



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI *SERAT WULANGREH PUPUH KINANTHI*
BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK SISWA KELAS VIII SMP
DI KABUPATEN KUDUS**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Diah Kurniati

NIM : 2601412103

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

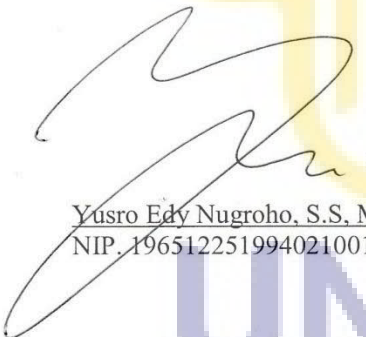
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Agustus 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



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



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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

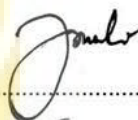
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Materi *Serat Wulangreh Pupuh Kinanthi* Berbasis Audio Visual untuk Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,

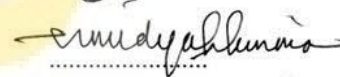
pada hari : Jumat
tanggal : 2 September 2016

Panitia Ujian Skripsi

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



Ermi Dyah Kurnia, S.S, M.Hum (197805022008012025)
Sekretaris



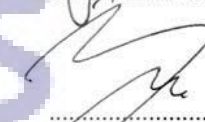
Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd, M.Pd (197208062005011002)
Penguji I



Joko Sukoyo, S.Pd, M.Pd (198208072008121004)
Penguji II



Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum (196512251994021001)
Penguji III




Prof. Dr. Agus Nurayam, M.Hum (196008031989101001)
Dean of Faculty of Language and Arts

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di 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, 25 Agustus 2016



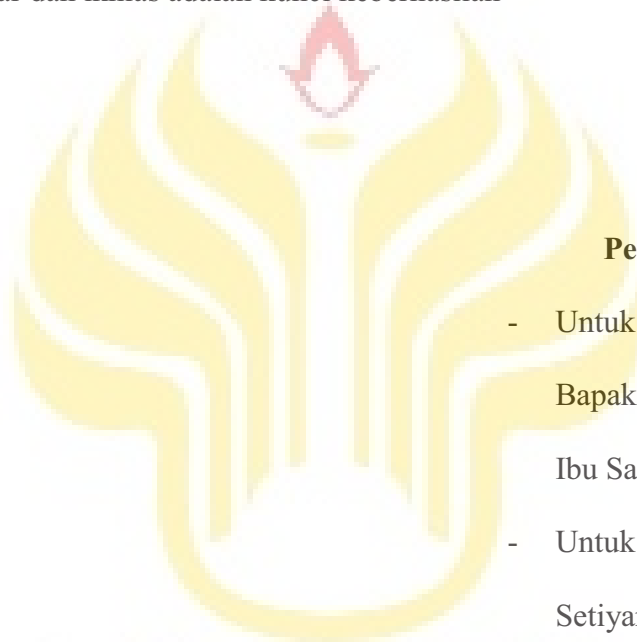
Diah Kurniati
2601412103

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Apabila kita mempermudah urusan orang lain dalam hal kebaikan, maka Allah akan senantiasa mempermudah urusan kita
- Selalu ada jalan yang baik untuk orang-orang yang baik
- Sabar dan ikhlas adalah kunci keberhasilan



Persembahan:

- Untuk kedua orang tuaku,
Bapak Suhardi dan Almh.
Ibu Salbiyah
- Untuk kakakku, Eny
Setiyaningsih, Sutrimo,
Rini Kusumawati dan
keponakanku tersayang,
Athaya Anindya Sanny
- Teman-teman
seperjuangan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, serta keberuntungan dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di 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. Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum. selaku dosen pembimbing I dan Joko Sukoyo, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd, M.Pd. selaku dosen penguji skripsi
3. Drs. Hardiyanto, selaku dosen uji ahli materi skripsi ini
4. Dr. Isnarto, M.Si selaku dosen uji ahli media 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 SMP 1 Kudus, SMP 2 Kudus, dan SMP 1 Kaliwungu yang telah berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini

10. Siswa-siswi SMP 1 Kudus, SMP 2 Kudus, dan SMP 1 Kaliwungu yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini
11. Keluarga yang senantiasa memberi semangat dan mendoakan penulis
12. Teman-teman rombel 4 (sekawan) Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2012
13. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2012
14. Sahabat-sahabatku, Ana, Puji, Ela, Fitri, Tira, Hanif, Alfi, Irfa, Wanti, Astrid yang selalu saling menyemangati satu sama lain
15. Teman-teman kos Keisa, Retno, Chandra, Dhik Yukhe, dan Dhik Annis yang selalu saling menyemangati satu sama lain
16. 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.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 26 Agustus 2016



Penulis

ABSTRAK

Kurniati, Diah.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum. Pembimbing II: Joko Sukoyo, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Media Audio Visual, *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*

Serat Wulangreh pupuh Kinanthi merupakan salah satu materi yang terdapat pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII semester 2. Berdasarkan pengamatan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan observasi yang telah dilakukan di SMP, nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Mereka beralasan bahwa bahasa yang digunakan pada materi tersebut sangat susah untuk dimengerti, sehingga mereka cepat merasa bosan. Metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar masih belum efektif. Untuk itu, pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* ini, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi dari materi tersebut.

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual dan menguji cobakan hasil jadi media tersebut. Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus, (2) pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus, (3) uji coba produk media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Data diperoleh dari siswa, guru, dan ahli. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru. Dokumentasi digunakan untuk mencari data-data pendukung penelitian. Angket terbagi menjadi tiga, yaitu angket kebutuhan siswa, guru, dan uji validasi ahli. Tes digunakan untuk mengetahui hasil uji coba dari media pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini yaitu media audio visual materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual ini berupa rekaman tembang yang diberi ilustrasi cerita sehingga berbentuk seperti video klip. Cerita yang dijadikan ilustrasi diambil dari cerita sehari-hari siswa sehingga lebih

kontekstual serta mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Durasi dari media berbasis audio visual ini sekitar 7 menit 21 detik. Hasil pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* siswa kelas VIII F SMP 1 Kudus mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual. Peningkatan kemampuan siswa ini dapat dilihat dari hasil tes prapemberlakuan media dan hasil tes pemberlakuan media. Hasil prapemberlakuan media rata-rata 68,75. Setelah diberikan pemberlakuan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual, nilai rata-rata siswa menjadi 83,18, artinya terjadi peningkatan presentase sebesar 21% dari prapemberlakuan.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual layak digunakan sebagai media pembelajaran materi tersebut. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini (1) media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* bagi siswa kelas VIII SMP, (2) media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual ini perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media dalam pembelajaran. (3) disarankan kepada peneliti lain agar melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* dengan jenis baru untuk memperkaya media pembelajaran materi tersebut.



SARI

Kurniati, Diah.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum. Pembimbing II: Joko Sukoyo, S.Pd, M.Pd.

Tembung Pangrunut: Media Audio Visual, *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*

Serat Wulangreh pupuh Kinanthi kalebu salah sawijining materi pembelajaran kang ana ing piwulangan SMP Kelas VIII semester 2. Adhedhasar Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) lan observasi, piwulangan durung lumaku kanthi efektif. Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi kalebu materi kang angel. Tembung-tembung kang ana ing materi kasebut dirasa abot, ora mung kanggo siswa ananging uga kanggo guru. Salah sawijining cara supaya piwulangan bisa efektif yaiku kanthi migunakake media pembelajaran kang trep. Media pembelajaran kang digunakake dening guru isih awujud buku paket lan power point. Piwulangan kanthi cara mangkono cepet nggawe siswa bosen, mula dibutuhake media pembelajaran kang bisa narik kawigatenane siswa. Salah sawijining yaiku kanthi media audio visual.

Panaliten iki ngembangake media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual lan ngujicobakake media kasebut. Perkara kang ana ing panaliten iki yaiku (1) kabutuhan siswa lan guru marang media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual kanggo siswa kelas VIII SMP ing Kabupaten Kudus, (2) pengembangan media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual kanggo siswa kelas VIII SMP ing Kabupaten Kudus, (3) uji coba produk media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual kanggo siswa kelas VIII SMP ing Kabupaten Kudus.

Jenis panaliten iki yaiku Research and Development (R&D). Sumber data saka siswa, guru, lan ahli. Cara kang digunakake kanggo nglumpukake data yaiku observasi, dokumentasi, wawancara, angket, lan tes. Observasi digunakake kanggo mangerteni kondisi siswa lan guru nalika piwulangan. Dokumentasi kanggo nggolek data kang ana sambunge karo panaliten. Angket kabagi dadi telu, yaiku angket kabutuhan siswa, guru lan uji validasi ahli. Teknik tes digunakake kanggo mangerteni asil uji coba produk media. Analisis data kang digunakake ing panaliten iki yaiku deskriptif kualitatif lan kuantitatif.

Asile panaliten iki yaiku media audio visual materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual dibutuhake dening siswa lan guru. Media iki awujud rekaman tembang kang diwenahi gambaran carita kang ana sambunge

karo pupuh Kinanthi. Media iki durasine 7 menit 21 detik. Nilai rata-rata prapemberlakuan media yaiku 68,75, sawise pemberlakuan media nilai rata-rata dadi 83,18. Asil uji coba produk media kasebut nuduhake bilih nilai rata-rata siswa mundhak 21%, saka 68,75 dadi 83,13.

Dudutan saka panaliten iki yaiku media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual pantes kanggo media pembelajaran ing materi kasebut. Pamrayoga saka panaliten iki yaiku (1) media iki bisa kanggo media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi kanggo siswa kelas VIII SMP, (2) media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi berbasis audio visual iki perlu diuji keefektifane ing piwulangan, (3) kanggo paneliti liyane bisa nerusake panaliten iki, gayut karo pengembangan media pembelajaran materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi kanthi jenis kang anyar.



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	xvii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	12

2.2.1 Media Pembelajaran	12
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran	14
2.2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
2.2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.2.2 Media Pembelajaran Audio Visual	24
2.2.2.1 Pengertian Media Audio Visual	24
2.2.2.2 Karakteristik Media Audio Visual	24
2.2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	25
2.2.3 Serat Wulangreh pupuh Kinanthi sebagai Bahan Ajar SMP	27
2.2.4 Inti Ajaran Serat Wulangreh pupuh Kinanthi	35
2.3 Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Subjek Penelitian	44
3.2.1 Siswa	44
3.2.2 Guru	44
3.3 Teknik Pengumpulan Data	45
3.3.1 Teknik Observasi	45
3.3.2 Teknik Wawancara	45
3.3.3 Dokumentasi	46
3.3.4 Teknik Angket	46

3.3.4.1 Angket Kebutuhan	46
3.3.4.2 Angket Penilaian Ahli	47
3.3.5 Tes	47
3.4 Instrumen Penelitian	47
3.4.1 Pedoman Observasi	48
3.4.2 Pedoman Wawancara	49
3.4.3 Dokumentasi	50
3.4.4 Angket Kebutuhan	51
3.4.4.1 Angket Kebutuhan Siswa	51
3.4.4.2 Angket Kebutuhan Guru	52
3.4.4.3 Angket Validasi Desain/Uji Ahli	54
3.4.5 Instrumen Tes Uji Coba Pemakaian Media	55
3.5 Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual Bermuatan Karakter	59
4.1.1 Hasil Observasi terhadap Pembelajaran Bahasa Jawa dan Fasilitas Pendukung Pembelajaran pada SMP di Kabupaten Kudus	60
4.1.2 Kebutuhan Siswa	61
4.1.3 Kebutuhan Guru	62
4.1.3.1 Kebutuhan Guru Berdasarkan Hasil Wawancara	62
4.1.3.2 Kebutuhan Guru Berdasarkan Hasil Angket Kebutuhan	65

4.2 Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	66
4.2.1 Prototipe Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	67
4.2.1.1 Tahap Pra Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	68
4.2.1.2 Tahap Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	70
4.2.1.3 Tahap Pasca Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	76
4.2.2 Deskriptif Prototipe Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	77
4.2.3 Hasil Uji Validasi Prototipe Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	83
4.2.3.1 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media	84
4.2.3.2 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi	86

4.2.4 Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus	89
4.2.4.1 Aspek Tata Tulis dan Diksi Naskah Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Beserta Terjemahannya setelah Perbaikan	89
4.2.4.2 Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual	93
4.3 Hasil Uji Coba Produk Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Simpulan	101
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	106



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	33
Tabel 3.1 Data Instrumen Penelitian	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara Guru	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	53
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Penilaian Uji Ahli Materi	54
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Penilaian Uji Ahli Media	54
Tabel 3.8 Aspek dan Indikator Penilaian Penguasaan Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi	55
Tabel 3.9 Pedoman Kategori Penilaian Penguasaan Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi	56
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Uji Ahli Media terhadap Prototipe Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual	85
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Prototipe Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual	87
Tabel 4.3 Naskah Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Sebelum Perbaikan	89
Tabel 4.4 Naskah Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Setelah Perbaikan	91

Tabel 4.5 Nilai Pemberlakuan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh
pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual..... 99

Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Sebelum dan Sesudah Pemakaian
Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis
Audio Visual 100



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	39
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Visualisasi Pembuka Media Audio Visual dan Instruksi bagi Peserta Didik	78
Gambar 4.2 Visualisasi Adegan 1	78
Gambar 4.3 Visualisasi Adegan 2	79
Gambar 4.4 Visualisasi Adegan 3	80
Gambar 4.5 Visualisasi Adegan 4	80
Gambar 4.6 Visualisasi Adegan 5	81
Gambar 4.7 Visualisasi Adegan 6	81
Gambar 4.8 Visualisasi Adegan 7	82
Gambar 4.9 Visualisasi Adegan 8	83
Gambar 4.10 Visualisasi Penutup Media	83
Gambar 4.11 Visualisasi Pembuka Sebelum Perbaikan	94
Gambar 4.12 Visualisasi Pembuka Setelah Perbaikan	94
Gambar 4.13 Visualisasi Inti Sebelum Perbaikan	95
Gambar 4.14 Visualisasi Inti Setelah Perbaikan	95
Gambar 4.15 Visualisasi Inti Sebelum Perbaikan	95
Gambar 4.16 Visualisasi Inti Setelah Perbaikan	95
Gambar 4.17 Visualisasi Inti Sebelum Perbaikan	96
Gambar 4.18 Visualisasi Inti Setelah Perbaikan	96
Gambar 4.19 Visualisasi Akhir Sebelum Perbaikan	96
Gambar 4.20 Visualisasi Akhir Setelah Perbaikan	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi	107
Lampiran 2 Lembar Wawancara	111
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	119
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru	131
Lampiran 5 Hasil Uji Ahli Materi	143
Lampiran 6 Hasil Uji Ahli Media	151
Lampiran 7 Instrumen Tes	160
Lampiran 8 Surat Keputusan Bimbingan	170
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Proposal Skripsi	171
Lampiran 10 Surat Pernyataan Telah Selesai Penelitian	173
Lampiran 11 Rencana Perencanaan Pembelajaran Prapemberlakuan Media ..	176
Lampiran 12 Rencana Perencanaan Pembelajaran Pemberlakuan Media	188
Lampiran 13 Dokumentasi	200





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Serat Wulangreh merupakan warisan budaya yang di dalamnya terkandung nilai-nilai moral yang sangat berharga. Kandungan nilai-nilai moral itu sangat relevan untuk diungkapkan kembali dalam situasi masyarakat yang moralitasnya seperti sekarang ini. Nilai-nilai moral *Serat Wulangreh* itu sangat berguna untuk pengembangan pendidikan karakter yang saat ini sering diwacanakan. *Serat Wulangreh* dapat memberikan sumbangan dan menjadi tawaran alternatif bagi upaya perbaikan moralitas bangsa.

Karya besar dari Sri Susuhan Paku Buwana ini, sejak dulu sangat populer di kalangan masyarakat Jawa. Karya ini dijadikan sebagai pedoman hidup yang adiluhung karena di dalamnya terdapat nilai-nilai yang arif dan dapat pula dijadikan panutan hidup masyarakat. Oleh karena itu, bagi masyarakat Jawa, *Serat Wulangreh* tentu memiliki arti tersendiri. Bukan hanya tentang nada ataupun makna, akan tetapi pengaruh yang dimunculkannya telah menjadi semacam filosofi hidup.

Nilai etis yang terkandung di dalam *Serat Wulangreh* mengajarkan bagaimana seorang siswa untuk memiliki moral dan budi pekerti yang menuntun ke arah sikap dan perilaku yang lebih baik. Dengan demikian, perlu diajarkan *Serat Wulangreh* bagi siswa di sekolah dalam pembentukan karakter, sehingga siswa nantinya tidak tergerus arus modernisasi. Selain itu, siswa juga dapat ikut

terlibat dalam proses pelestarian *Serat Wulangreh* yang merupakan warisan leluhur.

Seiring berjalannya waktu, *Serat Wulangreh* yang dulu menjadi suatu tembang yang menarik untuk didengarkan sebagai tuntunan akhlak Jawa (*unggah-ungguh*), kini menjadi lantunan lagu yang sudah tidak dikenal lagi di masyarakat. Salah satu cara untuk tetap menjaga kelestariannya yaitu dengan memasukkannya dalam pembelajaran bahasa Jawa dan mengajarkan pada siswa. Pembelajaran bahasa Jawa dalam sekolah mengarahkan siswa untuk mengenal dan mengaplikasikan *Serat Wulangreh* dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah pada kenyataannya masih menerapkan metode pembelajaran yang belum efektif. Salah satu penyebabnya yaitu keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa masih kesulitan dalam mendapatkan media pembelajaran yang efektif.

Serat Wulangreh pupuh Kinanthi merupakan salah satu materi yang terdapat pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII semester 2. Berdasarkan pengamatan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan observasi yang telah dilakukan di SMP, nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Mereka beralasan bahwa bahasa yang digunakan pada materi tersebut sangat susah untuk dimengerti, sehingga mereka cepat merasa bosan pada materi tersebut.

Metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar masih belum efektif. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada buku paket atau power point. Kurangnya motivasi dan

perhatian siswa tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa.

Oleh karena itu, kesiapan perangkat pembelajaran harus benar-benar dilakukan oleh guru sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dengan kata lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu. Media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya.

Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu, pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* ini, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi dari materi tersebut. Media audio visual merupakan salah satu media yang efektif untuk menggambarkan isi dari *Serat Wulangreh* tersebut.

Media audio visual memiliki kelebihan, yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Unsur gerak dan gambar yang dimiliki, mampu menyita perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Siswa juga tidak

akan cepat merasa bosan dengan pembelajaran melalui media berbasis audio visual.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII. Selain itu, penggunaan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual di SMP dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran materi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran untuk siswa kelas VIII pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* masih kurang efektif, sehingga siswa cenderung kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut. Pertama, masih terdapat kekurangan dalam media yang digunakan pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Media pembelajaran masih terkesan konvensional dan membosankan. Selain itu, media pembelajaran yang ada belum efektif, sehingga pembelajaran belum bisa maksimal.

Kedua, guru masih kesulitan dalam mendapatkan media pembelajaran yang efektif. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan berkembangnya teknologi untuk inovasi media pembelajaran. Proses pembelajaran masih monoton dan terpaku pada buku pelajaran yang ditentukan. Selain itu, masalah yang dapat diidentifikasi lainnya adalah kurang berminatnya siswa pada materi

Serat Wulangreh pupuh Kinanthi karena bahasa yang digunakan dalam *serat* tersebut sangat susah dimengerti .

Beberapa identifikasi tersebut merupakan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa yang dapat diatasi dengan memilih media yang sesuai. Pembelajaran pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio visual diharapkan dapat mempermudah siswa untuk mengaplikasikan materi pembelajaran, baik dengan bantuan guru maupun mandiri. Selain itu, media pembelajaran berbasis audio visual akan lebih fleksibel dalam penggunaannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual sebagai media pembelajaran pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* untuk siswa kelas VIII. Media tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai inovasi dan pelengkap pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus?

- (2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus?
- (3) Bagaimanakah uji coba media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus.
- 2) Merancang pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus.
- 3) Mendeskripsikan hasil uji coba media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah *literature* atau khazanah keilmuan terkait media pembelajaran bahasa Jawa terutama untuk materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran berjalan efektif.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* dan menambah motivasi belajar siswa terutama dalam pembelajaran bahasa Jawa.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perbaikan pembelajaran bahasa Jawa, sehingga mutu pembelajaran dan prestasi siswa di bidang pembelajaran bahasa Jawa meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan paparan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai tinjauan pustaka yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cakir (2006), Sasmia, dkk (2012), Bahrani (2012), Becker (2012), Purnomo (2014), dan Rizkiyah (2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Cakir (2006) dalam sebuah jurnal internasional *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* yang berjudul *The Use of Video as an Audio-Visual Material in Foreign Language Teaching Classroom*. Cakir menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing telah berkembang pesat karena meningkatnya alat komunikasi. Penggunaan video sangat membantu guru bahasa asing dalam merangsang dan memfasilitasi bahasa yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi yang diperlukan guru bahasa asing sehingga mereka dapat menggunakan video secara efisien di dalam kelas.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Cakir yaitu sama-sama membahas media pembelajaran berbasis audio visual. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan. Penelitian yang dilakukan Cakir hanya memberikan informasi kepada guru bahasa asing tentang keefektifan penggunaan

video berisi materi pembelajaran bahasa asing. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*.

Sasmia, dkk (2012) dalam jurnal *online Universitas Negeri Malang* yang berjudul *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II di SD N Kesatrian 1 Malang*. Hasil pemerolehan skor uji coba yang dilaksanakan melalui tiga tahapan mendapatkan skor akhir 87,707%. Berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video berbicara mendeskripsikan tumbuhan dan binatang ini memenuhi kriteria 80 – 100%, sehingga media ini dapat digunakan di SD N Kesatrian I Malang untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan berbicara.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang video pembelajaran dengan topik bahasa Jawa. Metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu *Research and Development*. Perbedaannya terletak pada sasaran materi penelitiannya. Penelitian Sasmia, dkk (2012) membahas tentang materi berbicara, sedangkan penelitian ini membahas materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*.

Bahrani (2012) dalam jurnal internasional *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* yang berjudul *Exposure to Authentic Audio visual Programs in Informal Setting and Language Learning*. Bahrani menyatakan bahwa, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran bahasa seseorang. Persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas media audio visual terhadap pembelajaran. Perbedaannya,

Bahrani fokus penelitiannya tentang pembelajaran bahasa dan penelitian ini berfokus pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*.

Becker (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Effects of Audio visual Media on the Acquisition of Listening Comprehension in French*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media audio visual memiliki dampak positif dalam perolehan pemahaman pada keterampilan mendengarkan di kelas bahasa asing. Persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas media audio visual dalam pembelajaran bahasa. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*, sedangkan penelitian Becker (2012) berfokus pada keterampilan mendengarkan pada kelas bahasa asing.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnomo (2014) yaitu *Pengembangan Media Pembelajaran Audio visual Wayang Kulit Padat Lakon Risang Kumbakarna yang Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Diskusi bagi Siswa Kelas XII SMA*. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual wayang kulit padat lakon *Risang Kumbakarna* dan deskripsi temuan nilai pitutur luhur pada cerita wayang lakon *Risang Kumbakarna*. Media pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk DVD audio visual. Media pembelajaran berdiskusi pitutur luhur cerita wayang yang dihasilkan berupa rekaman DVD audio visual wayang kulit padat lakon *Risang Kumbakarna* yang disusun dengan menggunakan bahasa sehari-hari anak dan berdurasi padat yakni 44 menit. Media pembelajaran memuat nilai pendidikan karakter yang muncul pada tokoh-tokoh dalam wayang kulit padat lakon *Risang Kumbakarna*.

Persamaan penelitian Purnomo (2014) dengan penelitian ini yaitu membahas media audio visual bermuatan karakter dengan jenis penelitian berupa pengembangan atau *Research and Development*. Perbedaannya terletak pada materi penelitian. Penelitian ini materinya tentang *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*, sedangkan penelitian Purnomo (2014) materinya tentang wayang kulit.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rizkiyah (2015) yang berjudul *Pengembangan Media Audio visual Iklan Berbahasa Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP N 1 Batang*. Hasil penelitian ini berupa video iklan layanan masyarakat berbahasa Jawa yang berjumlah dua iklan. Media pembelajaran ini ditujukan kepada siswa kelas VII. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video iklan layanan masyarakat berbahasa Jawa layak digunakan sebagai media pembelajaran iklan berbahasa Jawa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Rizkiyah (2015) yaitu membahas tentang media audio visual. Jenis penelitian yang digunakan juga sama yaitu pengembangan. Perbedaannya, penelitian ini materinya *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* untuk siswa kelas VIII dan penelitian Rizkiyah (2015) materinya tentang iklan untuk siswa kelas VII.

Penelitian yang dilakukan adalah tentang pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP. Sesuai dengan kajian pustaka penelitian tersebut, maka penelitian ini juga menggunakan metode penelitian *Research and Development*, yang bertujuan menghasilkan produk media untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media berbasis audio visual ini berisi cerita yang mengandung

nilai-nilai karakter pada *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh pupuh Kinanthi Berbasis audio visual untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus* belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

2.2 Landasan Teori

Bagian ini menguraikan teori-teori dari berbagai sumber yang mendukung penelitian, yakni tentang (1) media pembelajaran, (2) audio visual, (3) *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* sebagai bahan ajar bahasa Jawa SMP, dan (4) inti ajaran *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*.

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2015:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (dalam Arsyad 2015:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dengan istilah mediator, media menunjukkan peran dan fungsinya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.

Heinich dkk, (dalam Arsyad 2015:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo (dalam Arsyad 2015:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat, sehingga

semua itu sampai kepada penerima yang dituju. Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

2.2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2015:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera, dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kalipun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup, kejadian dapat diputar mundur. Media dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

Kemampuan media dari ciri-ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Suatu peristiwa dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal usul dan proses.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu. Media tersebut juga dapat disebarakan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:44) mengelompokkan media menjadi empat jenis, yaitu: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual, dan (4) multimedia. Media visual, merupakan jenis media yang digunakan dengan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik, seperti: media cetak (buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster), model dan prototipe (globe bumi), dan media realitas alam sekitar. Media audio, merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik, seperti: bahasa lisan, bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan. Media audio visual, merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu kegiatan, seperti: film, video, program TV). Multimedia, merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad (2015:31) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels & Glasgow (dalam Arsyad 2015:35) membagi media ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Media pilihan tradisional berupa, (1) visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*), visual, (2) visual yang tak diproyeksikan (gambar/poster, foto, *charts/grafik/diagram*, pameran/papan info/papan-bulu), (3) audio (rekaman piringan dan pita kaset/*reel/cartridge*), (4) penyajian multimedia (slide plus suara, *multi-image*), (5) visual dinamis yang diproyeksikan (film, video, televisi), (6) cetak (buku teks, modul/teks terprogram, workbook, majalah ilmiah/berkala, lembaran lepas), (7) permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan), (8) realita (model, contoh, manipulatif). Pilihan media teknologi mutakhir, meliputi (1) media berbasis telekomunikasi (telekonferen dan kuliah jarak jauh), (2) media berbasis mikroprosesor (computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor inteljen, dan interaktif)

Leshin, dkk (dalam Arsyad 2015:38) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), (4) media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi), dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2015:39) media dikelompokkan ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead*

transparacies, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer.

Berdasarkan jenis media pembelajaran menurut beberapa ahli tersebut, media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk jenis media audio visual, yakni alat bantu mengajar yang mempunyai bentuk gambar dan suara secara simultan. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini menampilkan gerak, dapat menyajikan gambar-gambar hidup disertai suara, sehingga materi yang disajikan akan lebih menarik dan tidak membosankan.

2.2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2015:67) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Secara umum, mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

2. Tempat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Oleh karena itu, memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Televisi, misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber biaya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya. Selain itu, media tersebut juga mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
4. Guru terampil dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, dan perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

2.2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, dkk (2014:17) secara umum, media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya:
 - a. objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
 - b. objek yang kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal

- e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
 - f. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. menimbulkan gairah belajar
 - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut minat dan kemampuannya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dan siswa berbeda.
- Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. memberikan perangsang yang sama
 - b. mempersamakan pengalaman
 - c. menimbulkan persepsi yang sama.

Kozma (1991) dalam jurnal internasional yang berjudul "*Learning with media.*" *Review of Educational Research*, 61(2), 179-212, mengatakan bahwa:

Whether or not a medium's capabilities make a difference in learning depends on how they correspond to the particular learning situation--the tasks and learners involved-- and the way the medium's capabilities are used by the instructional design. Tasks vary in their situational characteristics and the demands they place on the learner to create mental representations of certain information and operate on that information in certain ways. Learners vary in their processing capabilities, the information and procedures that they have stored in long-term memory, their motivations and purposes for learning, and their metacognitive knowledge of when and how to use these procedures and information.

Secara garis besar, dari pernyataan tersebut, kemampuan media membuat suatu perbedaan dalam pembelajaran itu bergantung pada koresponden untuk belajar (termasuk tugas-tugas dan pelajar) dan cara desain pembelajaran dalam menggunakan media. Karakteristik tugas yang bervariasi menuntut pelajar untuk merepresentasikan mental dan mengoperasikan informasi dengan suatu cara tertentu. Selain itu ditentukan juga oleh variasi pelajar dalam pengolahan kemampuan mereka, informasi dan prosedur yang mereka telah disimpan dalam memori jangka panjang, motivasi dan tujuan untuk belajar, dan metakognitif pengetahuan ketika dan bagaimana menggunakan prosedur ini dan informasi

2.2.2 Media Pembelajaran Audio Visual

2.2.2.1 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Sementara itu Asra (2007: 5–9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*. Sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

2.2.2.2 Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

Arsyad (2011:31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Mereka biasanya bersifat linear.
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
4. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis, behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah

2.2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011: 49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Kelebihan media audio visual:
 - a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.

- d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
 - f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
 - g. Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
2. Kelemahan media audio visual:
- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
 - c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Robert D. Marx Peter J. Frost, (1998), dalam jurnal internasional yang berjudul "*Toward optimal use of video in management education: examining the evidence*", *Journal of Management Development*, Vol. 17 Iss 4 pp. 243 – 250, menyatakan bahwa:

Not only did the students instructed to learn invest more mental effort but researchers found that they also had higher achievement scores. Thus, when students are asked to learn from a video, they are likely to invest more mental energy in viewing the video and their comprehension of the subject matter increased. It should be pointed out that instructions to learn from a video are

a form of the cognitive orienting activities described earlier. By combining the motivating qualities of the video (affective orientation) with focus or directions (cognitive orientation), video can result in the desirable learning outcomes of increased motivation and comprehension.

Secara garis besar, dari pernyataan tersebut, penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan aspek afektif dan kognitif dari peserta didik. Aspek afektif terdapat pada kualitas motivasi yang ada dalam video dan aspek kognitifnya terdapat pada fokus terhadap petunjuk dari video pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, video dapat meningkatkan motivasi dan keseluruhan aspek dalam pembelajaran.

2.2.3 Serat Wulangreh pupuh Kinanthi sebagai Bahan Ajar SMP

Pengimplementasian Kurikulum 2013 Mulok Bahasa Jawa bertujuan agar peserta didik memiliki kompetensi sebagai berikut: (1) menjaga dan memelihara kelestarian bahasa, sastra, dan aksara Jawa sehingga menjadi faktor penting untuk peneguhan jati diri daerah; (2) menyelaraskan fungsi bahasa, sastra, dan aksara Jawa dalam kehidupan masyarakat sejalan dengan arah pembinaan bahasa Indonesia; (3) mengenali nilai-nilai estetika, etika, moral dan spiritual yang terkandung dalam budaya Jawa untuk didayagunakan sebagai upaya pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional; dan (4) mendayagunakan bahasa, sastra, dan aksara Jawa sebagai wahana untuk pembangunan karakter dan budi pekerti.

Arah pembelajaran bahasa Jawa, adalah untuk (1) menyelaraskan keberadaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa sebagai unsur kebudayaan Jawa untuk mewujudkan keadaan masyarakat yang lebih berbudaya dan (2) menggali nilai-

nilai yang terkandung dalam bahasa, sastra, dan aksara Jawa, sebagai bahan masukan untuk pembangunan karakter dan ketahanan budaya.

Oleh karena itu, dilakukan penguatan materi dengan memperhatikan (1) penggunaan bahasa Jawa ragam *ngoko* dan *krama* dengan mempertimbangkan keberadaan dialek masing-masing daerah. Materi kebahasaan yang berkaitan dengan *unggah-ungguh* tidak disajikan secara khusus pada aspek pengetahuan (KI 3). Hal ini dikawatirkan *unggah-ungguh* hanya berhenti pada tataran pengetahuan padahal yang diharapkan *unggah-ungguh basa* sebagai sebuah *action* sebagai manifestasi kesantunan berbahasa yang menjadi bagian dari sikap sosial (KI2) yang tercermin dalam penggunaan bahasa sehari-hari yang diajarkan melalui keteladanan dan pembiasaan pada setiap kesempatan baik itu dalam proses pembelajaran di dalam kelas, maupun di luar kelas. (2) pemanfaatan sastra Jawa modern sebagai hasil karya sastra Jawa baik yang berupa sastra tulis maupun sastra lisan (*geguritan, crita cekak, crita sambung, novel, drama, film* dan sebagainya) yang berkembang untuk pembentukan karakter yang *njawani*, (3) pemanfaatan sastra klasik baik lisan maupun tulis (*sastra piwulang, babad, legenda, tembang, nyanyian rakyat, tembang dolanan, cerita, mitos, dongeng, sastra wayang* dan sebagainya) untuk penguatan jati diri, dan (4) aksara Jawa sebagai pemertahanan jati diri.

Pada tingkatan SMP pemanfaatan sastra klasik sebagai penguatan jati diri yaitu dengan materi *sastra piwulang Serat Wulangreh*. Pada setiap tingkatan materi tersebut dijabarkan dalam *pupuh* yang berbeda. Seperti halnya, *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* yang dijabarkan pada kelas VIII Semester 2. Hadirnya

sastra piwulang Serat Wulangreh yang bermuatan nilai-nilai atau pesan-pesan moral, merupakan esensi dari pendidikan karakter (watak) yang mana hal tersebut sangat ditekankan pada kurikulum 2013.

Pendidikan karakter terdiri dari dua kata, yaitu pendidikan dan karakter. Pendidikan mempunyai definisi yang luas, yang mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan nilai-nilai serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, serta keterampilan kepada generasi selanjutnya sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka, baik jasmani maupun rohani. Menurut Ki Hadjar Dewantara (dalam Kurniawan 2014:27) pendidikan sebagai tuntutan segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka kelak menjadi manusia dan anggota masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Sejalan dengan pendapat tersebut, UU No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggungjawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak (berkarakter) mulia.

Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menegaskan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi negara yang

demokratis serta bertanggungjawab” (UU No. 20 tahun 2003 pasal 3). Berdasarkan hukum yuridis tersebut, pendidikan nasional mengemban misi untuk membangun manusia sempurna. Untuk membangun bangsa dengan jati diri yang utuh, dibutuhkan sistem pendidikan yang memiliki materi yang holistik serta ditopang oleh pengelola dan pelaksanaan yang baik. Pendidikan nasional harus bermutu dan berkarakter.

Sedangkan karakter secara etimologis, kata karakter (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani, *eharassein* yang berarti mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Echols dan Shadily dalam Suyadi, 2013:5). Berbeda dengan bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia “karakter” diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Arti karakter secara kebahasaan yang lain adalah huruf, angka, ruang, atau simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008:682). Hal tersebut berarti, orang yang berkarakter adalah orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak tertentu, dan watak tersebut yang membedakan dirinya dengan orang lain.

Karakter juga dapat diartikan secara terminologis. Menurut Kemendiknas (2010) dalam buku *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, secara terminologis karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap,

dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain.

Menurut Kemendiknas (2010) dalam *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa*, pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses pemberdayaan potensi dan pembudayaan peserta didik guna membangun karakter pribadi dan/atau kelompok yang unik-baik sebagai warga negara. Hal itu diharapkan mampu memberikan kontribusi optimal dalam mewujudkan masyarakat yang berketuhanan yang Maha Esa, berkemanusiaan yang adil dan beradab, berjiwa persatuan Indonesia, berjiwa kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Kemendiknas (2010) dalam buku *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* juga telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini. (1) *Agama*: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama. (2) *Pancasila*: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat

pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara. (3) *Budaya*: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa. (4) *Tujuan Pendidikan Nasional*: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai	Deskripsi
Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
Tanggungjawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Nilai-nilai karakter oleh Kemendiknas tersebut, sejalan dengan nilai-nilai karakter yang ada dalam *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Nilai-nilai itu

diantaranya religius, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli sosial, dan tanggungjawab. Oleh karena itu, *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* merupakan salah satu cara mengembangkan karakter bangsa melalui pendidikan.

2.2.4 Inti Ajaran *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*

Serat wulangreh merupakan sebuah karya sastra yang berisi pengetahuan untuk dijadikan bahan pengajaran dalam mencapai keluhuran hidup atau pelajaran hidup supaya selamat. Hal itu diungkapkan dalam berbagai ungkapan, seperti *marsudeng budi* (mengutamakan budi); *jatmika hing budi* (bagus budi pekertinya); *patrap tata krama* (perilaku sopan); *tindak tanduk kang hutama* (perilaku yang mulia); *lelabetan kang hutama* (pengorbanan yang mulia). Kebalikan dari itu adalah *tindak tanduk kang nistha* (perilaku yang hina).

Salah satu *pupuh* dari *Serat Wulangreh* yaitu *pupuh Kinanthi*. *Pupuh* tersebut terdiri dari 16 *pada/bait* yang berisi pesan-pesan atau ajaran-ajaran sebagai berikut. (1) Pentingnya melatih ketajaman hati (kecerdasan emosional dan spiritual) agar mampu menerima petunjuk, pesan, atau pelajaran. (2) Ketajaman hati itu dicapai melalui kebiasaan tidak terlalu banyak makan dan tidur, tidak menuruti segala kesenangan, hidup sederhana/ sesuai kebutuhan, menumbuhkan jiwa kesatria, dan mampu mengendalikan diri. (3) Seorang pemimpin tidak boleh tinggi hati dan tidak dekat-dekat dengan orang yang mentalnya buruk. Sementara itu, meskipun terhadap orang yang rendah kedudukannya, jika kelakuannya terpuji dan banyak wawasan, maka ia perlu didekati. (4) Lingkungan sosial mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan kepribadian atau

karakter anak-anak muda. Pengaruh yang buruk disebut sebagai *panuntuning iblis*. (5) Anak-anak muda hendaknya suka *jejagongan* (bertukar pikiran) dengan orang-orang yang lebih tua, serta mendengarkan petuah atau cerita mereka. (6) Kritik untuk anak-anak muda yang pada saat itu gejalanya telah mengabaikan sikap rendah hati (*andhap hasor*), bahkan lebih menunjukkan sifat congkak, sombong, dan arogan.

Dari 16 pada/bait tersebut, perlu diungkapkan kutipan pada/bait pertama dan kedua tentang petuah untuk menahan (membatasi) makan dan tidur, yang diulang hingga tiga kali dalam dua *pada/bait*. Kebiasaan 'menahan makan dan tidur' merupakan *laku* (perilaku yang baik, ritual, sikap hidup) yang sangat diutamakan dalam kehidupan orang Jawa. Adapun cakepan (bunyi lirik tembangnya) sebagai berikut.

*Padha gulangen ing kalbu
ing sasmita amrih lantip
aja pijer mangan nendra
kaprawiran den kaesthi
pesunen sariranira
sudanen dhahar lan guling.*

*Dadiya lakunireku
cegah dhahar lawan guling
lan aja kasukan-sukan
angangoa sawatawis
ala watake wong suka
nyuda prayitnaning batin*

Terjemahannya ke dalam Bahasa Indonesia adalah :

Hendaklah kalian melatih hati agar tajam dalam menangkap pesan/pelajaran. Jangan terlalu banyak makan dan tidur. Pegang-teguhlah sifat kesatria, tekanlah

dirimu, kurangi makan dan tidur. Jadikan kebiasaan hidupmu cegah (tahan; batasi) makan dan tidur, serta jangan menuruti kesenangan secara berlebihan lakukan menurut kepantasan orang yang menuruti kesenangan secara berlebihan itu tidak baik, mengurangi kewaspadaan batin

Nilai-nilai esensial pendidikan karakter yang terkandung dalam *pupuh* tersebut adalah sebagai berikut.

a. Karakter yang baik :

gegulang ing kalbu (melatih hati); *haja pijer mangan nendra* (jangan banyak makan dan tidur); *kaprawiran* (perwira,kesatria); *pesunen sariranira* (tekanlah dirimu); *haja asukan-sukan* (jangan mengumbar kesenangan); *hanganggoa sawetawi* (hiduplah secara tidak berlebihan); *haja raket lan wong ala* (jangan berdekat-dekat dengan orang yang buruk budi pekertinya); *handhap hasor* (rendah hati); *bekti mring wong tuwa* (berbakti pada orang tua).

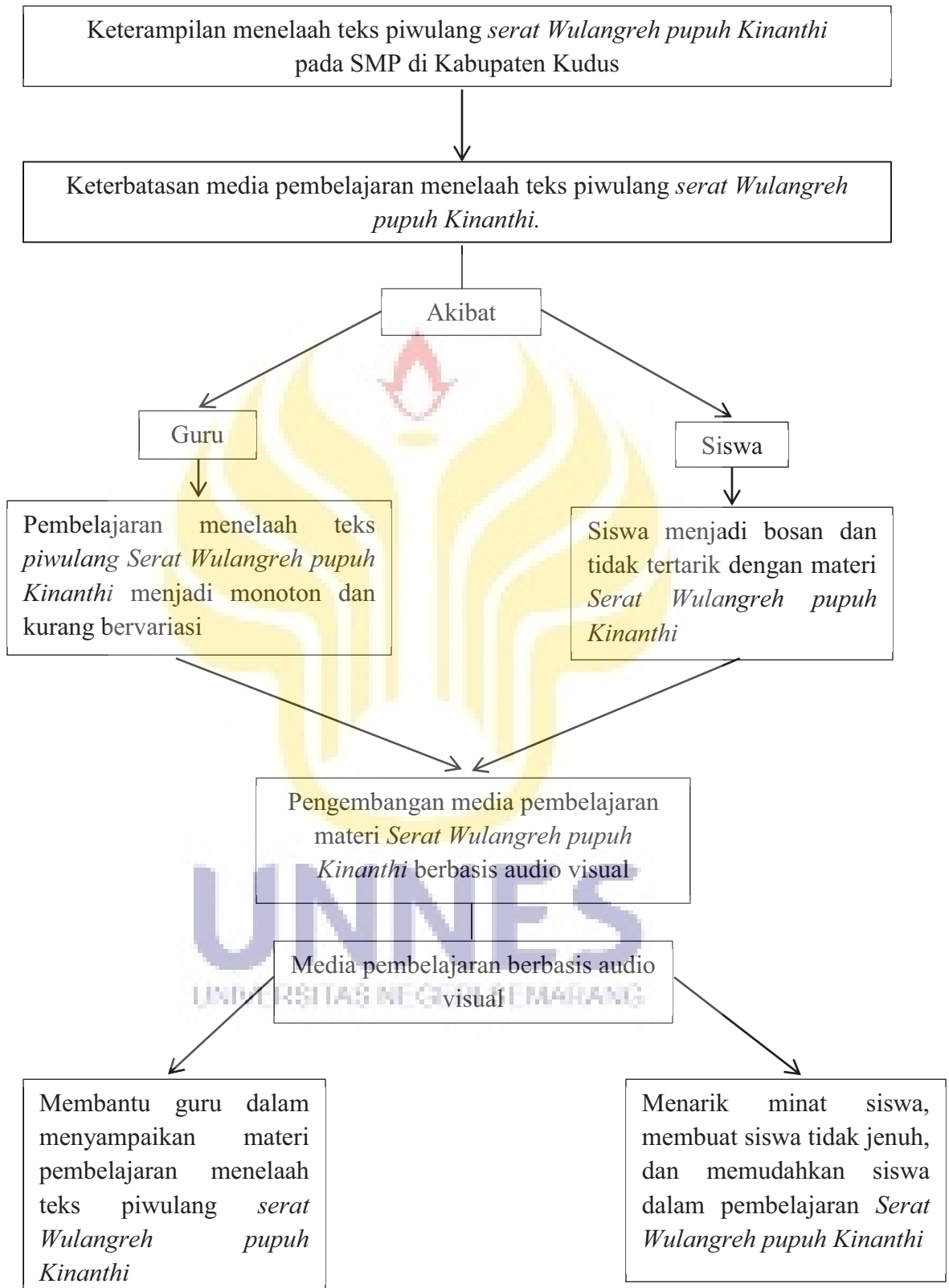
b. Karakter yang buruk :

aras-arasen (bermalas-malas); *gunggung diri* (mengagungkan diri sendiri; merasa kelas tinggi); *humuk* (pamer); *kumenthus klawan kumaki* (merasa bisa tanpa memperhitungkan kemampuan); *sapa sira sapa ingsun* (merasa lebih tinggi derajatnya dibanding orang lain); *panasten* (berhati panas; dengki).

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran menelaah teks *piwulang Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* pada SMP di Kabupaten Kudus belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Keterbatasan media pembelajaran merupakan faktor utamanya. Hal ini berakibat siswa menjadi cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Sehingga tujuan dari pembelajaran belum tercapai secara optimal. Teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran juga masih bersifat konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan media yang hanya berbasis tekstual.

Dampak dari hal tersebut, pembelajaran menjadi tidak bervariasi dan tidak optimal. Pembelajaran menelaah teks *piwulang Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* akan menjadi lebih optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Misalnya, media pembelajaran yang berbasis audio visual. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa media audio visual untuk materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menelaah teks *piwulang Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran menelaah teks *piwulang Serat Wulangreh pupuh Kinanthi*. Sehingga tujuan dari pembelajaran materi tersebut dapat berjalan secara optimal.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual dibutuhkan oleh guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis audio visual untuk pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* belum banyak ditemukan sehingga pembelajaran belum sepenuhnya berjalan efektif. Media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* masih berbentuk buku paket, adapun rekaman tembang hanya digunakan sebagai pendukung untuk menambah pengetahuan siswa tentang tembang macapat. Media tersebut belum efektif, siswa cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* yang dibutuhkan oleh siswa dan guru adalah media berbentuk audio visual yang di dalamnya berisi rekaman tembang disertai clip atau ilustrasi cerita dari isi *tembang Kinanthi* yang digambarkan melalui cerita keseharian yang tidak jauh dialami oleh siswa sehingga nantinya lebih mudah untuk memahami materi.
2. Prototipe media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Kudus

berupa rekaman tembang disertai ilustrasi cerita yang menggambarkan isi dari *tembang Kinanthi* yang dikemas seperti video clip. Ilustrasi cerita yang diambil tidak jauh dari keseharian siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami isi materi. Selain itu, ilustrasi cerita yang diambil juga memuat nilai-nilai karakter untuk siswa.

3. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Menurut kedua ahli tersebut media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual sudah dianggap layak, akan tetapi ada beberapa perbaikan. Saran perbaikan dari uji validasi media adalah lebih memperhatikan tampilan tulisan atau subtitle yang ada dalam media agar mudah dibaca. Ahli media juga menyarankan untuk menambahkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dalam media serta identitas pengembang di akhir tampilan media. Selain itu, saran perbaikan dari ahli materi yaitu agar lebih memperhatikan penulisan ejaan *tembang* dan pemilihan kata (diksi) dalam terjemahan *tembang Kinanthi*.
4. Uji coba produk media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual diuji cobakan di SMP 1 Kudus pada kelas VIII F. Hasil uji coba diketahui bahwa terjadi peningkatan sebesar 21% dari nilai rata-rata 68,75 menjadi 83,13 setelah pemberlakuan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* bagi siswa kelas VIII SMP.
2. Media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual ini perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan tersebut berguna untuk memperbaiki kualitas produk agar menjadi lebih baik.
3. Disarankan kepada peneliti lain agar melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran materi *Serat Wulangreh pupuh Kinanthi* dengan jenis baru untuk memperkaya media pembelajaran materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ayuningrum, Fikha. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bahrani, Taher. 2012. "Exposure to Authentic Audiovisual Programs in Informal Setting and Language Learning". *The Turkish Online Journal of Design, Art, and Communication*. Juli 2012. Vol 2.
- Becker, Shannon. 2012. *Effect of Audiovisual Media on The Acquisition of Listening Comprehension in French*. Disertasi. Purdue University.
- Cakir, Ismail. 2006. "The Use of Video as an Audio-visual Material in Foreign Language Teaching Classroom". *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Oktober 2006. Voi. 5.
- Darusuprpto. 1982. *Serat Wulangreh*. Surabaya: Citra Jaya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kozma, B Robert. 1991. "Learning with Media". *Review of Educational Reaserch*. Pp.179-212.
- Kurikulum Bahasa Jawa 2013. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah
- Kurniawan, Syamsul. 2014. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Marx, Robert. D dan Peter J. Frost. 1998. "Toward Optimal Use of Video in Management Education: Examining The Evidence". *Journal of Management Development*. Vol. 17. Pp. 243-250.
- Purnomo, Heri. *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Wayang Kulit Padat Lakon Risang Kumbakarna yang Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Diskusi bagi Siswa Kelas XII SMA*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Purwadi dan Endang Waryanti. 2015. *Serat Wulangreh*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Rizkiyah, Melanti. 2015. *Pengembangan Media Audiovisual Iklan Berbahasa Jawa untuk Siswa Kelas VIII SMP N 1 Batang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sasmia, dkk. 2012. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II di SD N Kesatrian 1 Malang". *Jurnal Nasional*. Universitas Negeri Malang.
- Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.