* serta mengerti tentang *unggah-ungguh* yang baik dan haru diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Unggah-ungguh yang disampaikan dalam media *Nari Gambang Lantun* ini diharapkan dapat memotivasi siswa yang ada di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus untuk mengamalkan *unggah-ungguh* orang Jawa.

4.2 Pengembangan Prototipe Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Penguatan *Unggah-ungguh* Siswa SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

Berdasarkan pada analisis kebutuhan guru dan siswa tentang media audio visual *Nari Gambang Lantun* dapat dideskripsikan sebuah media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk memudahkan dalam mengajar dan belajar *geguritan* dan *paribasan*. Media audio visual yang akan dikembangkan untuk memudahkan guru dan siswa mengajar dan belajar *geguritan* dan *paribasan* bernama *Nari Gambang Lantun* yaitu singkatan dari 'Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun'.

Nari Gambang Lantun ini berisi *tembang dolanan* yang lirik-liriknya diganti dengan *paribasan* dan maknanya. Lirik dalam *tembang dolanan* berupa *geguritan*. Media audio visual ini berisi kartun yang menarik untuk anak agar anak senang dalam belajar.

Tembang dolanan yang dipilih dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* ada 4 *tembang*, yaitu *Padhang Bulan, Gundul Gundul Pacul, Kidang Talun,* dan *Suwe Ora Jamu. Tembang* tersebut dipilih karena berdasarkan pada wawancara yang dilakukan siswa sering mendengar keempat *tembang* tersebut daripada *tembang-tembang dolanan* yang lain, selain itu *tembang* ini bernada riang gembira.

Proses pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* meliputi tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Penjelasan dari ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut.

4.2.1 Tahap Pra Produksi Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Meningkatkan Unggah Ungguh Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

Tahap pra produksi pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* berupa proses pembuatan lirik *tembang dolanan*. *Tembang dolanan* yang dipilih ada 4 yaitu *Padhang Bulan, Gundul-Gundul Pacul, Kidang Talun, dan Suwe Ora Jamu*. Lirik keempat *tembang dolanan* ini diambil dari buku Tembang Dolanan (Titilaras : Solmisasi) oleh Dwijawiyata. Keempat lirik yang sudah diubah oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Lirik Tembang asli dan Lirik Tembang Gubahan

1	2	3	4
No.	**Judul Tembang**	**Lirik Gubahan**	**Nilai *Unggah-ungguh* yang terdapat dalam *tembang* gubahan**
1.	*Tembang* Padhang Bulan **Lirik Asli** : *Yo prakanca dolanan ing njaba* *Padhang mbulan padhangé kaya rina* *Rembulané kang ngawé-awé* *Ngélingaké aja turu sore-soré*	• *Ya prakanca sinau basa jawa* *Sinaune babagan paribasan* *Lungguhe madhep marang bu guru* *Aja guyon apa meneh padha padu* • ***Becik iku ketitik ala ketara*** *Apik lan alane ketok pungkasane* *Ja dadi bocah tumindak ala* *Kudu terus apik marang sapa wae* • *Paribasan* ***kaya banyu karo lenga*** *Tegese ora rukun karo kancane* *Aja dha seneng golek perkara* *Kudu akur karo kabeh sedulure*	• Jangan menjadi anak yang suka berbuat tidak baik, karena perbuatan tidak baik itu dapat merusak moral anak dan harus baik kepada semua orang • Jadi anak jangan suka bertengkar dengan teman dan jangan suka mencari-cari perkara kepada siapa saja karena akan sangat merugi sebab akan dijauhi oleh teman
2.	*Tembang* Gundul Gundul Pacul **Lirik Asli** : *Gundul-gundul pacul..cul, gembelengan*	• *Ayo bocah bocah cah dha padha sinau* *Padha golek ilmu mu manut karo guru* *Basa Jawa kui basa daerahmu* *Paribasan bakal dadi materimu*	• Jika sedang mencari ilmu atau belajar harus mendengarkan perkataan guru • Sabar dalam segala hal sangat diperlukan,

	Nyunggi-nyunggi wakul.. kul, gembelengan *Wakul ngglimpang, segane dadi sakratan* *Wakul ngglimpang, segane dadi sakratan*	• ***Cebol nggayuh lintang*** *tang* ***cecak nguntal cagak*** *Nggayuh kekarepan pa awak ora nyandak* *Sabar nriman kuwi dadi patuladhan* *Sandhang pangan ra sah di gawe sumelang* • ***Sapa nandur ngundhuh*** *ndhuh ya paribasan* *Polaho sing apik pik ngundhuh kabecikan* *Marang liyan kang isa dadi panutan* *Bocah sopan kuwi kang bisa digadhang*	apabila sudah tidak bisa mencapai suatu harapan dan tidak boleh berputus asa • Berperilaku sopan dan santun kepada semua orang agar dapat membanggakan kedua orang tua sehingga dapat dicontoh oleh teman yang lain
3.	*Tembang* Kidang Talun **Lirik Asli** : *Kidang talun mangan kacang talun* *Mil kethemil mil kethemil* *Sikidang mangan lembayung* *Tikus buntung duwe anak buntung* *Cit cit cuwit cit cit cuwit si tikus saba ing wuwung*	• *Bocah bocah ayo padha nembang* *Kasusastran paribasan dilagokke nganggo tembang* ***Sabar sareh mesthi bakal seleh*** *Tumindak aja kesesu malah saya grusa grusu* • *Sapa wong salah mesthi bakal seleh* *Rasah selak dha tumindak konangan bakale sedeh* *Dadi bocah* ***aja tulung menthung*** *Sajake kok kaya nulung jebule kok malah menthung*	• Jadi anak harus sabar, karena orang sabar tidak akan salah dalam bertindak • Tidak boleh menjadi anak yang suka menolong namun mengharapkan pamrih, lebih baik menolong dengan ikhlas dan senang hati
4.	*Tembang* Suwe Ora Jamu **Lirik Asli** : *Suwe ora jamu jamu godhong téla* *Suwe ra ketemu ketemu pisan malah gela* *Suwe ora jamu jamu godhong pacé* *Suwe ra ketemu ketemu pisan saya ngécé*	• *Ayo bocah bocah sinau kasusastran* *Ora pareng wegah materine ya paribasan* *Gurune ya ayu ayu mulange ngguya ngguyu* *Aja gawe nesu ayo astane sedeku* • *Bocah* ***aja cedhak karo kebo gupak*** *Ala aja dicedhak ala bisa ngrusak awak* *Ala aja ditiru polah kang keleru*	• Jangan mendekati perbuatan jelek dan merugikan karena perbuatan itu dapat menjauhkan kita dari hal-hal baik dan juga akan dijauhi oleh teman • Jangan menjadi anak yang tidk tetap pendiriannya karena tidak akan dipercaya oleh orang lain

		Ngestuake bu guru madhep mantep setya tuhu • ***Asu rebutan balung*** *rebutan barang sepele* ***Baladhewa ilang kapite*** *padha ilang kaluhurane* *Bocah kudu narima bekti marang wong tuwa* *Jamane kudu waspada aja dadi bocah durhaka* • ***Esuk dhele sore tempe*** *dadi wong kok mencla mencle* ***Eman eman ora keduman*** *karepe eman malah ora uman* ***Njalukan ora wewehan*** *seneng jaluk ra gelem aweh* ***Akeh gluduk kurang udan*** *akeh omong ra kasunyatan*	• Harus bersifat dermawan kepada sesame dan menghindari sifat iri hati dan pelit kepada teman dan orang lain • Tidak boleh banyak berbicara namun tidak benar-benar terjadi

4.2.2 Tahap Produksi Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Meningkatkan Unggah Ungguh Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

Tahap produksi pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* ini berupa pemilihan kartun yang sesuai dengan isi dari lirik *tembang dolanan*, rekaman *tembang dolanan* yang sudah diubah liriknya dan *story board* media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Penjelasan proses produksi dari pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* sebagai berikut.

1. Pemilihan Kartun yang Sesuai dengan Isi dari Lirik *Tembang Dolanan*

Pemilihan kartun dalam video *Nari Gambang Lantun* harus sesuai dengan isi lirik *tembang dolanan* yang sudah ada. Karakter kartun yang ada mempunyai banyak warna sehingga menarik siswa untuk melihat video *Nari Gambang Lantun* tersebut. Video kartun diperoleh dari internet dan di edit menggunakan aplikasi *Vegas.* Kartun yang sudah didapat lalu dipotong sesuai kebutuhan video,

disamakan dengan maksud yang akan disampaikan dalam lirik lagu *tembang dolanan*.

2. Rekaman *Tembang Dolanan* yang Sudah Diubah Liriknya

Lirik yang sudah dibuat selanjutnya mengalami proses rekaman. Rekaman dilakukan oleh seorang guru seni musik. Hasil rekaman yang sudah ada selanjutnya akan dimasukkan ke dalam video yang sudah ada sehingga menjadi sebuah media audio visual *Nari Gambang Lantun*.

3. Pembuatan Story Board Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Story board dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* pada dasarnya terdiri dari empat segmen. Segmen pertama berisi ajakan untuk belajar bahasa Jawa, segmen kedua berisi tampilan judul tembang dolanan, segmen ketiga berisi video *tembang dolanan*, dan segmen terakhir berisi evaluasi. Pemaparan lebih jelas mengenai segmen dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Story Board Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1	2	3
No.	**Aspek**	**Keterangan**
1.	Kompetensi	Membaca Indah
2.	Judul	Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*
3.	Sasaran	Siswa
4.	Standar Kompetensi	Mampu membaca dan memahami teks cerita anak, membaca indah, dan membaca huruf Jawa.
5.	Kompetensi Dasar	Membaca indah geguritan
6.	Indikator	• Mampu memahami isi geguritan yang disampaikan • Mampu membaca geguritan dengan benar dan jelas
7.	Pokok-Pokok Materi	SEGMEN 1 • Menyempaikan ajakan untuk belajar bahasa jawa yaitu materi geguritan dan paribasan. • Menampilkan gambar kartun anak-anak yang sedang belajar dikelas. SEGMEN 2 • Menampilkan pilihan judul lagu SEGMEN 3

		• Menampilkan video media audio visual *Nari Gambang Lantun* berjudul *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*) • Menampilkan video media audio visual *Nari Gambang Lantun* berjudul *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*) • Menampilkan video media audio visual *Nari Gambang Lantun* berjudul *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*) • Menampilkan video media audio visual *Nari Gambang Lantun* berjudul *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*) SEGMEN 4 • Menampilkan evaluasi pembelajaran geguritan dan paribasan yang sudah disampaikan
8.	Format	Visual, Audio, Animasi, Running text
9.	Durasi	8 menit
10.	Sinopsis	Media audio visual *Nari Gambang Lantun* berbentuk power point dan terdiri dari 3 bagian, bagian pertama yaitu bagian pembuka, isi, dan kemudian penutup. Bagian pembuka berisi ajakan untuk mempelajari paribasan dan geguritan, bagian isi berisi tentang pilihan judul video tembang dolanan *Nari Gambang Lantun*, dan penutup berisi evaluasi. Bagian pembuka media audio visual *Nari Gambang Lantun* terdapat pada slide pertama power point dan didalamnya berisi ajakan untuk mempelajari bahasa Jawa materi *paribasan*. Slide ini berisi potongan gambar dalam video dan juga berisi tulisan atau ajakan. Bagian isi media audio visual *Nari Gambang Lantun* berupa slide menu judul video tembang dolanan *Nari Gambang Lantun* yang sudah dibuat. Ada empat lagu yang akan disampaikan dalam video *Nari Gambang Lantun* ini yaitu *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*). Menu tersebut dibuat dengan menggunakan *hyperlink* yang ada pada Microsoft power point sehingga apabila ditekan pada judul lagu yang diinginkan akan otomatis memutar video. Bagian terakhir yaitu bagian penutup, bagian ini terdapat evaluasi yaitu slide yang berisi evaluasi untuk siswa. Evaluasi dalam video ini yaitu

		menyanyikan kembali tembang dolanan yang sudah diajarkan oleh guru. Bagian penutup hanya terdiri dari satu slide saja.

SKENARIO

Tabel 4.3 Skenario Storyboard Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

No.	SEGMEN	VISUAL	AUDIO
1.	1	a. Gambar kartun anak anak sedang belajar di kelas b. Tulisan berisi ajakan belajar bahasa Jawa (*paribasan* dan *geguritan*)	Tidak ada musik
2.	2	Hyperlink 4 judul tembang dolanan yang sudah diubah liriknya	Tidak ada musik
3.	3	a. Pembukaan : kartun animasi siswa sedang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. b. Inti : • Seorang anak perempuan rambut diikat dua memberikan makanan kepada nenek tua yang kelaparan. Disusul dua orang anak yang memberikan uang kepada nenek tua tersebut. • Tiga anak, 2 perempuan dan 2 laki-laki sedang bermain petak umpet di dekat kebun.	Tembang dolanan *Padhang Bulan* yang diganti liriknya
		a. Pembukaan : kartun animasi siswa sedang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. b. Inti : • kartun anak laki-laki sedang bermain bola dan tidak sengaja menendang bola dan memecahkan kaca jendela tetangganya, dan meminta maaf kepada tetangganya.	Tembang dolanan *Gundul-Gundul Pacul* yang diganti liriknya

		• Kartun Tiga anak, 2 perempuan dan 1 laki-laki sedang belajar bersama di sebuah gubuk di dekat hutan	
		a. Pembukaan : dua orang anak laki-laki sedang bermain jangkrik di halaman. b. Inti : • Bapak tetangga sedang member makan burung, dan tiba-tiba burung tersebut lepas dari sangkar • Bapak tersebut mencari burung kesayangannya lalu ditengah jalan bertemu dengan dua orang anak perempuan. • Dua anak perempuan dan dua anak laki-laki yang sedang bermain jangkrik lalu membantu bapak untuk mencari burung kesayangannya. • Seorang anak laki-laki jatuh ke lumpur karena berlari mengejar burung, dan burung tersebut hinggap diatas kepala anak laki-laki yang jatuh. • Anak-anak tersebut memberikan burung yang sudah ditangkap kepada bapak tetangga.	Tembang dolanan *Kidang Talun* yang diganti liriknya
		a. Pembukaan : kartun animasi siswa sedang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. b. Inti : • Dua anak laki-laki hendak mengambil buah mangga milik tetagga dan dilarang oleh seorang teman perempuannya. • Anak laki-laki sedang menonton televise dan	Tembang dolanan *Suwe Ora Jamu* yang diganti liriknya

		ditegur oleh ibunya. • Anak laki-laki sedang mengganggu temannya dikelas.	
4.	4	Tulisan evaluasi yang berisi ajakan untuk menyanyikan kembali tembang dolanan yang sudah disampaikan.	Tidak ada musik

4.2.3 Tahap Pascaproduksi Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Meningkatkan Unggah Ungguh Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

Pada tahap pascaproduksi atau tahap editing video ini menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 13.0* yaitu aplikasi edit video yang ada di komputer. Pada tahap ini ada beberapa proses yang akan dijelaskan, yaitu diantaranya memotong video, memasukkan *tembang dolanan*, menambahkan lirik lagu, dan menghasilkan Video *Nari Gambang Lantun*. Penjelasan dari setiap proses yang ada adalah sebagai berikut.

1. Memotong Video

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat video *Nari Gambang Lantun* adalah memotong video. Video yang sudah ada dan sesuai dengan maksud dari lirik *tembang dolanan* dipotong sesuai kebutuhan. Cara memotong video tersebut adalah masuk ke aplikasi *Sony Vegas Pro 13.0* dan pilih *file – open* – cari video yang diinginkan. Video yang sudah masuk di aplikasi lalu dipotong sesuai kebutuhan dengan cara klik tombol *Shift* yang ada di keyboard bersamaan dengan arah kanan atau kiri di keyboard. Dengan demikian video sudah selesai dipotong. Ulangi langkah ini sampai video yang sesui untuk lirik *tembang dolanan* terbentuk.

2. Memasukkan *Tembang Dolanan*

Langkah kedua setelah memotong video adalah memasukan *tembang dolanan*. *Tembang dolanan* yang sudah direkam selanjutnya digabungkan dengan video yang ada. Apabila video yang ada sudah ada suara asli, maka perlu menghilangkan suara asli dari video sebelum memasukkan lagu *tembang dolanan*. Cara menghilangkan suara video aslinya adalah klik kana pada layar kosong dan plih *Switches* – lalu pilih *Mute.* Jika suara video asli sudah hilang maka langkah selanjutnya adalah memasukkan lagu *tembang dolanan*.

Cara memasukkan *tembang dolanan* tersebut adalah *Insert Audio Track* dan plih lagu yang akan dimasukkan (contoh *Padhang bulan*), kemudian sesuaikan lagu dengan video yang ada, apabila lagu terlalu panjang, maka lagu tersebut dipotong sesuai dengan video. Caranya memotong lagu sama dengan memotong video yaitu klik tombol *Shift* dan arah kanan/kiri yang ada di keyboard secara bersamaan. Lagu telah dipotong dan sesuai dengan video yang ada.

3. Menambah Lirik Lagu

Langkah selanjutnya adalah memasukkan lirik *tembang dolanan*. Cara memasukkan lirik di aplikasi *Sony Vegas Pro 13.0* yaitu klik kanan pada layar lalu pilih *Insert Text Media* kemudian ketik lirik lagu yang ada atau *copypaste* dari file lirik lagu yang sudah ada. Dengan demikian otomatis lirik akan muncul dalam video, kemudian sesuaikan style huruf dan warna huruf yang diinginkan dalam video *Nari Gambang lantun* ini menggunakan *Arial* warna huruf kuning dan merah.

4. Menghasilkan Video *Nari Gambang Lantun*

Langkah terakhir dalam proses pembuatan video *Nari Gambang Lantun* adalah menyesuaikan ketiga komponen yaitu video, lagu, dan lirik. Jika semua komponen sudah sesuai, selanjutnya adalah memilih format file yang diinginkan. Caranya adalah klik *Render As* pada atas layar di aplikasi *Sony Vegas Pro 13.0* dan pilih format file (Mp4/Mp3/dll) – pilih SONY MXF – pilih ukuran video HD 1440X1080-60i – dan terakhir pilih *Render*. Dengan demikian video siap untuk diputar.

4.2.4 Prototipe Pengembangan Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* untuk Meningkatkan Unggah Ungguh Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

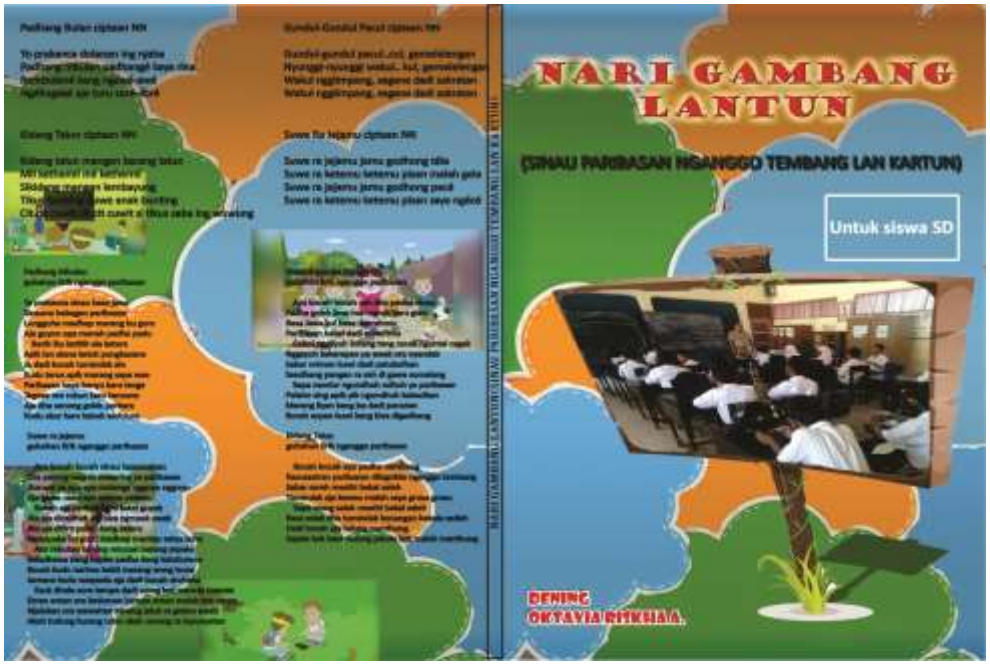
Hasil dari pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* berupa sebuah video yang didalamnya terdapat kartun bergerak yang disesuaikan dengan lagu dolanan yang sudah dibuat. Video tersebut dilengkapi dengan *running text* lirik dari *tembang dolanan* yang telah diubah dari lirik aslinya, video ini berupa VCD.

Adapun rancangan VCD pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* adalah sebagai berikut.

1. Sampul Kotak pembungkus VCD *Nari Gambang Lantun*

Sampul kotak pembungkus VCD *Nari Gambang Lantun* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru, yaitu menginginkan sampul dengan gambar dan dengan warna yang menarik perhatian siswa. Huruf yang digunakan juga harus jelas sehingga dapat mudah dibaca dan dengan ukuran yang serasi. Pada bagian depan sampul VCD terdapat gambar asli guru sedang mengajar dikelas dan

juga judul dari VCD yaitu *Nari Gambang Lantun*, sedangkan pada bagian belakang terdapat uraian lirik asli dan juga lirik yang telah dirubah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Sampul Pembungkus VCD *Nari Gambang Lantun* tampak depan dan belakang

2. Isi Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Isi media audio visual *Nari Gambang Lantun* berupa *powerpoint* yang didalamnya terdapat video dan menggunakan *hyperlink*. Di dalam *powerpoint*, slide pertama terdapat ajakan untuk siswa agar mau belajar bahasa Jawa, dan slide kedua terdapat daftar lagu yang ada dalam video dan slide terakhir berisi evaluasi dari pembelajaran berupa ajakan untuk bernyanyi bersama. Dalam satu buah VCD *Nari Gambang Lantun*, terdapat empat lagu yang rata-rata lagu berdurasi 2-3 menit. Durasi 2-3 menit dengan pertimbangan dan saran oleh guru.

Gambar yang ada dalam video sudah disesuaikan isi *tembang dolanan*, juga dengan mempertimbangkan kesukaan anak-anak yaitu berupa gambar yang penuh warna dan menarik untuk dilihat. Gambar yang dipilih sederhana namun berwarna dan juga ceria sehingga anak akan tertarik jika menonton media audio visual *Nari Gambang Lantun* ini. Lirik dalam video *Nari Gambang Lantun* sudah disesuaikan dengan suara *tembang dolanan* yang sudah direkam. Lirik tersebut berupa *running text* dan apabila pada bagian *paribasan* maka dibedakan warnanya dengan lirik yang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.2 , 4.3, 4.4, dan 4.5 berikut.

Gambar4.2Tampilan Slide Pembuka pada Media *Nari Gambang Lantun*

Gambar 4.3 Tampilan Daftar Lagu yang ada pada Media *Nari Gambang Lantun*

Gambar 4.4 Cuplikan Video *Nari Gambang Lantun*

Gambar 4.5 Tampilan Penutup Video *Nari Gambang Lantun*

4.3 Hasil Uji Validasi Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Uji validasi media *Nari Gambang Lantun* dilakukan sebanyak dua kali. Uji validasi yang pertama yaitu uji validasi oleh ahli materi dan yang kedua adalah uji validasi oleh ahli media. Penilaian terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* dengan cara memberikan angket kepada ahli media dan ahli materi juga dengan melakukan wawancara kepada ahli materi dan ahli media. Hasil dari masing-masing ahli adalah sebagai berikut.

4.3.1 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

Uji validasi materi dilakukan oleh Sugiyanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen seni musik di Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan pada penilaian dari ahli materi, maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

1	2	3	4
No	**Aspek**	**Indikator**	**Skor**
1.	Kesesuaian Isi	h. Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar i. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran j. Kesesuaian pemilihan judul *tembang dolanan* dengan tujuan pembelajaran k. Kesesuaian pemilihan kartun dengan pemilihan judul	4 4 4 3
2.	Penggunaan media	l. Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa m. Kesesuaian media dengan tingkat pemahaman siswa n. Kesesuaian siswa dengan materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*	4 4 4

Berdasarkan pada data diatas, maka dapat dilihat bahwa penilaian ahli materi terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* secara keseluruhan sudah baik karena hampir semua aspek yang dinilai sudah baik, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Pemilihan *paribasan* dalam setiap *tembang* harus ditinjau kembali dan lebih selektif dalam memilih *paribasan*. Kartun yang ada sebaiknya diperbaiki kualitas gambarnya sehingga lebih menarik siswa untuk belajar. Iringan lagu dalam video *Nari Gambang Lantun* sudah bagus dan ceria, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

4.3.2 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan oleh Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum selaku dosen ahli dalam bidang pengembangan media jurusan Bahasa dan Sastra Jawa di Universitas Negeri Semarang. Penilaian ahli media berupa penilaian terhadap prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* yang telah

dikembangkan. Berdasarkan pada penilaian ahli media, maka didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

1	**2**	**3**	**4**
No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Tampilan pembuka media audio visual *Nari Gambang Lantun*	o. Keserasian warna	4
		p. Penataan gambar/kartun	3
		Penataan tulisan q. Penempatan tulisan r. Bentuk dan ukuran tulisan	 4 4
2.	Isi Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*	s. Penataan tulisan t. Penempatan judul u. Penulisan judul v. Penempatan lirik w. Bentuk dan ukuran tulisan	4 4 4 3 3
		Keserasian warna x. Warna pada judul y. Warna pada gambar	 4 4
		z. Kejelasan tulisan	4
		aa. Pemilihan gambar	3
		bb. Efektifitas Durasi Pemahaman isi media Kelayakan media	 4 4 4
6.	Tampilan penutup media audio visual *Nari Gambang Lantun*	Kejelasan audio dan keselarasan warna pada tampilan penutup	4
7.	Kejelasan Audio	c. Kejelasan vokal d. Ketepatan vokal dan *tembang*	3 3

Berdasarkan pada penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media diatas, maka dapat dilihat bahwa media yang telah dikembangkan masih perlu perbaikan, dari segi suara, gambar dan juga penulisan lirik. Gambar kartun pada video, menurut ahli media masih kurang jelas, dan suara yang ada dalam video juga masih perlu diperbaiki lagi serta masih terdapat beberapa penulisan lirik yang salah, namun secara keseluruhan media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah baik.

4.4 Hasil Perbaikan Prototipe Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Saran yang diberikan oleh uji ahli digunakan untuk memperbaiki prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Saran yang diberikan oleh uji ahli diantaranya adalah pemilihan diksi yang sesuai dengan guru lagu tembang dolanan, pemilihan paribasan dalam video *Nari Gambang Lantun*, dan penggunaan kata dalam setiap video di media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Berdasarkan pada saran dari uji ahli, bagian yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut.

4.4.1 Pemilihan Diksi yang Sesuai dengan Guru Lagu Tembang Dolanan

Pemilihan kata dalam setiap tembang dolanan dalam video *Nari Gambang Lantun* masih ada yang belum sesuai dengan *guru lagu tembang dolanan*. *Guru lagu tembang dolanan* sudah pasti sehingga apabila terjadi perubahan lirik harus disesuaikan dengan *guru lagu* asli *tembang dolanan*. Perubahan lirik pada *tembang dolanan* dalam video *Nari Gambang Lantun* dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Perubahan Lirik pada Tembang Dolanan dalam Video *Nari Gambang Lantun*.

1	2	3	4
No.	**Judul Tembang**	**Sebelum Perbaikan**	**Setelah Perbaikan**
1.	Ora Seneng Tukaran (notasi tembang *Padhang Bulan*)	• *Ya prakanca sinau basa jawa* *Sinaune babagan paribasan* *Lungguhe madhep marang bu guru* *Aja guyon apa meneh padha padu* • ***Becik iku ketitik ala ketara*** *Apik lan alane ketok pungkasane*	• *Ya prakanca sinau basa jawa* *Sinaune babagan paribasan* *Lungguhe madhep marang guruné* *Aja guyon apa meneh padha ngécé* • ***Becik ketitik ala ketara*** *Apik lan alane ketok ing pungkasan* *Ja dadi bocah akeh alané*

		Ja dadi bocah tumindak ala *Kudu terus apik marang sapa wae* • *Paribasan* ***kaya banyu karo lenga*** *Tegese ora rukun karo kancane* *Aja dha seneng golek perkara* *Kudu akur karo kabeh sedulure*	*Kudu terus apik marang sapa wae* • *Paribasan* ***banyu karo lenga*** *Tegese ora rukun karo kanca* *Aja dha seneng golek eleke* *Kudu akur karo kabeh sedulure*
2.	Dadi Wong Kudu Sabar (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*)	• *Ayo bocah bocah cah dha padha sinau* *Padha golek ilmu mu manut karo guru* *Basa Jawa kui basa daerahmu* *Paribasan bakal dadi materimu* • ***Cebol nggayuh lintang*** *tang* ***cecak nguntal cagak*** *Nggayuh kekarepan pa awak ora nyandak* *Sabar nriman kuwi dadi patuladhan* *Sandhang pangan ra sah di gawe sumelang* • ***Sapa nandur ngundhuh*** *ndhuh ya paribasan* *Polaho sing apik pik ngundhuh kabecikan* *Marang liyan kang isa dadi panutan* *Bocah sopan kuwi kang bisa digadhang*	• *Ayo bocah bocah cah padha mara* *Lungguhe ditata ta karo kanca* *Wulanganne paribasan basa jawa* *Kawruh basa unggah ungguh tata krama* • ***Cebol nggayuh lintang*** *tang* ***cecak nguntal cagak*** *Nggayuh kekarepan pan awak ora nyandak* *Sabar nrima kuwi dadi patuladhan* *Sandhang pangan ra sah di gawe sumelang* • ***Sapa nandur ngundhuh*** *ndhuh ya paribasan* *Polaha sing apik pik ngundhuh kabecikan* *Marang liyan kang bisa dadi panutan* *Bocah sopan kang bakal bisa digadhang*
3.	*Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*)	• *Bocah bocah ayo padha nembang* *Kasusastran paribasan dilagokke nganggo tembang* ***Sabar sareh mesthi bakal seleh*** *Tumindak aja kesesu malah saya grusa grusu* • *Sapa wong salah mesthi*	(tidak ada perbaikan lirik) • *Bocah bocah ayo padha nembang* *Kasusastran paribasan dilagokke nganggo tembang* ***Sabar sareh mesthi bakal seleh*** *Tumindak aja kesesu malah saya grusa grusu*

		bakal seleh *Rasah selak dha tumindak konangan bakale sedeh* *Dadi bocah* ***aja tulung menthung*** *Sajake kok kaya nulung jebule kok malah menthung*	• *Sapa wong salah mesthi bakal seleh* *Rasah selak dha tumindak konangan bakale sedeh* *Dadi bocah* ***aja tulung menthung*** *Sajake kok kaya nulung jebule kok malah menthung*
4.	Bekti Marang Sekabehane (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)	• *Ayo bocah bocah sinau kasusastran* *Ora pareng wegah materine ya paribasan* *Gurune ya ayu ayu mulange ngguya ngguyu* *Aja gawe nesu ayo astane sedeku* • *Bocah* ***aja cedhak karo kebo gupak*** *Ala aja dicedhak ala bisa ngrusak awak* *Ala aja ditiru polah kang keleru* *Ngestuake bu guru madhep mantep setya tuhu* • ***Asu rebutan balung*** *rebutan barang sepele* ***Baladhewa ilang kapite*** *padha ilang kaluhurane* *Bocah kudu narima bekti marang wong tuwa* *Jamane kudu waspada aja dadi bocah durhaka* • ***Esuk dhele sore tempe*** *dadi wong kok mencla mencle* ***Eman eman ora keduman*** *karepe eman malah ora uman* ***Njalukan ora wewehan*** *seneng jaluk ra gelem aweh* ***Akeh gluduk kurang udan*** *akeh omong ra kasunyatan*	• *Ayo bocah bocah dha sinau Jawa* *Ora pareng wegah materine ya paribasan* *Gurune ya ayu mulang karo ngguyu* *Aja gawe nesu ayo astane dha sedheku* • *Bocah* ***aja cedhak karo kebo gupak*** *Ala aja dicedhak merga bisa ngrusak awak* *Polah kang keleru aja padha ditiru* *Ngestuake bu guru madhep mantep setya tuhu* • ***Wedang jeruk tanpa gula*** *ja umuk ra guna* ***Wajik klethik gula Jawa*** *luwih becik sing prasaja* *Bareng uwis makmur lali mring sedulur* *Sapa wong kang jujur leh olehe mesthi makmur*

4.4.2 Pemilihan Paribasan dalam Video *Nari Gambang Lantun*

Pemilihan paribasan dalam video *Nari Gambang Lantun* perlu diperhatikan lebih lanjut, karena terdapat *paribasan* yang kurang tepat apabila dipakai dalam lagu yang ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar. Pergantian *paribasan* dilakukan pada satu tembang saja pada keseluruhan empat *tembang dolanan* dalam video *Nari Gambang Lantun*. Pada tembang *Bekti Marang Sekabehane* (notasi *tembang Suwe Ora Jamu*) terdapat *paribasan* **Asu rebutan balung** *paribasan* ini kurang pantas apabila di ajarkan pada siswa usia Sekolah Dasar maka bait yang ada *paribasan* **Asu rebutan balung** dihapus, selain karena terdapat *paribasan* yang kurang pantas alasan dihapusnya bait tersebut karena durasi pada *tembang* ini terlalu panjang sehingga dilakukan pemotongan bait.

Tembang *Bekti Marang Sekabehane* juga mengubah *paribasan* yang terdapat pada lirik terakhir pada *tembang*, hal ini disebabkan karena lirik sebelumnya terlalu panjang dan tidak sesuai dengan *guru wilangan* dan *guru lagu*, lirik tersebut adalah sebagai berikut.

a. Sebelum diubah

Esuk dhele sore tempe dadi wong kok mencla mencle
Eman eman ora keduman karepe eman malah ora uman
Njalukan ora wewehan seneng jaluk ra gelem aweh
Akeh gluduk kurang udan akeh omong ra kasunyatan

b. Sesudah diubah

Wedang jeruk tanpa gula ja umuk ra guna
Wajik klethik gula Jawa luwih becik sing prasaja
Bareng uwis makmur lali mring sedulur
Sapa wong kang jujur oleh olehe mesthi makmur

4.4.3 Penulisan Kata dalam Video *Nari Gambang Lantun*

Ada beberapa penulisan kata pada video *Nari Gambang Lantun* ini yang salah tulis atau memang kurang tepat. Kata-kata tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Tabel Penulisan Kata yang Salah

1	**2**	**3**
No	**Kata yang Salah**	**Kata yang Benar**
1.	Kui	Kuwi
2.	Kekarepa	Kekarepan
3.	Nriman	Nrima
4.	Di gawe	Digawe
5.	Polaho	Polaha
6.	Sedeh	Sedhih

Dengan beberapa perbaikan yang telah dilakukan, diharapkan media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan *unggah-ungguh* anak SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus dapat dijadikan media pembelajaran yang layak untuk anak SD di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

4.5 Hasil Uji Coba Terbatas Prototipe Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas 5 di SD 1 Tanjungrejo. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui perilaku siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa khususnya materi membaca indah geguritan dan paribasan, hasil evaluasi siswa, tanggapan siswa dan guru mengenai prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Penjelasan hasil uji coba terbatas adalah sebagai berikut.

4.5.1 Perilaku Siswa dalam Mengikuti Pelajaran Bahasa Jawa

Perilaku siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa dinilai dari beberapa aspek. Beberapa aspek tersebut adalah kesiapan, keseriusan, keaktifan, respon, dan keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat. Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah baik, karena semua siswa sudah berada dikelas saat bel masuk berbunyi dan hanya sedikit siswa yang masih bermain dan berbicara dengan teman dikelas.

Gambar 4.6 Kesiapan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran

Tingkat keseriusan siswa juga baik, karena dari 20 siswa ada 18 siswa yang memperhatikan dengan baik arahan dari guru, sehingga kelas cenderung terkontrol dengan baik.

Gambar 4.7 Siswa Memperhatikan Guru yang sedang Menerangkan

Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bagus, karena siswa berani bertanya secara pribadi dengan guru apabila menemukan kesulitan. Siswa juga berani maju didepan kelas untuk menuliskan kata-kata sulit yang ditemukan dalam video.

Gambar 4.8 Keaktifan Siswa di dalam kelas

Respon siswa kepada guru juga cukup baik karena media yang digunakan oleh guru menarik bagi siswa karena disampaikan dengan tembang dolanan yang sudah sering didengar oleh siswa.

Gambar 4.9 Respon Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Keberanian siswa dalam mengungkapan pendapat cukup baik karena beberapa siswa berani bertanya ataupun berani mengungkapkan pendapatnya, juga siswa saat mengungkapkan pendapat dengan bahasa yang sopan kepada guru.

Gambar 4.10 Keberanian Siswa Mengungkapkan Pendapat

4.5.2 Hasil Evaluasi Siswa

Hasil evaluasi belajar siswa diperoleh dengan cara memberikan soal tes tertulis yang dibagikan kepada 20 siswa kelas V di SD 1 Tanjungrejo. Hasil belajar siswa cukup memuaskan karena hampir semua siswa yaitu 18 dari 20 siswa dapat menjelaskan jawaban dengan baik dan benar dengan menggunakan bahasa Jawa. Siswa rata-rata mendapatkan nilai 85 sedangkan nilai tuntas KKM

adalah 70 maka 19 siswa dinyatakan tuntas KKM dan 2 siswa dinyatakan belum tuntas KKM.

4.5.3 Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Prototipe Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Tanggapan guru terhadap prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* adalah untuk mengetahui pendapat atau penilaian guru terhadap prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* yang sudah dikembangkan. Tanggapan guru ini diperoleh dari wawancara dengan guru bahasa Jawa yang ada di SD 1 Tanjungrejo yaitu Dian Friski Anasari, S.Pd. dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru sangat menyetujui adanya media audio visual *Nari Gambang Lantun*. Media tersebut sangat menarik perhatian siswa karena adanya gambar dan suara yang sudah sesuai dengan usia anak sekolah dasar.

Menurut guru, siswa sangat bersemangat dalam belajar materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan* karena menggunakan video yang berupa gambar dan suara yang ceria dan mudah utuk diingat, selain itu siswa lebih fokus dalam pelajaran dan saat dijelaskan oleh guru. Prototipe media audio visual *Nari Gambang Lantun* sangat bagus sehingga memudahkan guru dalam mengajar dan guru juga merasa sangat senang dan terbantu oleh adanya media audio visual *Nari Gambang Lantun* ini.

Tanggapan siswa terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* sangat positif, hampir seluruh siswa mengatakan bahwa media ini sangat menarik dan juga sangat jelas. Siswa lebih jelas menerima pelajaran karena tidak hanya guru saja yang menjelaskan namun ada media yang membantu guru untuk mengajar. Siswa dapat dengan mudah menerima media audio visual *Nari*

Gambang Lantun karena bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami dan sesuai untuk anak.

Tembang dolanan yang dipakai juga sering didengar oleh siswa sehingga siswa mudah untuk memahami isi *tembang* dan juga mudah untuk menghafalkan *tembang dolanan* yang sudah diubah itu sendiri. *Paribasan* yang terdapat dalam video dengan mudah dipahami karena makna dari *paribasan* itu disampaikan dengan bahasa yang mudah dan *paribasan* yang digunakan juga tidak sulit. Secara keseluruhan, media ini sudah menarik perhatian siswa untuk senang belajar geguritan dan paribasan karena cara penyampaiannya dinyanyikan dengan notasi tembang dolanan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan *unggah-ungguh* siswa sekolah dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan media audio visual *Nari Gambang Lantun* menunjukan bahwa guru dan siswa membutuhkan sebuah media audio visual yang didalamnya berupa video *geguritan* dan *paribasan* beserta maknanya yang disampaikan dengan cara menyanyikan seperti *tembang dolanan* dengan menggunakan *running text* (lirik). Bahasa yang digunakan juga mudah dan dapat dipahami oleh anak.
2. Prototipe pengembangan media audio visual *Nari Gambang Lantun* untuk penguatan *unggah-ungguh* siswa SD berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa yaitu sebuah media yang berbentuk *powerpoint*. Media ini terdiri dari 4 segmen, segmen 1 berisi ajakan untuk belajar bahasa Jawa, segmen 2 berisi tampilan pilihan judul empat *tembang dolanan* yang telah diubah liriknya, segmen 3 yaitu menampilkan empat *tembang dolanan* yang sudah diubah liriknya dan berisi *paribasan* beserta liriknya yang sudah divisualisasikan dengan kartun yang menarik untuk anak. *Tembang dolanan* tersebut adalah *Padhang Bulan, Gundul-Gundul Pacul, Kidang Talun,* dan *Suwe Ora Jamu*. *Tembang dolanan* yang telah diubah liriknya tersebut berjudul

Ora Seneng Tukaran (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*), segmen 4 berisi evaluasi terhadap pelajaran yang sudah disampaikan.

3. Saran perbaikan yang diberikan oleh uji ahli diantaranya lebih memperhatikan pemilihan diksi agar sesuai dengan guru lagu setiap tembang dolanan, selain itu pemilihan paribasan dalam video *Nari Gambang Lantun* juga disesuaikan dengan usia anak, dan saran perbaikan lainnya yaitu lebih memperhatikan tata tulis dalam setiap video di media audio visual *Nari Gambang Lantun*, perbaikan lainnya yaitu memperhatikan kualitas gambar di beberapa adegan video agar lebih jelas.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, saran yang dapat disampaikan adalah perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media audio visual yang dapat memudahkan guru dalam mengajarkan *unggah-ungguh* kepada anak terutama yang ada di *paribasan*, serta dapat melengkapi dapat melengkapi penelitian yang sudah ada. Media audio visual *Nari Gambang Lantun* dapat digunakan oleh guru yang ada di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adiwijaya, Bagus. 2011. *Peribahasa Jawa*. Yogyakarta: Absolut.

Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta :Rajawali Pers.

Basyiruddin, Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.

Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media:.

Dwijawiyata. 2007. *Tembang Dolanan (Titilaras:Solmisasi*). Yogyakarta: Kanisius.

Endraswara, S. 2005. *Tradisi Lisan Jawa*.Yogyakarta: Narasi.

Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fuadhiyah, Ucik. 2011. *Simbol dan Makna Kebangsaan dalam Lirik Lagu-Lagu Dolanan di Jawa Tengah dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan*. Jurnal Nasional. Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra Volume VII.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalra Indonesia:.

Kustiono. 2009. *Media Pembelajaran Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan, dan Pengembangan*. Buku Panduan Kuliah. Jurusan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Maulina,Lilik.2010. *Tembang sebagai Sarana Membuka Pelajaran dan Apersepsi Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kajen Pati.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Padmosoekotjo, S. 1960. *Ngrengrengan Kasusastraan Djawa II*. Yogyakarta: Hien Hoo Sing.

Putro, Agung Septiono. Tt. *Kawruh Pepak Basa Jawa Anyar*. Solo: Al- Hikmah Solo.

Rohani,Ahmad. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: RinekaCipta.

Sadiman, Arif dkk. 1993. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafika Persada.

Syakir. 2003. *Ilustrasi*. Buku Ajar. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Sudaryanto dan Pranowo. 2001. *Kamus Pepak Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Badan Pekerja Konggres Bahasa Jawa.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta..

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sugihartono, Ranang Agung, dkk. 2010. *Animasi Kartun*. Jakarta Barat: Indeks.

Suseno, Franz Magnis. 1999. Etika Jawa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Supriadi, Didik. 2010. *Transformasi Lelagon Dolanan Klasik ke Lelagon Dolanan Kreasi Baru*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Sastra Jawa. Univertitas Negeri Semarang.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama Sekolah : SD 6 Terban

Hari/Tanggal : Jumat, 7 Agustus 2015

No.	Aspek yang Diteliti	Catatan
1.	Penggunaan media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	Tape recorder digunakan dan juga menggunakan buku pegangan dan sekolah
2.	Kesesuaian media dengan pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	Rekaman suara yang diputar sudah sesuai dg materi, dan siswa juga antusias dalam mendengarkan
3.	Fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran	Sudah ada Tape recorder yang dipegang di setiap kelas, namun LCD masih yang belum permanen

LEMBAR OBSERVASI

Nama Sekolah : SD 5 Tanjungrejo

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Agustus 2015

No.	Aspek yang Diteliti	Catatan
1.	Penggunaan media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	Buku pegangan & buku teks dan mencontohkan cara membaca geguritan & paribasan
2.	Kesesuaian media dengan pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*	Media yang digunakan guru sudah sesuai, namun guru hanya menggunakan buku jadi siswa sering tidak memperhatikan
3.	Fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran	Tape recorder ada di kelas dan LCD portable di sediakan di kantor guru.

Lampiran 2. Lembar Wawancara Siswa

PEDOMAN WAWANCARA (SISWA)

Nama Responden : Dewi Wiji Semilir

Nama Sekolah : SD 6 Terban

No.	Pertanyaan	Catatan
1.	Media apa yang digunakan Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Buku teks guru
2.	Bahasa apa yang digunakan dalam media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Media yang digunakan menggunakan bahasa Jawa
3.	Menurut kalian, menarik atau tidak media tersebut?	Menarik, guru menjelaskan dengan jelas.
4.	Media membaca indah *geguritan* dan *paribasan* seperti apa yang kalian butuhkan atau kalian inginkan?	Media yang tidak membosankan dan menarik
5.	Bagaimana tanggapan kalian terhadap pengembangan audio visual media membaca indah *geguritan* dan *paribasan* dengan cara membaca dinyanyikan seperti *tembang dolanan*?	Bagus sekali dan sangat suka karena pelajaran yang sulit disampaikan dengan nyanyian akan menyenangkan.

6.	Bagaimana harapan kalian terhadap pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan *paribasan* dengan cara membaca dinyanyikan seperti *tembang dolanan*?	Semoga dapat membantu siswa dalam belajar paribasan.
7.	Bagaimana tanggapan kalian jika pesan moral yang terdapat dalam *geguritan* dan *paribasan* divisualisasikan dengan kartun dan dinyanyikan dengan nada *tembang dolanan*?	Pesan moral sangat penting, jadi sangat mendukung jika disampaikan dalam media.

Lampiran 3. Lembar Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA (GURU)

Nama Responden : Suprimon, S.Pd. SD

Nama Sekolah : SD 5 Tanjungrejo

No.	Pertanyaan	Catatan
1.	Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Buku pegangan guru di sekolah.
2.	Apakah sudah sesuai media tersebut dengan materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Sudah sesuai dengan materi yang disampaikan
3.	Kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi dalam penggunaan media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Lama menjelaskan jika hanya memakai buku pegangan dari sekolah.
4.	Media membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk pembelajaran?	Media yang menarik dan mudah dipahami untuk usia siswa yang masih anak-anak.
5.	Berapakah *paribasan* yang bapak/ibu inginkan untuk dimasukan dalam media membaca indah *geguritan* yang akan dikembangkan ini ?	Paribasan yang disampaikan sekurangnya lebih dari 2 paribasan

6.	Bagaimanakah isi media membaca indah geguritan dan materi paribasan yang Bapak/Ibu inginkan ?	Media audio visual yang berisi nyanyian tembang dolanan dan didalamnya ada gambar (boleh gambar asli atau kartun)
7.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Sangat setuju jika dikembangkan media audio visual ini karena keadaan siswa yang cepat bosan.
8.	Apakah fasilitas sekolah dapat mendukung penggunaan media audio visual membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Fasilitas sekolah sudah mendukung ~~ada~~ untuk materi membaca indah geguritan dan paribasan.
9.	Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media audio visual membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?	Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar materi membaca indah geguritan dan paribasan.
10.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika pesan moral yang terdapat dalam *geguritan* dan *paribasan* divisualisasikan dengan kartun dan dinyanyikan dengan nada *tembang dolanan* ?	Pesan moral bagus disampaikan dalam media ini karena siswa akan lebih banyak belajar tentang unggah-ungguh.

Lampiran 4. Angket Kebutuhan Siswa

4

Nama : Birgita Intan Shertyna

Kelas : V (Lima)

Nama Sekolah : SD 1 Tanjungrejo

LEMBAR KUESIONER KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL *NARI GAMBANG LANTUN* UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

1. Siswa/siswi diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban. Contoh : (√) Ya ( ) Tidak
2. Jawaban boleh lebih dari satu. Contoh : (√) TV ( ) internet (√) buku
3. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disedikaan, tuliskan jawaban Bapak/ Ibu pada tempat yang telah tersedia.
   Contoh: (√) ……. (berisi jawaban).
4. Siswa/siswi dimohon memberikan alasan singkat terhadap masing-masing jawaban yang diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.
5. Mohon siswa/siswi menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.

1. Bahasa sehari-hari apa yang kamu gunakan?
   ( ) Bahasa Jawa
   (✓) Bahasa Indonesia
   ( ) lainnya, yaitu ....
2. Menurut Anda ragam bahasa Jawa apa yang mudah dipahami?
   ( ) Krama inggil
   (✓) Ngoko
   ( ) Ngoko alus
   ( ) Lainnya, yaitu ....
3. Apakah Anda mengalami kesulitan menggunakan bahasa Jawa?
   ( ) Sangat kesulitan
   (✓) Kesulitan
   ( ) Tidak Sulit
4. Apakah Anda senang mengikuti pelajaran bahasa Jawa?
   ( ) Sangat senang
   ( ) Senang
   (✓) Kurang senang
   ( ) Tidak Senang
5. Model pembelajaran mana yang paling Anda sukai?
   ( ) Menggunakan media pembelajaran
   (✓) Metode ceramah
6. Apa pengaruh media pembelajaran bagi Anda saat mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM)?
   ( ) Memudahkan dalam belajar
   (✓) Tidak berpengaruh pada belajar
7. Apa jenis media yang sering digunakan guru pada materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*?
   ( ) video (✓) teks ( ) video dan teks

8. Apabila dikembangkan sebuah media audio visual membaca indah geguritan dan paribasan, kemasan seperti apa yang paling Anda sukai ?
   (✓) Berupa perpaduan geguritan dan paribasan yang penyampaiannya dengan kartun dan tembang
   ( ) Berupa perpaduan geguritan dan paribasan yang hanya suara tanpa gambar
   ( ) Berupa perpaduan geguritan dan paribasan dengan gambar bergerak dan tulisan tanpa ada suara
9. Mana yang lebih Anda sukai?
   (✓) video membaca indah *geguritan* dan *paribasan* berbahasa Jawa *ngoko*
   ( ) video membaca indah *geguritan* dan *paribasan* berbahasa Jawa *krama*
10. Setujukah Anda, bila Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran audio visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau Paribasan Nganggo Tembang dolanan Lan Kartun) ini?
   (✓) Sangat setuju
   ( ) Setuju
   ( ) Kurang setuju
   ( ) Tidak Setuju

Terimakasih atas kesediaan Anda mengisi angket ini.

.....,.....2015

Responden

(BIKRITA INTAN SHERLYNA)

Lampiran 5. Angket Kebutuhan Guru

Nama : Dicen Friski Ancasari S.Pd

Instansi : SD I Tanjung rejo

LEMBAR KUESIONER KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL *NARI GAMBANG LANTUN* UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban. Contoh : (√) Ya ( ) Tidak
2. Jawaban boleh lebih dari satu. Contoh : (√) TV ( ) internet (√) buku
3. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Bapak/ Ibu pada tempat yang telah tersedia.
   Contoh: (√) ..... (berisi jawaban).
4. Bapak/ Ibu dimohon memberikan alasan singkat terhadap masing-masing jawaban yang diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.

1. Pernahkah Bapak/ Ibu menggunakan media penunjang pembelajaran saat mengajarkan materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* ?
   (✓) Pernah ( ) Belum Pernah ( ) Tidak Pernah
   Alasan :
   Karena dengan menggunakan media siswa dapat menerima materi dengan mudah.

2. Jika ya, media apa yang pernah Bapak/ Ibu gunakan saat pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* ?
   (✓) Buku *geguritan* dan *paribasan* ( ) VCD
   ( ) Kaset tape recorder (✓) Lainnya.....
   Alasan :
   Karena di dalam buku geguritan dan paribasan tersebut terdapat di dalamnya. selain itu dengan menggunakan tape siswa dapat lebih memahami.

3. Dari mana biasanya Bapak/ibu mendapatkan media tersebut ?
   ( ) Merekam langsung cara membaca indah *geguritan* dan membacakan *paribasan*
   (✓) Dari tunjangan sekolah
   (✓) Membeli di Toko
   ( ) Lainnya.....
   Alasan :
   Karena di sekolah terdapat buku paket yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. selain itu membeli di toko dapat dijadikan bahan acuan.

4. Apakah guru merasa kesulitan mendapatkan media untuk menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* ?
   ( ) Saya merasa kesulitan mendapatkan media yang tepat
   (✓) Saya mudah mendapatkan media yang tepat
   Alasan :
   Karena media tersebut dapat dengan mudah dipahami dan dicermati.

5. Menurut Bapak/ Ibu bagaimakah ketersediaan media untuk menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* ?
   (✓) Banyak ( ) Sedikit ( ) Tidak Ada
   Alasan :
   Karena media tersebut tidak hanya disekolahan, tetapi ada juga di Toko dan di Internet.

6. Apakah media yang Bapak/ Ibu gunakan sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran ?
   (✓) Sudah efektif ( ) Belum efektif ( ) Tidak Efektif
   Alasan :
   Karena dengan menggunakan media tersebut siswa bisa memahami materi.
7. Jika belum, jenis apa yang Bapak/ Ibu butuhkan ?
   ( ) Audio (tape recorder)
   ( ) Visual (Buku)
   ( ) Audio Visual
   ( ) Lainnya. LCD
   Alasan :
   Dengan adanya LCD siswa lebih mudah dan jelas memahami materi yang disampaikan
8. Menurut Bapak/Ibu apakah media jenis audio visual ini sesuai dengan pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* ?
   (✓) Sesuai ( ) Belum Sesuai ( ) Tidak Sesuai
   Alasan :
   Karena siswa dapat melihat langsung materi yang diberikan oleh guru.
9. Bagaimanakah isi konsep media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* yang Bapak/ Ibu inginkan ?
   (✓) Berisi video *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* dengan *running text* (lirik)
   (✓) Berisi slide gambar dan mp3 cara membaca *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* dengan *running text* (lirik)
   ( ) Lainnya.
   Alasan :
   Karena dengan adanya Video yang sesuai dengan running text siswa dapat mudah memahami begitu juga pada slide gambar dan MP3
10. Menurut Bapak/Ibu, berapakah durasi waktu untuk setiap pemutaran *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan*yang sesuai dengan waktu pembelajaran ?
    ( ) 2 menit ( ) 3 menit (✓) 4 menit
    Alasan :

Karena jika 2/3 menit siswa kurang maksimal.

11. Bagaimana kemasan yang Bapak/ Ibu inginkan ?
(✓) Menarik ( ) Biasa
Alasan :
Karena dengan adanya kemasan yang menarik siswa mempunyai antusias yang tinggi dalam belajarnya.

12. Menurut Bapak/ Ibu bagaimanakah pemilihan kata yang tepat untuk media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* ?
(✓) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak
( ) Menggunakan bahasa Jawa karna yang sulit untuk dipahami anak
( ) Menggunakan bahasa yang digunakan anak sehari-hari agar mudah dipahami oleh anak
Alasan : Karena jika menggunakan bahasa yang sulit siswa akan sulit memahami

13. Menurut Bapak/ Ibu bagaimana penulisan judul dalam media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* ?
(✓) Tulisannya benar dan jelas
(✓) Bentuk huruf dan warna menarik
( ) Tidak terlalu panjang
( ) Lainnya.....
Alasan :
Karena kalau tulisannya tidak jelas siswa bisa salah memahami materi, selain itu bentuk huruf pun harus jelas dan menarik perhatian.

14. Menurut Bapak/ Ibu ukuran huruf mana yang sesuai untuk judul dalam media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* ?
(✓) Mm (✓) Mm ( ) Mm
Alasan :
Karena ukuran huruf kesebut yang cocok untuk judul.

15. Tembang Tembang *Tembang* Tembang
1 2 3 4
Dari bentuk huruf diatas, mana yang sesuai untuk penulisan judul dalam media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* ?
( ) 1 (✓) 3 ( ) Lainnya
( ) 2 ( ) 4
Alasan :

Karena bentuk huruf tersebut menarik.

16. Bagaimana tampilan halaman pembuka dan penutup media audio visual yang menurut Bapak/ Ibu menarik ?
    (✓) Terdapat gambar dan tulisan
    ( ) Terdapat gambar saja
    ( ) Terdapat tulisan saja
    ( ) Lainnya.....
    Alasan :
    Karena jika tampilan halaman pembuka dan penutup berisi gambar dan tulisan siswa akan lebih senang dan tertarik
17. Bila terdapat gambar, gambar apa yang menurut Bapak/ Ibu menarik ?
    (✓) Gambar Asli ( ) Gambar Foto
    (✓) Gambar Kartun ( ) Lainnya.....
    Alasan :
    Gambar asli karena siswa mengenal gambar yang sesuai kenyataan, sedangkan gambar kartun siswa akan lebih tertarik
18. Tembang Tembang *Tembang* Tembang
    1 2 3 4
    Dari bentuk huruf diatas, mana yang sesuai untuk penulisan lirik dalam media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* ?
    (✓) 1 ( ) 3
    ( ) 2 ( ) 4
    Alasan :
    Karena huruf tersebut cocok digunakan untuk penulisan lirik dalam media audio visual geguritan dan paribasan dalam tembang dolanan.
19. Apa harapan Bapak/ Ibu jika dibuat media untuk menunjang pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan* ?
    (✓) Siswa dapat belajar dengan mudah
    (✓) Siswa lebih tertarik dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan*
    ( ) Lainnya.....
    Alasan :
    Karena dengan menggunakan media siswa dapat menerima materi dengan mudah dan tertarik dalam belajar geguritan dan paribasan.
20. Manfaat apakah yang akan Bapak/ Ibu peroleh dengan menggunakan media tersebut ?

(✓) Lebih mudah mengajarkan materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*
(✓) Pembelajaran tidak monoton
(✓) Siswa lebih jelas memahami materi membaca indah *geguritan* dan *paribasan*
( ) Lainnya.....

Alasan :
Karena dapat dengan mudah mengajarkan materi terhadap siswa, pembelajaran tersebut tidak monoton dan siswa dapat lebih jelas memahami materi

. Saran apakah yang Bapak/ Ibu berikan untuk media audio visual *geguritan* dan *paribasan* dalam *tembang dolanan* (*Nari gambang Lantun*/ Sinau Paribasan Nganggo Tembang Dolanan lan Kartun) yang akan dikembangkan oleh peneliti ?
Saran yang saya berikan sebaiknya dalam membuat media audio visual menggunakan tulisan yang mudah dipahami, dan gambar yang menarik siswa agar siswa antusias untuk belajar.

Kudus, 10-8- 2015

Responden

(Dian Friski A, S.Pd)

NIP –

Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Media

na : Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

ansi : UNNES

i/tanggal : Rabu, 9 September 2015

ESIONER PENILAIAN PROTOTIPE MEDIA AUDIO VISUAL *NARI MBANG LANTUN* (SINAU PARIBASAN NGANGGO TEMBANG DOLANAN N KARTUN)

pun petunjuk pengisian kuesioner penilaian adalah sebagai berikut.

aliskan identitas Bapak/ Ibu pada tempat yang tersedia.

apak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan ara menuliskan pada kuesioner yang telah tersedia.

nilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

akna angka-angka tersebut adalah:

: sangat kurang baik atau sangat kurang tepat atau sangat kurang jelas

: kurang baik atau kurang tepat atau kurang jelas

cukup baik atau cukup tepat atau cukup jelas

baik atau tepat atau jelas

sangat baik atau sangat tepat atau sangat jelas

ntoh: Sangat serasi <……> tidak serasi

5	4	3	2	1

an/ Masukan :

……

……

……

4. Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/ Ibu memberikan saran masukan.

5. Disamping penilaian pada format A, Bapak/ Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap "Media audio visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau Paribasan Nganggo Tembang dolanan lan Kartun)" yang dihasilkan apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada kuesioner format B.

KUESIONER PENILAIAN AHLI MEDIA

Format A

1) Sampul Kotak Pembungkus Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1. Apakah komposisi warna pada sampul kotak pembungkus VCD kumpulan *Tembang Dolanan* atau *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

   Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

   Saran/ Masukan :

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

2. Apakah penataan tampilan gambar sampul kotak pembungkus VCD kumpulan *Tembang Dolanan* atau *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

   Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

   Saran/ Masukan :

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

3. Apakah penataan tampilan tulisan pada sampul kotak pembungkus VCD kumpulan *Tembang Dolanan* atau *Nari Gambang Lantun* sudah serasi ?

   Sangat serasi <.....>tidak serasi

5	4	3	2	1

   Saran/ Masukan :

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

4. Apakah bentuk dan ukuran huruf pada sampul kotak pembungkus VCD kumpulan *Tembang Dolanan* atau *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai ?

   Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

   Saran/ Masukan :

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

2) Isi Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

1. Bagaimanakah penempatan tulisan judul *tembang dolanan* pada media audio visual *Nari Gambang Lantun*?

Sangat sesuai<.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

2. Apakah penulisan judul *tembang dolanan* pada media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai<.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

3. Apakah komposisi warna penulisan judul *tembang dolanan* pada media audio visual *Nari Gambang Lantun*sudah sesuai?

Sangat sesuai<.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

4. Apakah pemilihan gambar dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

5. Apakah penataan tulisan lirik pada media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

6. Apakah bentuk dan ukuran huruf pada media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

7. Apakah penulisan daftar *tembang* pada katalog media audio visual *Nari Gambang Lantun* telah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

8. Apakah kejelasan tayangan gambar/kartun pada media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah baik?

Sangat baik <.....>tidak baik

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

9. Apakah komposisi warna pada tayangan gambar/kartun dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

10. Apakah pemilihan gambar pada tampilan media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai ?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

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

11. Apakah durasi pada setiap tampilan dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

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

12. Apakah isi dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

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

13. Apakah media audio visual *Nari Gambang Lantun* layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* dan *paribasan*?

Sangat layak <.....>tidak layak

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

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

14. Apakah audio dan gambar/kartun pada video Nari Gambang Lantun sudah selaras?

Sangat selaras <.....>tidak selaras

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

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

15. Apakah vokal atau suara nyanyian pada media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah jelas ?

Sangat jelas <.....>tidak jelas

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

16. Apakah vokal dan musik/tembang dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah tepat ?

Sangat tepat <.....>tidak tepat

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

Semarang, 9 September 2015

Ahli Media

Yuwo Edy Nugroho S.S., M.Hum

Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Materi

Nama : Sugiyanto, S.Sn., M.Sn.

Instansi : FBS

Hari/ tanggal : Jum'at / 18 September 2015

KUESIONER PENILAIAN PROTOTIPE MEDIA AUDIO VISUAL *NARI GAMBANG LANTUN* (SINAU PARIBASAN NGANGGO TEMBANG DOLANAN LAN KARTUN)

Adapun petunjuk pengisian kuesioner penilaian adalah sebagai berikut.

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

   Makna angka-angka tersebut adalah:

   1 : sangat kurang baik atau sangat kurang tepat atau sangat kurang jelas

   2 : kurang baik atau kurang tepat atau kurang jelas

   3 : cukup baik atau cukup tepat atau cukup jelas

   4 : baik atau tepat atau jelas

   5 : sangat baik atau sangat tepat atau sangat jelas

   Contoh: Sangat serasi <……> tidak serasi

5	4	3	2	1

Saran/ Masukan :

.....

.....

.....

4. Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/ Ibu memberikan saran masukan.

5. Disamping penilaian pada format A, Bapak/ Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap "Media audio visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau Paribasan Nganggo Tembang dolanan lan Kartun)" yang dihasilkan apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada kuesioner format B.

KUESIONER PENILAIAN AHLI MATERI

Format A

1. Apakah isi media audio visual *Nari Gambang Lantun*sesuai dengan kompetensi dasar membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan*untuk siswa kelas V SD?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1
	√			

Saran/ Masukan :

Ya, sesuai - dengan catatan perlu di perjelas bahasa yang disampaikan supaya bisa diterima oleh anak

2. Apakah media yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* ?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1
	√			

Saran/ Masukan :

Lebih diperbanyak paribasan yang disampaikan mengenai pembelajaran etika

3. Apakah pemilihan judul *tembang dolanan* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1
	√			

Saran/ Masukan :

Pertimbangkan / disesuaikan lagi jumlah suku kata dari gubahan syair yang dibuat dengan jumlah suku tembang aslinya

4. Apakah pemilihan kartun sudah sesuai dengan judul *tembang dolanan*?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4	3	2	1
		√		

Saran/ Masukan :

Barangkali bisa lebih disesuaikan adegan kartun dengan lembang yang disajikan, akan lebih bagus lagi kalau visualisasi kartun seperti sedang nembang

5. Apakah media audio visual *Nari Gambang Lantun* yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4 ✓	3	2	1

Saran/ Masukan :

Sudah sesuai, akan lebih bagus lagu kalau sebagai media pembelajaran bolas sebelum nya

6. Apakah media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4 ✓	3	2	1

Saran/ Masukan :

7. Apakah materi membaca indah *geguritan* dan materi *paribasan* sudah sesuai dengan siswa kelas V SD?

Sangat sesuai <.....>tidak sesuai

5	4 ✓	3	2	1

Saran/ Masukan :

Semarang 18 September 2015

Ahli Materi

Sugiyanto, S.Sn., M.Sn

FORMAT B

Saran Perbaikan secara Umum Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

Secara umum bahwa pembelajaran sudah baik dan sesuai dengan perkembangan jaman. Mungkin bisa ditambah tembang-tembang lain untuk menambah wawasan dan khasanah pada anak.

Perbaikan pada tembang lebih ditekankan pada pemilihan paribasan. ~~sup dimana~~ dalam arti dagaimana paribasan yang di sajikan tetap pada aslinya atau tidak mengubah esensi, tetapi bisa sesuai dengan jumlah suku kata pada tembang aslinya. Begitu juga dengan paribasan, guru lagu sesuai dengan tembang yang asli.

Lampiran 8. Daftar Nama Siswa

Daftar Nama Siswa Kelas V SD 1 Tanjungrejo

No.	Nama Siswa
1.	Adel Akbar Rizky
2.	Agung Wicaksono
3.	Alexander Reynald
4.	Bentar Samodra
5.	Birgita Intan Sherlyana
6.	Crystival Satria Cahyono
7.	Daffina Riefamanda Zain
8.	Fazdilatus Sya'adah
9.	Fevia Nilal Husna
10.	Ghina Nailal Husna
11.	Muhammad Daffa F.
12.	Muhammad Faiq Nabil
13.	Nabila Eksya Ramadhan
14.	Nadia Putri Chaerany
15.	Naila Syafa Maudy
16.	Nur Fitriani
17.	Rama Budi Santoso
18.	R. Hanafi Bintang Dewan
19.	Salma Aulia
20.	Timotius Dwi Agustin
21.	Women Rizqi Trisakti
22.	Yepta Clarinto Girnado
23.	Imanuel Valent Andini

Lampiran 9. Hasil Belajar Siswa

HASIL BELAJAR SISWA UJI COBA TERBATAS

No.	Responden	Nilai	Keterangan
1	1	95	Tuntas
2	2	95	Tuntas
3	3	90	Tuntas
4	4	85	Tuntas
5	5	90	Tuntas
6	6	85	Tuntas
7	7	85	Tuntas
8	8	85	Tuntas
9	9	85	Tuntas
10	10	95	Tuntas
11	11	90	Tuntas
12	12	85	Tuntas
13	13	85	Tuntas
14	14	85	Tuntas
15	15	60	Tidak Tuntas
16	16	85	Tuntas
17	17	80	Tuntas
18	18	90	Tuntas
19	19	90	Tuntas
20	20	60	Tidak Tuntas
Rata-Rata		**85**	
Jumlah Siswa Tuntas KKM ≥ 64		**18**	
Nilai Tertinggi		**95**	
Nilai Terendah		**60**	

Lampiran 10. Pedoman Wawancara Tanggapan Siswa terhadap Prototipe

Nama : Women Rizqi Tirzakh

Instansi : **SD 1 Tanjungrejo**

Hari/Tanggal : 30 Oktober 2017

Lembar Kuesioner Tanggapan Siswa terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun* (Sinau *Paribasan* Nganggo *Tembang dolanan* lan Kartun)

Berilah Tanggapan pada Pertanyaan Dibawah Ini !

1. Apakah menurut anda, bahasa yang digunakan dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* mudah dipahami ?
   ( ) Sulit Dipahami
   (✓) Mudah Dipahami
2. Apakah tembang dolanan yang digunakan dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah baik dan sesuai ?
   ( ) Belum Sesuai
   (✓) Sudah Sesuai
3. Apakah menurut anda, paribasan yang disampaikan dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* mudah dipahami ?
   ( ) Sulit Dipahami
   (✓) Mudah Dipahami
4. Apakah gambar yang disampaikan dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai dengan isi paribasan yang disampaikan ?
   (✓) Sudah Sesuai
   ( ) Belum Sesuai
5. Bagaimanakah tanggapan anda terhadap media audio visual *Nari Gambang Lantun* ?
   (✓) Sudah menarik dan tidak membosankan
   ( ) Kurang menarik dan membosankan

Lampiran 11. Pedoman Wawancara Tanggapan Guru terhadap Prototipe

Nama : Dian Friski Anarari, S.Pd.

Instansi : **SD I Tanjungrejo**

Hari/Tanggal : 31 Oktober 2015

Pedoman Wawancara Tanggapan Guru terhadap Media Audio Visual *Nari Gambang Lantun*

No.	Pertanyaan	Catatan
1.	Apakah menurut Bapak/Ibu gambar dan suara serta isi yang terdapat dalam media audio visual *Nari Gambang Lantun* sudah sesuai ?	Gambar pada media audio visual Nari Gambang Lantun sesuai dengan isi dan suara sehingga anak untuk didengarkan
2.	Kendala apa saja yang dihadapi Bapak/Ibu dalam pembelajaran membaca indah *geguritan* ?	Memberi contoh kepada siswa sehingga siswa mudah dalam mengingat geguritan yang diajarkan
3.	Bagaimanakah respon siswa terhadap materi yang disampaikan (membaca indah *geguritan*) ?	Sebelah menggunakan media ini siswa menjadi lebih tertib dan antusias mengikuti pelajaran membaca indah geguritan
4.	Apakah menurut Bapak/Ibu prototipe dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa ?	Sudah dapat digunakan untuk media pembelajaran, karena media ini juga mudah dalam mengoperasikannya.
5.	Saran perbaikan terhadap prototipe media audio visual Nari Gambang Lantun untuk penguatan unggah unggah siswa Sekolah Dasar	Sebaiknya dibuat beberapa pinbasan lagi agar siswa lebih banyak mengenal pinbasan tetapi media yang ada sekarang sudah baik pinbasannya.

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Uji Coba Terbatas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah	: SD 1 Tanjungrejo
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (Genap)
Tema	: Membaca geguritan
Pertemuan	:

Standar Kompetensi

Membaca : Mampu membaca dan memhami teks cerita anak, membaca indah, dan membaca huruf Jawa.

Kompetensi Dasar

Membaca indah (misalnya geguritan)

Indikator

1. Mampu membaca bersuara dengan lafal dan intonasi yang tepat.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang ada.

A. Alokasi Waktu

2 x 35 Menit

B. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu membaca bersuara dengan lafal dan intonasi yang tepat.
2. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang ada.

C. Materi Ajar

Geguritan *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)

(terlampir)

D. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Kontekstual
2. Student Active Learning (SAL)
3. Contoh dan latihan

E. Langkah –langkah kegiatan

a. Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam dan bersama-sama siswa membaca do'a sebelum belajar.
2. Guru mengecek daftar kehadiran siswa.
3. Guru mengulang pelajaran pada pertemuan sebelumnya.
4. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran.
5. Guru mempersiapkan geguritan *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)
6. Guru mempersiapkan lembar kerja siswa.

b. Kegiatan Inti

1. Siswa disuruh melihat video dan membaca geguritan *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)
2. Guru membentuk kelompok setiap kelompok 4-5 anak
3. Guru menyuruh siswa mencari kata sukar dan mengartikan kalimat yang ada dalam geguritan *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)
4. Siswa berdiskusi secara kelompok untuk mencari kata sukar dan mengartikan kalimat yang ada dalam geguritan *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)
5. Guru dan siswa bersama-sama mengartikan geguritan *Ora Seneng Tukaran* (notasi tembang *Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi tembang *Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi tembang *Kidang Talun*), *Bekti Marang Sekabehane* (notasi tembang *Suwe Ora Jamu*)
6. Guru membagi lembar kerja kepada setiap siswa
7. Setiap siswa mengisi lembar kerja dengan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada.
9. Siswa mengumpulkan lembar kerja kepada guru.

c. Penutup

1. Guru mengucap salam kepada para siswa sebelum meninggalkan kelas dan siswa menjawab salam.
2. Memberikan umpan balik terhadap proses hasil pembelajaran
3. Merencanakan kegiatan lebih lanjut dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

F. Sumber Belajar

1. Video *Nari Gambang Lantun* (Sinau Paribasan Nganggo Tembang Dolanan lan Kartun)

G. Penilaian

1. Prosedur : Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Instrumen :
   a. Soal

      Isenana pitakonan ing ngisor iki kanthi wangsulan ingkang trep !

      1. Apa tegese paribasan kaya banyu karo lenga ?
      2. Ceritana meneh nganggo basamu dhewe isine tembang dolanan kang wis diterangna gurumu mau !
      3. Pitutur becik apa kang ana ing tembang dolanan Tulung Tinulung notasi lagu Kidang Talun ?

   b. Kunci Jawaban

      1. Wong kang ora bisa akur marang liyan
      2. Ana ing tembang tulung tinulung ingkang sampun diandharaken inggih menika dados bocah aja seneng pamrih sawise nulung wong liya kaya paribasan yaitu Aja tulung menthung, uga ora kena grusa grusu yen tumindak supaya asil kang dilampahi uga apik.
      3. Dadi wong kudu seneng tulung tinulung marang liyan, lan ora seneng pamrih utawa jaluk imbalan sakwise nulung wong liya.

Lampiran 13. Surat Pernyataan Telah Selesai Penelitian

DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO
SD 6 TERBAN
Alamat : Desa Terban Rt. 03 / Rw. 01 Kec. Jekulo Kab. Kudus 59382

Nomor : 421.2 / 18 / SD / VIII / 2015
Lamp. :
Hal : Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 18 / SD / VIII / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD 6 Terban, Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus , dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : OKTAVIA RISKHA ANDINI
NIM : 2601411067
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Tahun Akademik : 2014 / 2015
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SD 6 Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus pada Bulan Agustus 2015 tentang "Pengembangan Media Audio Visual Nari Gambang Lantun Untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 15 Agustus 2015
Kepala SD 6 Terban

SD 6 TERBAN

TUMARI, S.Pd.SD
NIP. 19620106 198405 1 006

DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO

SD 1 TANJUNGREJO

Alamat : Desa Tanjungrejo Rt. 01 / Rw. 05 Kec. Jekulo Kab. Kudus 59382

Nomor : 421.2 / 01 / VIII / 2015
Lamp. :
Hal : Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 01 / VIII / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD 1 Tanjungrejo, Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus , dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: OKTAVIA RISKHA ANDINI
NIM	: 2601411067
Prodi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Tahun Akademik	: 2014 / 2015
Universitas	: Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SD 1 Tanjungrejo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus pada Bulan Agustus 2015 tentang "Pengembangan Media Audio Visual Nari Gambang Lantun Untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 10 Agustus 2015
Kepala SD 1 Tanjungrejo

H. ZAENUL ARIFIN, S.Pd
NIP. 19610820 198405 1 002

DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO

SD 5 TANJUNGREJO

Alamat : Desa Tanjungrejo Rt. 01 / Rw. 05 Kec. Jekulo Kab. Kudus 59382

Nomor : 421.2 / 03 / VIII / 2015
Lamp. :
Hal : Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 03 / VIII / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD 5 Tanjungrejo, Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus , dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: OKTAVIA RISKHA ANDINI
NIM	: 2601411067
Prodi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Tahun Akademik	: 2014 / 2015
Universitas	: Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SD 5 Tanjungrejo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus pada Bulan Agustus 2015 tentang "Pengembangan Media Audio Visual Nari Gambang Lantun Untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 05 Agustus 2015
Kepala SD 5 Tanjungrejo

SD 5 TANJUNGREJO

SRI KRISTIANI, S.Pd.SD
NIP. 19690228 199403 2 007