



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BUKU PANDUAN DAN VIDEO TUTORIAL TEMOPAT UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN *NEMBANG* MACAPAT
KELAS V SD NEGERI KALIBANTENG KULON 01 SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Ita Wulan Safitri

1401415427

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial “Temopat” Untuk Meningkatkan Keterampilan Nembang Macapat Siswa Kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang” karya,

Nama : Ita Wulan Safitri

NIM : 1401415427

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 2019

Mengetahui,

Semarang, Maret 2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Penguji



Ansori, M.Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Putri Yanuarita Sutikno".

Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd, M.Sn.

NIP. 198501152008122005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial Temopat untuk Meningkatkan Keterampilan *Nembang* Macapat Siswa Kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang” Karya,

Nama : Ita Wulan Safitri


NIM : 1401415427

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari....., tanggal

Semarang, 19 Juni 2019


Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd.
NIP 195908211984031001

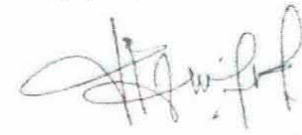
Sekretaris,


Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001


Penguji I,


Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn.
NIP 198102232008122001

Penguji II,


Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

Penguji III,


Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP 198501152008122005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ita Wulan Safitri
NIM : 1401415427
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial “Temopat” Untuk Meningkatkan Keterampilan *Nembang* Macapat Siswa Kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang” dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2019

Peneliti,



Ita Wulan Safitri

1401415427

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Saat kamu berhasil, kamu mendapatkan sesuatu. Saat kamu gagal, kamu belajar sesuatu. Kamu butuh keduanya. (Dr. Bilal Philips)
2. Many of life's failures are people who did not realize how close they were to success when they gave up. (Thomas A. Edison)
3. Selalu berusaha selama bisa diusahakan jangan berpuas pada satu pencapaian, karena manusia yang kreatif adalah manusia yang dapat mengeksplorasi diri.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Mislam dan Ibu Samiyem
2. almamater Program Studi PGSD FIP UNNES

PRAKATA

Peneliti ucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial Temopat Untuk Meningkatkan Keterampilan *Nembang* Macapat Siswa Kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang”. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yakni kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran;
5. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn., sebagai dosen penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan;
6. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen penguji 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan;
7. Wiji Sri Wahyuningsih, S.Pd. dan Jumari, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SD N Kalibanteng Kulon 01 dan SD N Gisikdrono 02 yang telah memberikan izin penelitian;

8. Dwi Harjunati, S.Pd., selaku guru kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 yang telah memberikan bimbingan;
9. Siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 yang telah bersedia untuk berpartisipasi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan, oleh karena itu peneliti meminta kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Semarang, Mei 2019

Peneliti,

Ita Wulan Safitri
NIM 1401415427

ABSTRAK

Safitri, Ita Wulan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial “Temopat” untuk Meningkatkan Keterampilan Nembang Macapat Siswa Kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : 1. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.

Pada Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang, pemahaman dan skill *nembang* macapat siswa rendah. Peneliti mengembangkan media pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan keterampilan *nembang* macapat. Pengembangan media pembelajaran meliputi media buku panduan dan video tutorial “Temopat” yang telah disesuaikan dengan perkembangan siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi *tembang* macapat.

Jenis penelitian ini adalah Pengembangan (*Research and Development*). Teknik yang digunakan yaitu tes dan nontes dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes unjuk kerja, angket, wawancara dan dokumentasi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa, guru, pakar/ahli, dan peneliti. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang. Waktu penelitian dimulai dari bulan Desember 2018 sampai April 2019. Analisis data menggunakan analisis data produk dan hasil belajar psikomotorik siswa.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) pengembangan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat. Berdasarkan validasi ahli materi memperoleh presentase 85% dengan kategori sangat layak, dan dari ahli media memperoleh persentase 76,92% dengan kategori layak. (2) penggunaan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial “Temopat” efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada skala kecil sebesar 81 % dan dan pada skala besar sebesar 76%.

Simpulan penelitian menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat telah memenuhi kriteria layak serta dapat meningkatkan keterampilan *nembang* siswa. Saran pada penelitian ini adalah guru dan sekolah dapat mengembangkan media untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu sekolah.

Kata kunci: Buku Panduan, Keterampilan, *Nembang* Macapat, Video Tutorial.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Masalah	14
1.6 Manfaat Penelitian	14
1.7 Spesifikasi produk	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	19

2.1.1	Media Pembelajaran	19
2.1.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	19
2.1.1.2	Jenis Media Pembelajaran	20
2.1.1.3	Kriteria Dalam Menentukan Media Pembelajaran	25
2.1.1.4	Tujuan Media Pembelajaran	26
2.1.1.5	Manfaat Media Pembelajaran	26
2.1.1.6	Fungsi Media Pembelajaran	29
2.1.1.7	Klasifikasi Media Pembelajaran	31
2.1.2	Buku Panduan	34
2.1.2.1	Pengertian Buku Panduan	34
2.1.2.2	Teknik Penyusunan Buku Panduan	35
2.1.2.3	Langkah-langkah Menyusun Buku Panduan	37
2.1.3	Video Tutorial	40
2.1.3.1	Pengertian Video Tutorial	40
2.1.3.2	Tujuan Pembelajaran Berformat Tutorial	42
2.1.3.3	Keuntungan dan Kelemahan Media Video	43
2.1.4	Keterampilan <i>Nembang</i> atau Bernyanyi	44
2.1.4.1	Pengertian Keterampilan <i>Nembang</i>	44
2.1.4.2	Jenis Keterampilan	45
2.1.4.3	Mengembangkan Kemampuan Bernyanyi (<i>Nembang</i>) Pada Anak	45
2.1.5	Tembang Macapat	47
2.1.5.1	Pengertian <i>Nembang</i> Macapat	47
2.1.5.2	Jenis, dan Variasi <i>Tembang</i> Macapat	48
2.1.5.3	Perwatakan <i>Tembang</i> Macapat	49
2.1.5.4	Aturan Guru Gatra, Guru Lagu, dan Guru Wilangan	54
2.2	Kajian Empiris	57
2.3	Kerangka Berpikir	75
2.4	Hipotesis	78

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	79
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	87
3.3	Data, Sumber Data, Subyek Penelitian	87
3.3.1	Data Penelitian	87
3.3.2	Sumber Data	96
3.3.3	Subyek Penelitian	96
3.4	Variabel Penelitian	98
3.5	Defini Oprasional Variabel	98
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	103
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	112
3.8	Teknik Analisis Data	119
3.8.1	Analisis Kelayakan Media	119
3.8.2	Analisis Hasil Belajar <i>Nembang</i> Macapat Siswa	120
3.8.3	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	121
3.8.4	Analisis Data Awal	121
3.8.5	Analisis Data Akhir	123

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	126
4.2	Perancangan produk	126
4.2.1	Analisis	
4.2.1.1	Analisis Kebutuhan Guru	126
4.2.1.2	Analisis Kebutuhan Peserta Didik	138
4.2.1.3	Desain Produk	149
4.3	Hasil Produk	152
4.3.1	Buku Panduan	152
4.3.2	Video Tutorial	155
4.4	Hasil Uji Coba	157
4.5	Analisis Data	157
4.5.1	Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	157
4.5.2	Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	165

4.5.3	Penggunaan Media Pembelajaran	175
4.5.4	Analisis Data Awal	180
4.5.5	Analisis Data Akhir	183
4.5.6	Analisis Tanggapan Peserta Didik	186
4.5.7	Analisis Tanggapan Guru	190
4.6	Pembahasan	193
4.6.1	Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial “Temopat”	193
4.6.2	Kelayakan Ahli Media dan Ahli Materi	196
4.6.3	Keefektifan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial “Temopat”	199
4.7	Implikasi Penelitian	200
4.7.1	Implikasi teoritis	200
4.7.2	Implikasi Praktis	201
4.7.3	Implikasi Pedagogis	202
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	203
5.2	Saran	202
DAFTAR PUSTAKA		203
LAMPIRAN		212

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tahapan Waktu Penelitian	86
Tabel 3.2	Tabel Wawancara guru	87
Tabel 3.3	Daftar Nilai Basa Jawa Kelas V	94
Tabel 3.4	Definisi Operasional variable	98
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Dari Wawancara	108
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket Siswa	111
Tabel 3.7	Instrumen Pengumpulan Data	112
Tabel 3.8	Pedoman Kriteria validitas	115
Tabel 3.9	Validitas Tes Unjuk Kerja.....	115
Tabel 3.10	Pedoman Kriteria Reliabilitas	117
Tabel 3.11	Hasil uji Reliabilitas instrumen rubrik penilaian	119
Tabel 3.12	Kriteria Penilaian Kelayakan Media	120
Tabel 3.13	Konversi Skor	121
Tabel 3.14	Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa	122
Tabel 3.15	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	124
Tabel 4.1	Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru	127
Tabel 4.2	Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik	138
Tabel 4.3	Kriteria Penilaian Ahli Materi	158
Tabel 4.4	Angket Validasi Materi	158
Tabel 4.5	Kriteria Penilaian Kelayakan Materi	161
Tabel 4.6	Kriteria Penilaian Ahli Materi	166
Tabel 4.7	Rekapitulasi Validasi Media	166
Tabel 4.8	Kriteria Penilaian Kelayakan Media	173
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Unjuk Kerja	178
Tabel 4.10	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	181
Tabel 4.11	Uji Normalitas Data <i>Postest</i> Kelompok Kecil dan	

Kelompok Besar	182
Tabel 4.12 Hasil <i>Uji t Paired Sampel</i> Kelompok Kecil	183
Tabel 4.13 Hasil <i>Uji t Paired Sampel</i> Kelompok Besar	184
Tabel 4.14 Uji <i>N-Gain</i>	185
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik	186
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	190

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Desain Judul Buku Panduan	150
Gambar 4.2	Daftar isi Buku Panduan.....	150
Gambar 4.3	Cover dan Halaman Judul	152
Gambar 4.4	Prakata	153
Gambar 4.5	Daftar Isi	153
Gambar 4.6	<i>Tembang</i> Macapat	153
Gambar 4.7	Profil Penulis	153
Gambar 4.8	Resensi.....	153
Gambar 4.9	Video Tentang Teori <i>Tembang</i> Macapat.....	155
Gambar 4.10	Video tentang Lirik <i>Tembang</i> Macapat.....	155
Gambar 4.11	Video tentang Lirik dan Notasi <i>Tembang</i> Macapat.....	155
Gambar 4.12	Revisi Jenis <i>Tembang</i> Macapat	162
Gambar 4.13	Revisi Hal-Hal Yang Harus Diperhatikan.....	163
Gambar 4.14	Revisi Pencahayaan Video Tutorial	164
Gambar 4.15	Revisi Gerakan Tak Bermakna pada Video Tutorial	164
Gambar 4.16	Revisi Punggung Buku Panduan	173
Gambar 4.17	Revisi Resensi Buku.....	173
Gambar 4.18	Revisi Cover Buku	174
Gambar 4.19	Revisi Kata Pengantar	174
Gambar 4.20	Revisi Cover Buku	174
Gambar 4.21	Revisi Judul Video Tutorial.....	175
Gambar 4.22	Revisi Penulisan Lirik Video Tutorial.....	176

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	78
Bagan 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono	80
Bagan 4.1 Langkah-Langkah Video Tutorial.....	151

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	160
Diagram 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	171
Diagram 4.3 Hasil Unjuk Kerja Skala Kecil.....	178
Diagram 4.4 Hasil Unjuk Kerja Skala Besar	178
Diagram 4.5 Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta Didik	188
Diagram 4.6 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Wawancara	212
Lampiran 2	Lembar Wawancara	214
Lampiran 3	Indikator Angket Kebutuhan Peserta Didik	218
Lampiran 4	Angket Kebutuhan Peserta Didik	220
Lampiran 5	Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	226
Lampiran 6	Indikator Angket Kebutuhan Guru	232
Lampiran 7	Angket Kebutuhan Guru.....	234
Lampiran 8	Hasil Angket Kebutuhan Guru	241
Lampiran 9	Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	247
Lampiran 10	Penilaian Ahli Materi	248
Lampiran 11	Hasil Penilaian Ahli Materi	252
Lampiran 12	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	256
Lampiran 13	Penilaian Ahli Media.....	257
Lampiran 14	Hasil Penilaian Ahli Media	263
Lampiran 15	Indikator Tanggapan Peserta Didik	269
Lampiran 16	Angket Tanggapan Peserta Didik.....	272
Lampiran 17	Hasil Tanggapan Peserta Didik	274
Lampiran 18	Indikator Angket Tanggapan Guru.....	275
Lampiran 19	Angket Tanggapan Guru	277
Lampiran 20	Hasil Angket Tanggapan Guru	280
Lampiran 21	Perangkat Pembelajaran	282
Lampiran 22	RPP	297
Lampiran 23	Daftar Nama Siswa	324
Lampiran 24	Rekapitulasi Penilaian Unjuk Kerja	326
Lampiran 25	Rekapitulasi Hasil Belajar	335
Lampiran 26	Validitas Instrumen Unjuk kerja	340
Lampiran 27	Reliabilitas	342

Lampiran 28 Uji Normalitas	344
Lampiran 29 Uji N-Gain	350
Lampiran 30 Uji T.....	351
Lampiran 31 Surat Balasan Observasi	354
Lampiran 32 Surat Uji Instrumen	355
Lampiran 33 Surat Persetujuan Ahli Validator.....	356
Lampiran 34 Surat Balasan Penelitian	358
Lampiran 41 Dokumentasi.....	362

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah nomor 57 tahun 2013 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia menyatakan bahwa Bahasa Jawa adalah bahasa yang dipakai secara turun temurun oleh masyarakat di daerah atau penutur lainnya, sebagai sarana komunikasi dan ekspresi. Bahasa Jawa merupakan salah satu budaya yang harus tetap dijaga kelestariannya. Pelestarian bahasa Jawa menjadi agenda penting bagi semua pihak, termasuk sekolah sebagai lembaga pendidikan. Salah satu upaya yang telah dilakukan dalam bidang pendidikan adalah dengan memasukkan bahasa Jawa dalam muatan kurikulum yang dikemas dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Tengah no 57 tahun 2013 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 Tentang Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa yang menyatakan bahwa Bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa Ibu dalam komunikasi dan interaksi seluruh anggota keluarga dalam rangka membina dan memelihara keberlangsungannya. Namun yang terjadi sekarang ini sebagian besar siswa tidak bisa berbahasa jawa karena dalam lingkungan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun sekolah siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang lebih sering menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang

memahami istilah-istilah dan kosakata bahasa Jawa. Kurangnya kosakata bahasa Jawa yang dimiliki menyebabkan anak kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Guru harus mengartikan ke dalam bahasa Indonesia terlebih dahulu, hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Selain itu jam pelajaran Bahasa Jawa sangat terbatas hanya 2 jam dalam satu minggu sehingga sangat kurang bagi guru dan siswa untuk menguasai materi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. 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 warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Landasan tersebut didukung oleh pendapat Sutan dan Syahniar (1991: 20) menyebutkan bahwa sekolah sebagai satuan pendidikan bertanggung jawab untuk melaksanakan fungsi pendidikan nasional yaitu

mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional. Tenaga pendidikan (guru) bertanggung jawab untuk mewujudkan tujuan tersebut, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Namun permasalahan yang sering ditemui di lapangan, guru yang memiliki kendala atau hambatan dalam mencapai tujuan pendidikan. Permasalahan ditemukan di SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang yakni kurangnya wawasan dan kompetensi guru dalam mengajarkan pelajaran Basa Jawa materi *tembang* macapat. Guru mengalami kendala dalam menguasai materi *tembang* macapat karena guru buta nada sehingga tidak dapat mengajarkan dan mempraktikkan cara bernyanyi *tembang* macapat yang benar. Biasanya guru memutar kaset *tembang* macapat kepada siswa agar siswa dapat mengetahui *tembang* macapat. Kemudian siswa diminta belajar sendiri dengan mendengarkan setelah itu siswa mencoba. Namun siswa kesulitan dalam memahami *tembang* macapat, dan juga kesulitan dalam menirukannya. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan skill bernyanyi siswa terhadap *tembang* macapat. Sebagian besar siswa mengatakan tidak menyukai materi *tembang* macapat dikarenakan sulit dan membosankan, namun juga ada yang menyukai materi *tembang* macapat karena enak didengar.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian materi *tembang* macapat. Karena selama ini banyak

yang kurang peduli tentang pentingnya melestarikan Sastra Jawa khususnya di daerah Jawa Tengah salah satunya yaitu *tembang* Macapat. Sudah seharusnya sebagai orang Jawa melestarikan budaya atau Sastra Jawa, namun kebanyakan yang terjadi sekarang kebudayaan dan sastra daerah mulai luntur.

Mata pelajaran bahasa Jawa SD meliputi pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa. *Tembang macapat* merupakan salah satu sastra yang berasal dari daerah Jawa. Berdasarkan PP nomor 57 tahun 2014 menyatakan Sastra Daerah adalah karya kreatif yang berisi pemikiran, pengalaman, dan penghayatan atas kehidupan yang diungkap secara estetis dalam bahasa daerah, tinjauan kritis atas karya sastra dalam bahasa daerah, atau tinjauan kritis atas karya sastra daerah. Pengembangan Sastra Daerah dilakukan untuk mendukung dan memperkuat kepribadian suku bangsa, meneguhkan jati diri kedaerahan, dan mengungkapkan serta mengembangkan budaya daerah dengan Bahasa Daerah yang bersangkutan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tembang Macapat merupakan salah satu sastra daerah yang berasal dari Jawa Tengah. Melalui pembelajaran *tembang macapat* di sekolah dasar merupakan salah satu upaya pelestarian warisan budaya Nusantara. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya pelestarian *tembang macapat* menghadapi kendala yaitu minimnya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketrampilan dan pemahaman makna yang terkandung dalam *tembang macapat*. Menurut pendapat Wati (2016:3)

menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.

Namun teori tersebut tidak sesuai dengan kondisi pada siswa kelas V SD Kalibanteng Kulon 01 Semarang. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai khususnya dalam menunjang materi tembang macapat. Sarana prasarana yang terdapat di sekolah juga terbatas yaitu 1 Ampli, 3 Speaker kecil, 4 LCD, 3 laptop, 2 Printer, dan peralatan olahraga. karena jumlahnya yang terbatas, dalam penggunaannya guru harus bergantian. Selain itu sarana dan prasarana yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal. Misalnya LCD, yang biasanya menggunakan LCD hanya guru-guru tertentu yang masih muda. Hal ini dikarenakan guru yang sudah senior seperti guru kelas V kurang menguasai dalam bidang teknologi, sehingga guru harus meminta bantuan dalam menggunakannya kepada guru lain dan siswa. Media yang tersedia di kelas berupa pajangan berupa gambar-gambar, peta, jam, dan buku-buku pelajaran. Biasanya guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar.

Kurangnya media pembelajaran menyebabkan minat dan antusias siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa materi macapat masih rendah. Kurangnya minat siswa juga disebabkan karena proses pembelajaran yang monoton, dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang

inovatif serta guru belum menggunakan alat bantu/media pembelajaran. Guru masih mengajar secara klasikal dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Selain dikarenakan guru kurang memahami *tembang macapat* sehingga guru kurang mampu memotivasi siswa menyukai dan tertarik dalam mengikuti pelajaran Basa Jawa khususnya pada materi *tembang macapat*. Siswa yang memiliki minat biasanya siswa yang memiliki kemampuan dan ketertarikan dalam bidang musik khususnya bernyanyi. Namun karena keterbatasan yang dimiliki guru sehingga guru tidak dapat mengembangkan kemampuan anak dalam *nembang macapat*.

Untuk mengukur kemampuan *nembang macapat* siswa perlu dilakukan penilaian unjuk kerja. Sesuai dengan pendapat Kunandar dalam Rahmawan, Sumaryanto, dan Supriyadi (2016: 82) mengatakan bahwa penilaian kinerja adalah penilaian tindakan atau tes praktik yang secara efektif dapat digunakan untuk kepentingan pengumpulan informasi tentang bentuk-bentuk perilaku atau keterampilan yang diharapkan muncul dalam diri peserta didik. Namun yang terjadi di lapangan penilaian yang dilakukan pada materi *tembang macapat* hanya diambil dari aspek kognitif (pengetahuan) saja. Selama ini guru belum melakukan penilaian keterampilan (psikomotorik) untuk materi *tembang macapat*. Hal ini dikarenakan pada Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Jawa tidak ada KD psikomotorik menyanyikan *tembang macapat*. Pada penerapannya guru lebih terfokus pada materi (aspek kognitif) yang terdapat pada buku teks.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin memfokuskan pada hasil belajar psikomotorik untuk meningkatkan keterampilan *nembang* macapat siswa. Agar siswa tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga keterampilan *nembang* macapat. *Tembang* macapat salah satu karya sastra yang berasal dari Jawa yang harus dilestarikan dengan dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar.

Data hasil belajar Basa Jawa di kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Semarang masih rendah, dibuktikan dengan nilai kognitif dari 29 siswa, terdapat 16 siswa (55,17 %) yang belum mencapai KKM sedangkan yang sudah mencapai KKM terdapat 13 siswa (44,83 %) yang sudah mencapai KKM. Hal ini dikarenakan masih banyaknya murid yang belum menguasai materi seni musik baik pada ranah kognitif maupun psikomotorik. KKM mata pelajaran Basa Jawa adalah 63.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk membantu mata pelajaran Bahasa Jawa materi macapat. Hal ini dilandasi karena kurangnya penggunaan media, padahal dengan berbantuan media dapat memudahkan guru dalam mengajar, serta untuk membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu agar dapat mengoptimalkan fasilitas sekolah yang sudah tersedia seperti LCD dan speaker. Media yang akan dikembangkan berupa buku panduan dan video tutorial yang dapat memberikan pengetahuan, pemahaman serta

keterampilan siswa tentang *tembang* macapat. Hal ini sejalan dengan pendapat Umar, Suryan dan Prasetyo (2015: 3) yang mengungkapkan bahwa sulitnya mendapatkan pengetahuan tentang budaya Indonesia ini membuat beberapa guru disekitar belum banyak mengetahui dan masih menerapkan pembelajaran dengan menggunakan buku yang masih kurang terdata dan terlalu monoton. Namun mempelajari budaya Indonesia tidak bisa hanya dengan membaca buku, karena pembahasan yang memerlukan penjelasan mengenai teknik yang digunakan dalam pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia tersebut, seperti dilakukan interaksi. Oleh karena dengan mengembangkan media buku panduan dan video tutorial diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan keterampilan *nembang* agar pembelajaran lebih inovatif. Selain itu melalui video dapat memungkinkan adanya interaksi antara guru dan siswa serta sebaliknya.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti didukung oleh penelitian terdahulu menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa buku panduan dan video dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Hanurawan dan Soetjipto (Vol 1, No 2, 2009) dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Guru untuk Pembelajaran PKN SD/ MI melalui Berbagai Model Cooperative Learning”. Dalam penelitian ini dikembangkan buku panduan pembelajaran untuk guru dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran *cooperative learning* yang diterapkan dalam mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan). Buku panduan Guru disusun agar

guru mampu melakukan proses perencanaan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran PKn melalui berbagai model *cooperative learning* sehingga mempermudah guru dalam mengajarkan materi-materi PKn. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, dengan menggunakan buku panduan yang digunakan untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran. Letak perbedaannya dalam penelitian tersebut mengembangkan buku panduan untuk mata pelajaran PKn, sedangkan dalam penelitian ini materi yang akan digunakan yaitu *tembang macapat*. Selain itu dalam penelitian ini buku panduan tidak hanya dirancang untuk guru namun juga untuk siswa. Jika siswa memiliki buku panduan juga maka akan memudahkan guru dalam mengajarkan materi *tembang macapat* karena siswa sudah memiliki buku pegangan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Daryanto, dkk. (Vol. 3, No.2, Juli 2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat* Berbasis Video Interaktif”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran *tembang macapat* baik pemahaman makna maupun keterampilan *tembang macapat* adalah penggunaan media pembelajaran *tembang macapat* berformat video interaktif. Pembelajaran *tembang macapat* berlangsung dalam beberapa tahapan, tahapan tahapan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dituangkan dalam track-track dalam video. Video pembelajaran *tembang macapat* ini dibuat dengan format interaktif, artinya antara peserta didik dan media pembelajaran didesain agar

dapat berinteraksi, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dalam koridor active learning. Media pembelajaran *tembang* macapat berformat video interaktif kiranya dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran *tembang* macapat di SD, selain mudah dalam penggunaannya, media ini sudah didesain sedemikian rupa sehingga semua guru sekolah dasar dapat menggunakan media pembelajaran ini. Penelitian tersebut sesuai dengan peneliti dengan menggunakan video interaktif. Letak perbedaannya peneliti menggunakan video tutorial yang juga menyajikan secara interaktif.

Berdasarkan dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kognitif dan psikomotorik anak bisa menggunakan teks, gambar, suara, dan video. Buku dan video pembelajaran dapat menambah pemahaman siswa dan menumbuhkan minat siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan didukung dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka peneliti akan memberikan solusi dengan melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan *Nembang* Macapat Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Terkait dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, teridentifikasi masalah terkait masalah hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Semarang sebagai berikut:

- 1.2.1 Sebagian besar siswa kelas V tidak menyukai pelajaran Bahasa Jawa dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa.
- 1.2.2 Wawasan dan kompetensi guru dalam tembang macapat yang masih kurang sehingga guru tidak bisa mengajarkan cara menyanyikan macapat dengan benar.
- 1.2.3 Kurangnya pemahaman dan skill bernyanyi siswa terhadap tembang macapat.
- 1.2.4 Minat dan antusias siswa kelas V terhadap pelajaran Bahasa Jawa materi *tembang* macapat masih rendah.
- 1.2.5 Kurangnya fasilitas, sarana prasarana, dan media pembelajaran yang dalam menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa materi macapat.
- 1.2.6 Penilaian yang dilakukan guru dalam mata pelajaran Bahasa Jawa materi *tembang* macapat hanya diambil dari aspek kognitif (pengetahuan) saja guru belum melakukan penilaian keterampilan (psikomotorik) untuk materi tembang macapat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan oleh peneliti, peneliti membatasi pada permasalahan yang lebih fokus pada masalah kurangnya media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran khususnya dalam materi tembang macapat sehingga pemahaman dan *skill* siswa kurang. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan Buku Panduan dan Video Tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* macapat siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* macapat siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* macapat siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang?
- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* macapat siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengembangkan desain media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang.
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang.

- 1.5.3 Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat untuk meningkatkan keterampilan *nembang* siswa kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan atau informasi. Informasi yang disampaikan beragam dari yang abstrak hingga konkret. Media pembelajaran memiliki kelebihan antara lain dapat memudahkan proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat dan teknik. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan buku panduan dan video tutorial. Kedua media tersebut digunakan untuk saling melengkapi. Tujuan pengembangan media tersebut agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan antusias dan motivasi siswa untuk belajar khususnya pada pelajaran Bahasa Jawa materi *tembang* macapat.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi peneliti

- a. Peneliti dapat menambah pengetahuan dan keterampilan tentang *tembang* macapat dan cara bernyanyi macapat dengan benar.

- b. Peneliti dapat menambah wawasan mengenai pengembangan buku panduan serta dapat menerapkan terori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- c. Peneliti dapat meningkatkan kreatifitas melalui pembuatan video tutorial.

1.6.2.2 Bagi guru

- a. Guru dapat menggunakan panduan yang dikembangkan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa materi macapat di sekolah dasar sehingga dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran.
- b. Guru dapat menggunakan video tutorial yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan bernyanyi macapat.

1.6.2.3 Bagi siswa

- a. Siswa dapat menggunakan buku panduan dan video tutorial tempat yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman dan ketrampilan siswa tentang tembang macapat
- b. Mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa khususnya pada materi macapat.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan tambahan media-media pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa jawa agar

dapat membantu meningkatkan prestasi belajar dan ketrampilan siswa dalam nembang macapat.

- b. Hasil penelitian ini dapat melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh guru.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Media pembelajaran *tembang* macapat yang biasa digunakan adalah berupa buku lagu yang berisi kumpulan *tembang* macapat, adapula yang berupa file musik dalam bentuk mp3 dan berupa video *tembang* macapat yang disertai lirik. Peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media yang sudah ada tersebut menjadi sebuah media yang mudah digunakan, praktis, dan mudah dipahami siswa, sehingga harapannya media pembelajaran tersebut mampu menambah pemahaman serta dapat meningkatkan ketrampilan siswa nembang macapat.

Produk yang akan dibuat oleh peneliti yaitu berupa buku panduan dan video tutorial Temopat. Buku panduan didesain untuk melengkapi video tutorial Temopat agar hasil belajar siswa lebih optimal. Buku panduan yang disusun yaitu buku panduan *nembang* macapat. Dalam buku tersebut berisi kumpulan lagu-lagu *tembang* macapat disertai dengan notasi angka, arti, perwatakan, guru gatra, guru lagu, guru wilangan, cara *nembang* macapat, dan soal evaluasi. Pada penelitian ini peneliti ingin menjabarkan 11 *tembang* macapat. Pemilihan *tembang* disesuaikan dengan materi *tembang* macapat yang ada di SD. Buku Panduan ini didesain untuk melengkapi buku cetak yang sudah ada. Kelebihan dari buku panduan ini adalah dari segi materi

lebih lengkap daripada buku cetak yang sudah ada, bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, tampilan buku lebih menarik. Buku panduan didesain dengan ukuran buku A5 (14,8 cm x 21 cm) yang berisi lebih dari 50 halaman dengan ukuran font 11. Pada buku tersebut berisi teori tentang pengertian, jenis, perwatakan, langkah-langkah *nembang*, guru gatra guru lagu dan guru wilangan, notasi, dan lirik.

Produk yang kedua yaitu video tutorial Temopat kepanjangan dari Tembang Macapat. Video tutorial ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Wondershare filmora*. Video ini didesain dengan format tutorial. Dalam video tutorial Temopat berisi tentang cara-cara *nembang* macapat. Tujuan dari video tutorial ini adalah mampu meningkatkan keterampilan *nembang* macapat. Didalam video berisi penjelasan singkat tentang *tembang* macapat, sifat *tembang*, cara mengekspresikan *tembang*, tutorial *nembang* dengan disertai lirik dan notasi angka serta nada. Jumlah video yang dibuat berjumlah 11 video.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. (Wati 2016:2).

Miarso dalam Susilana & Riyana (2009:6) menambahkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Sedangkan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 dalam Susanto (2013:19)

Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Wati (2016:3) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa.

Sanaky (2013:3) menambah bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai defini diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016:4) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang

menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa cara media visual yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b. Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

c. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan para siswa. Banyak siswa telah memiliki netbook atau laptop yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

d. Microsoft Power Point

Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

e. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

f. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Menurut Sanaky (2013:57) terdapat beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

a. Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leaflet*, dan *studi guide*, jurnal dan majalah ilmiah.

b. Media Pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda – benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda – benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafis (*graphic materials*), *realia*, dan model.

c. Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu overhead transparasi, slide suara, dan film strip. Overhead transparasi dapat dianggap sebagai projected media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini, media slide suara, dan film strip sudah tidak digunakan lagi untuk keperluan pembelajaran.

d. Rekaman Audio

Rekaman audio, jenis media yang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, Al-Quran dan latihan-latihan

yang bersifat herbal. Pembelajaran tentang cara pengucapan (*pronunciation*) dan keterampilan mendengar (*listening skill*) akan sangat efektif jika menggunakan media ini. Media audio yang disiarkan sebagai program radio telah lama digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran pada beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di seluruh dunia.

e. Video dan VCD

Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui media video dan video *compact disk* (VCD). Sama seperti media audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistik. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu *feature* tersebut adalah *slow motion* dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh mahasiswa. *Slowmotion*, kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat. Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu.

f. Komputer

Untuk era sekarang ini, komputer sudah mendominasi semua lini kehidupan. Ini berarti, komputer bukan lagi sesuatu yang baru, karena komputer telah banyak digunakan baik oleh pengajar, pembelajar, perkantoran, lembaga-lembaga latihan kerja, warnet, maupun masyarakat pada umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan mampu membuat proses belajar menjadi interaktif

Berdasarkan jenis-jenis yang telah dipaparkan diatas jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk kedalam jenis media cetak dan video atau multimedia. Media yang akan dikembangkan berupa media cetak yaitu buku panduan dan video atau multimedia yaitu video tutorial yang berisi teks, audio dan video.

2.1.1.3 Kriteria Dalam Menentukan Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Sulthony (2016:1.936) mengatakan bahwa terdapat beberapa kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan sebelum memilih media pembelajaran yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran
- c. Praktis, luwes, dan tahan lama sehingga dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun.
- d. Guru terampil menggunakannya,
- e. Tersedia waktu yang cukup untuk menggunakan media, serta

- f. Sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik harus sesuai kriteria agar media yang dikembangkan tepat guna dan tepat sasaran. Sehingga tujuan dan fungsi media pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.1.4 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:5) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi pembelajara dalam proses pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yang dipaparkan oleh Sanaky tersebut adalah tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti melalui media yang akan dikembangkan.

2.1.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Sudiana dan Rivai dalam Sanaky (2013:5) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran adalah :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selain itu Sanaky (2013:5) menambahkan manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut :
 - 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik,
 - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
 - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
 - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
 - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
 - 7) Meningkatkan kualitas pengajaran,
 - 8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar,

- 9) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian, dan
- 10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan

b. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
- 3) Memudahkan pembelajar untuk belajar,
- 4) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,
- 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
- 6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memberikan pedoman bagi guru, memberikan dan meningkatkan variasi belajar, menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian, dan menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan memudahkan pembelajar untuk belajar

2.1.1.6 Fungsi Media Pembelajaran

Sanaky (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka,
- b. Membuat aplikasi dari objek yang sebenarnya,
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
- d. Memberi kesamaan persepsi,
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

Wati (2016:10) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi di antaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris, antara lain sebagai berikut.

- a. Atensi

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan

mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.

b. Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya, informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.

d. Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dan mengingatkannya kembali. Atau dengan bahasa lain, media

pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa, dapat menggugah emosi dan sikap siswa, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran, dan mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

2.1.1.7 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandangan yang luas tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio visual saja melainkan sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi pembelajar. Seperti yang dikemukakan Sanaky (2013:44) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.
- b. Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini, yaitu:
 - 1) Media proyeksi, seperti: overhead projector, slide, film, dan LCD,

- 2) Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dll, dan
 - 3) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- c. Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
 - d. Kumpulan benda-benda (*material collection*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
 - e. Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik dan lain-lain. Media pembelajaran dalam bentuk ini sangat tergantung pada inisiatif, rekayasa, dan kreasi pengajar itu sendiri. Jenis media seperti ini, hanya dapat dilihat dan ditirukan oleh pembelajar”.

Menurut Gagne dalam Daryanto (2016:17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Menurut Allen dalam Daryanto (2016:18) mengungkapkan terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping mengklarifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diklasifikasikan bahwa buku panduan dan video tutorial termasuk ke dalam klasifikasi media cetak dan video audio visual.

2.1.2 Buku Panduan

2.1.2.1 Pengertian Buku Panduan

Dilihat dari bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang

dengar, dan bahan ajar interaktif. Menurut Prastowo (2015:42) buku panduan belajar siswa termasuk contoh dari bahan ajar yang berbasis cetak. Bahan cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi.

Indriana (2011:63-64) mengatakan bahwa bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, yang menyajikan berbagai pesan melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi. Fungsinya sebagai penjelas pesan atau informasi yang disajikan. Contoh bahan ajar cetak adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran atau buku panduan yang sudah disusun sedemikian rupa agar bisa memberikan penjelasan atau pembahasan tentang materi yang ingin disampaikan. Kelebihan media cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak; pesan dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing; dapat dipelajari kapan saja karena bisa dibawa kemanapun; terkadang tampilannya lebih menarik saat dilengkapi dengan gambar dan warna; dan perbaikan atau revisi bisa dilakukan dengan mudah.

Sanaky (2013:57) Buku adalah media yang bersifat fleksibel (luwes) dan biaya pengadaannya relatif lebih murah jika dibandingkan dengan pengadaan media lain. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya. Pada

umumnya media ini digunakan sebagai informasi utama atau bahkan suplemen informasi terhadap penggunaan media lain.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan diatas, buku panduan belajar siswa termasuk contoh dari bahan ajar yang berbasis cetak. Buku panduan berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Buku panduan (bahan cetak) memiliki berbagai macam keunggulan dalam penggunaannya. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya. Dalam penelitian ini media buku panduan akan dikombinasikan dengan media video tutorial.

2.1.2.2 Teknik Penyusunan Buku Panduan

Prastowo (2015:73) memaparkan teknik penyusunan buku panduan ada beberapa ketentuan yang hendaknya disajikan pedoman dalam penyusunan buku panduan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai peserta didik.
- b. Untuk menyusun bahan ajar, ada enam hal yang perlu dimengerti (Steffen dan Ballstaedt dalam diknas, 2004), yaitu:
 - 1) Susunan tampilannya jelas dan menarik. Pada aspek susunannya, disusun dengan urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, serta terdapat rangkuman dan tugas pembaca.

- 2) Bahasanya mudah dipahami, maksudnya adalah mengalirnya kosakata, jelasnya kalimat, dan jelasnya hubungan antarkalimat, serta kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.
- 3) Mampu menguji pemahaman, hal ini berkaitan dengan melalui orangnya atau check list untuk pemahaman.
- 4) Adanya stimulant, hal ini menyangkut enak tidaknya bahan ajar dilihat, tulisannya mendorong pembaca untuk berpikir, dan menguji stimulant.
- 5) Kemudahan dibaca, yang menyangkut keramahan bahan ajar terhadap mata. Hal ini, huruf yang digunakan hendaknya tidak terlalu kecil dan enak dibaca. Selain itu urutan teksnya juga harus terstruktur dan mudah dibaca.
- 6) Materi instruksional. Hal ini menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja (work sheet).

Berdasarkan uraian diatas dalam menyusun buku panduan harus sesuai dengan teknik penyusunan buku panduan antara lain judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar atau materi pokok, susunan tampilannya jelas dan menarik, bahasa yang digunakan mudah dipahami, mampu menguji pemahaman, adanya stimulant, dan materi instruksional

2.1.2.3 Langkah-Langkah Menyusun Buku Panduan

Kurniasih (2014:58-74) langkah langkah penyusunan buku panduan sebagai berikut:

a. Menganalisis Kebutuhan Buku Panduan

Ada 3 hal yang perlu dilakukan ketika membuat buku panduan meliputi:

- 1) Analisis SK-KD, berfungsi untuk menentukan kompetensi – kompetensi apa saja yang memerlukan buku panduan.
- 2) Analisis sumber belajar, meliputi ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya.
- 3) Memilih dan menentukan buku panduan, bertujuan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa buku panduan harus menarik dan dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi

b. Menyusun Buku Panduan

Membuat buku panduan harus mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Tampilan buku (bentuk, ukuran, warna) menarik minat siswa, judul singkat dan jelas, terdapat daftar isi, kerangka berfikir, memenuhi prinsip bahan ajar, dan penugasan.
- 2) Penggunaan bahasa mudah dimengerti dengan kosa kata sederhana, kejelasan kalimat, dan keterkaitan antar kalimat.
- 3) Adanya stimulant atau rangsangan pemikiran dengan kalimat – kalimat yang mendorong pembaca untuk berfikir.
- 4) Memenuhi etika dan estetika dengan tidak menyalahi aturan penulisan, dan enak untuk dibaca.

- 5) Isi (materi dan keterbacaan) harus instruksional, menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, serta lembar kerja.
- 6) Menentukan materi atau isi yang akan dibuat.
- 7) Mengetahui sasaran pembaca.

c. Ketentuan Pembuatan Buku Panduan

Penulisan buku panduan diperlukan beberapa ketentuan agar buku yang disusun memberikan informasi utuh, meliputi:

- 1) Memperhatikan isi, meliputi: buku harus memuat materi minimal yang harus dikuasai peserta didik, relevan dengan tujuan pembelajaran, menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, isi dan bahan mengacu pengembangan konsep.
- 2) Memperhatikan persyaratan penyajian, yakni: adanya keteraturan, isi kontekstual, menarik minat pembaca, merangsang untuk dibaca dan dipelajari, mengacu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan penyajian menggunakan bahasa ilmiah dan formal.
- 3) Memenuhi ketentuan bahasa, meliputi: menggunakan bahasa Indonesia baik dan benar, menggunakan kalimat yang sesuai dengan pengetahuan dan perkembangan sasaran pembaca, menggunakan istilah, kosakata indeks, symbol yang mudah dipahami.

- 4) Memenuhi ketentuan ilustrasi, yakni relevan dengan konsep yang disajikan, merupakan bagian terpadu terpadu dari bahan ajar, jelas, baik, dan merupakan sensial yang membantu memperjelas materi.

d. Format Buku Panduan

Secara umum buku panduan harus berisi:

- 1) Bagian awal yang berisi tampilan buku (sampul, judul, pengarang, gambar sampul, dan tahun terbit), prakata, daftar isi.
- 2) Bagian isi, meliputi materi atau isi dari buku yang berisikan pokok-pokok bahasan yang menjadi inti buku.
- 3) Bagian akhir, meliputi: lampiran glosarium dan kepustakaan.

e. Format Evaluasi Buku Panduan

Komponen evaluasi meliputi:

- 1) Komponen kelayakan isi, yakni kesesuaian KI dan KD, kesesuaian dengan perkembangan anak, kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, kebenaran materi pembelajaran, manfaat untuk menambah wawasan, dan kesesuaian dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial.
- 2) Komponen kebahasaan mencakup: keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien.

- 3) Komponen penyajian mencakup kejelasan tujuan yang ingin dicapai, urutan sajian, pemberian motivasi dan daya tarik, interaksi, dan kelengkapan materi.
- 4) Komponen kegrafikan mencakup penggunaan font (jenis dan ukuran), tata letak, ilustrasi, gambar, foto, dan desain tampilan.

Berdasarkan uraian diatas, langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam menyusun buku panduan yaitu menganalisis kebutuhan buku panduan, menyusun buku panduan, memahami ketentuan pembuatan buku panduan, format buku panduan, dan format evaluasi buku panduan.

2.1.3 Video Tutorial

2.1.3.1 Pengertian Video Tutorial

The rationale for cognitive theory of multimedia is that learners learn more effectively from words and graphics rather than words alone. The words comprises printed words or narration; graphics comprises static graphics or dynamic graphics such as animation or video (Mayer dalam AbuSaada, Lee & Fong, (Vol. 3, No. 5, 2013). Artinya dasar pemikiran untuk teori kognitif multimedia adalah bahwa pelajar belajar lebih efektif dari kata-kata dan grafik daripada kata-kata saja. Kata-kata tersebut terdiri dari kata-kata atau narasi yang dicetak; gambar terdiri dari gambar statis atau gambar dinamis seperti animasi atau video.

Video merupakan salah satu jenis media yang dikenal masyarakat saat ini yang digunakan sebagai media pembelajaran. Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Prastowo (2014:300) mengatakan bahwa video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Dalam paparannya Andi Prastowo menekankan bahwa video adalah rekaman gambar hidup atau dengan kata lain rekaman aktivitas manusia dalam melakukan sesuatu tergantung video apa yang dimaksud. Video juga termasuk dalam kategori bahan ajar noncetak dan telah lama dipercaya untuk menjadi media penyampai pembelajaran ke hadapan siswa secara langsung. Media ini juga sering digunakan di era teknologi seperti saat ini.

Menurut Dawyer dalam Tyas (2015:2) mengungkapkan bahwa video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat memengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Sedangkan Daryanto (2016:72) menjelaskan bahwa format sajian tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi

yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

Rusman (2014:300) menambahkan bahwa tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar para siswa belajar secara efisien dan efektif.

Video tutorial adalah salah satu model video pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek (Tyas, 2015:2)

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah tayangan gambar bergerak atau aktivitas manusia yang memberikan arahan untuk mengajarkan suatu praktek sehingga pesan yang disampaikan dapat mudah diterima oleh penyimak.

2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Berformat Tutorial

Menurut Rusman (2014: 301) menjelaskan tujuan pembelajaran tutorial, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam *software* pembelajaran melakukan usaha-usaha pengayaan materi relevan;
- b. Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar membimbing diri sendiri;

- c. Dan untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya pada masing – masing CBI (*Computer Based Instruction*) yang dipelajari

Berdasarkan uraian diatas, merupakan tujuan video tutorial yang akan di capai pada penelitian ini antara lain untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan siswa.

2.1.3.3 Keuntungan dan Kelemahan Media Video

Daryanto (2016:108) menyebutkan keuntungan menggunakan media video antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Kelemahan media video antara lain:

- a. *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- b. *Sixe information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c. *Opposition* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d. *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi

- penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, distasiun, atau tempat keramaian lain.
- e. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
 - f. *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Clossen (2014:28) mengungkapkan bahwa penggunaan video tutorial juga berlaku diterapkan untuk pembelajaran yang lebih abstrak.

Berdasarkan uraian diatas, menyatakan bahwa dalam menggunakan media video memiliki kelebihan dan kelemahan. Sehingga dalam merancang media video pembelajaran harus mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya agar media pembelajaran yang dikembangkan lebih efektif dan optimal.

2.1.4 Keterampilan *Nembang* Macapat

2.1.4.1 Pengertian Keterampilan *Nembang*

Keterampilan berasal dari kata “terampil” dan mendapat imbuhan “ke- an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1706), terampil adalah cakap dalam menyelesaikan tugas; mampu dan cekatan. Setelah mendapat imbuhan “ke -an”, keterampilan memiliki arti kecakapan untuk menyelesaikan tugas (KBBI, 2008;1706).

Dengan arti lain, keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal dan kreatifitas dalam mengerjakan sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah karya dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan akan lebih baik apabila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dari salah satu bidang keterampilan yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan dapat dilatih sehingga mampu menghasilkan karya. Tanpa adanya latihan tidak akan bisa menghasilkan sebuah keterampilan karena keterampilan bukanlah bakat yang bisa saja didapat tanpa melalui proses belajar yang intensif.

2.1.4.2 Jenis Keterampilan

Menurut Sudjana (2010:17) keterampilan dapat dibedakan ke dalam dua macam, yakni psikomotor dan intelektual. Keterampilan psikomotor adalah menggergaji, mengecat tembok, menari, mengetik, dan sebagainya. Keterampilan intelektual adalah memecahkan soal hitungan, melakukan penelitian, membuat kesimpulan”.

Dalam penelitian ini keterampilan *nembang* atau bernyanyi merupakan salah satu contoh dari keterampilan psikomotor.

2.1.4.3 Mengembangkan Kemampuan Bernyanyi (*Nembang*) Pada Anak

Salah satu jenis keterampilan adalah bernyanyi. Safrina (2002:53-54) menjelaskan cara yang baik dalam mengajar anak bernyanyi adalah dengan membimbing mereka menemukan bersama hal-hal yang perlu

diketahui dan dipelajari mengenai lagu dan musik itu sendiri. Misalnya dengan mengajak mereka mendengarkan rekaman-rekaman musik yang bagus dan rekaman suara bernyanyi yang baik. Mintalah pendapat mereka mengenai apa yang mereka dengar.

Hal-hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan bernyanyi seorang anak adalah:

- a. Ajak anak untuk mengeksportasi suara-suara yang ada disekitar kita
- b. Mintalah anak untuk bernyanyi dengan ringan dan bebas (tanpa paksaan)
- c. Agar supaya anak-anak mempunyai sikap tubuh yang baik dalam bernyanyi
- d. Dalam menyanyikan nada tinggi beri gambaran pada anak tentang gerakan ingin melempar bola yang jauh tentang roket yang lepas dari landasan
- e. Memberikan gambar-gambar atau bercerita mengenai isi lagu dapat menolong imajinasi anak mengenai sebuah lagu.
- f. Dalam mengajarkan lagu baru tentukan nada lagu tersebut sesuai dengan wilayah suara anak.
- g. Guru dapat menyanyikan lagu baru perbaris atau secara keseluruhan (kalau lagu pendek), kemudian minta anak untuk menirunya.

- h. Sebelum menyanyikannya minta anak untuk bertepuk tangan irama lagu tersebut.
- i. Anak senang meniru orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bernyanyi anak dapat dikembangkan apabila dilatih dan dibimbing dengan cara yang benar seperti melalui pembiasaan dilakukan secara berulang-ulang.

2.1.5 Tembang Macapat

2.1.5.1 Pengertian Tembang Macapat

Tembang *macapat* termasuk seni vokal yang bersifat mandiri atau sajian vokal yang menyertai *waditra gamelan* (Supanggah dalam Darmasti, 2011:181).

Udjang Pairan M. Basir dan Sayid Marifatullah (2018: 226) menyatakan bahwa *Tembang as a part of the form of artistic expression has long been known in javanese culture. In terms of shape, structure, and content, it can be regarded as a peculiar, unique, complex and didactic artwork model.* Artinya *tembang* sebagai bagian dari bentuk ekspresi artistik telah lama dikenal dalam budaya Jawa. Dari segi bentuk, struktur, dan konten, itu dapat dianggap sebagai sesuatu yang aneh, unik, model karya seni yang kompleks dan didaktik.

Menurut Saputra (1992:19) *macapat* adalah puisi yang terikat pada pola persajakan dan mengandung unsur *titi laras* (nada). Baik pola

persajakan maupun pola *titi laras* tergantung pada jenis pola persajakan yang digunakan.

Ranggawarsita dalam Saputra (1992:76) menyebut bahwa macapat adalah puisi tahapan keempat. Puisi-puisi sebelumnya adalah *wacasa* (kakawin), *maca-ro* (kakawin muda) dan *macatri* (*sekar tengahan*). Berbeda dengan jenis puisi yang lain, macapat mempunyai kekhasan dalam membaca. Macapat harus ditembangkan atau dinyanyikan. Dengan demikian *tembang* merupakan komponen ketiga, yang tidak kalah pentingnya dengan dua komponen yang telah dipaparkan, yakni pola persajakan dan bahasa.

Widodo (2006:80) menyatakan bahwa macapat merupakan karya sastra yang menggunakan bahasa Jawa baru, diikat persajakan meliputi guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan.

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa macapat termasuk kedalam seni vokal Jawa yang terikat pada pola persajakan seperti guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan.

2.1.5.2 Jenis, dan Variasi *Tembang* Macapat

Tembang macapat terdapat 11 jenis, dan pada setiap jenis terdapat beberapa variasi. Muh. Mawardi dan Marwanto mengumpulkan beragam lagu tersebut yang dituangkan dalam tiga judul buku yaitu Tuntunan Sekar Macapat 1, Tuntunan Sekar Macapat 2, Tuntunan Sekar Macapat 3. Variasi lagu masing masing *tembang* macapat adalah sebagai berikut:

- a. *Tembang* Mijil ada 27 variasi lagu
- b. *Tembang* Sinom ada 26 variasi lagu
- c. *Tembang* Kinanthi ada 29 variasi lagu
- d. *Tembang* Asmaradana ada 17 variasi lagu
- e. *Tembang* Dhandhinggula ada 29 variasi lagu
- f. *Tembang* Pangkur ada 15 variasi lagu
- g. *Tembang* Durma ada 22 variasi lagu
- h. *Tembang* Pocung ada 28 variasi lagu
- i. *Tembang* Gambuh ada 21 variasi lagu
- j. *Tembang* Megatruh ada 13 variasi lagu
- k. *Tembang* Maskumambang ada 11 lagu

Berdasarkan uraian diatas, terdapat 11 jenis *tembang* macapat dan setiap *tembang* memiliki beberapa variasi yang berjumlah 238. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya akan membahas 11 jenis *tembang* macapat. Hal ini dikarenakan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak Sekolah Dasar.

2.1.5.3 Perwatakan *Tembang* Macapat

Udjang Pairan M. Basir dan Sayid Marifatullah (2018: 226) mengungkapkan bahwa isi pada *tembang* umumnya menggambarkan berkedip imajinasi dan pemikiran penulis tentang situasi lingkungan sekitar. Setiap *tembang* macapat menggambarkan sifat dan perwatakan yang berbeda – beda. Karsono H. Saputra (1992: 31-41) menjelaskan perwatakan tiap *tembang* macapat sebagai berikut:

a. *Tembang Mijil*

Kata mijil merupakan sinonim dari kata *metu* (keluar). Dengan arti ini *tembang mijil* mempunyai sifat lancar, sehingga sesuai untuk membingkai wacana yang mengandung nasihat, melahirkan perasaan sedih, ataupun perasaan kasih sendu.

b. *Tembang Sinom*

Sinom secara harfiah berarti (1) pucuk daun muda dan (2) daun muda asam. Kedua makna ini sama-sama mengisyaratkan suatu keadaan usia muda. Dunia muda usia adalah dunia yang penuh keceriaan, senang tiada kesedihan, penuh cita-cita, dan kemauan. Pemakaian nama sinom mengisyaratkan bahwa pola persajakan jenis ini mempunyai sifat ceria, ramah, dan menyenangkan. Oleh karena itu pola persajakan sinom tepat untuk berdialog secara bersahabat, untuk melahirkan cinta kasih, dan untuk menyampaikan amanat dan nasihat.

c. *Tembang Kinanthi*

Kata *khinanthi* berasal dari kata dasar *kanthi* (gandeng) dan memperoleh seselan (infik) *in*. Seselah *in* berfungsi menjadikannya kata dasar pasif. Jadi kata *kinanthi* berarti *digandheng* (digandeng). *Tembang kinanthi* mempunyai sifat kemesraan. Mengandung makna bercumbu-rayu, memberi nasihat ringan, dan membeberkan perasaan hati yang riang.

d. *Tembang Asmaradana*

Kata *asmaradana* merupakan paduan kata *asmara* dan *dana*. Kata *dana* sendiri merupakan kependekan dari *dahana* yang berarti api. Jadi, kata *asmaradana* berarti api asmara. *Asmaradana* memiliki sifat sedih, suatu kesedihan akibat dirundung api asmara, sehingga jenis pola persajakan ini sesuai untuk mengungkapkan isi wacana yang bermakna rindu dendam asmara atau untuk merayu.

e. *Tembang Dhandhanggula*

Dhandanggula berasal dari kata *dhandang* dan *gula*. *Dhandang* adalah mengharap supaya (*ngajab*) sedangkan *gula* berarti gula. Kata *gula* mengisyaratkan kata manis, menyenangkan (*ngresepake*) atau baik. Dengan demikian *dandang gula* berarti mengharap supaya baik atau menyenangkan.

Sebagaimana telah diisyaratkan oleh makna harfiahnya, sekar *dandanggula* mempunyai sifat manis, lembut, dan menyenangkan. Oleh karena itu *dandanggula* sangat tepat untuk melahirkan perasaan yang menyenangkan, untuk melahirkan ajaran-ajaran yang baik, serta melahirkan rasa kasih.

f. *Tembang Pangkur*

Pangkur berasal dari akar kata *kur*. Dari akar kata *kur* dan *mangkur* yang kesemuanya mengandung makna belakang. Barangkali dari sinilah, sekalipun tidak memberi penjelasan lebih jauh, Hardjowirogo memberi arti kata *pangkur* dengan ekor (buntut). Ekor adalah bagian belakang binatang atau ujung tulang

belakang. Ujung dapat dikatakan sebagai suatu puncak. Maka dapat dipahami jika kata *pangkur* untuk memberi nama suatu pola persajakan yang mempunyai sifat memuncak. Demikianlah sekarang *pangkur* digunakan untuk mewadahi wacana yang mengandung perasaan hati yang sungguh-sungguh, nasihat yang sungguh-sungguh, atau puncak rindu dendam asmara.

g. *Tembang Durma*

Hardjowirogo dalam Saputra (1992:27) mengartikan kata *durma* dengan *sima* (harimau). Agaknya tafsiran ini diambil berdasarkan adanya persamaan bunyi suku kedua pada kata *durma* dan *sima*. Tafsiran ini diperkuat dengan kenyataan bahwa pola persajakan *durma* sering digunakan untuk membingkai wacana yang bermakna keras, bengis, dan kasar. Hal ini tentu sesuai dengan watak dasar yang dimiliki oleh harimau sebagai binatang buas pemangsa daging.

Pola persajakan *durma*, menurut tradisi tutur dicipta oleh kangjeng Sunan Bonang memiliki sifat keras, bengis, dan kasar, sehingga *tembang* ini lebih tepat wacana yang sifatnya mengungkapkan kemarahan, suatu peperangan, atau nasihat yang keras.

h. *Tembang Pocung*

Pola sekarang macam ini mempunyai sifat santai kendur dalam artian tidak tegang. Pola persajakan biasanya digunakan untuk

pupuh yang bersifat santai, jenaka tetapi berisi, atau untuk mengungkapkan nasihat yang ringan.

i. *Tembang Gambuh*

Arti kata gambuh dalam *Baoesastra Djawa* susunan Poerwadarminta mempunyai dua pengertian, yakni (1) kulina (biasa), *pundhuh* (akrab, jinak) dan , (2) *tledhek* (penari, tandak). Sebagaimana arti kata *gambuh* yang pertama, yakni *kulina* atau *pundhuh*, sekar gambuh mempunyai sifat keakraban. Biasanya digunakan untuk melahirkan nasihat yang sungguh-sungguh, dalam artian nasihat yang disampaikan kepada keluarga yang memang sudah dikenal dengan akrab sehingga tidak ada rasa sungkan atau keragu-raguan.

j. *Tembang Megatruh*

Kata *megatruh* ada kemungkinan berasal dari kata *mega* (Jawa Kuna: *megha*, awan, mendung) dan *truh* (embun, hujan, gerimis) atau dari kata *megat* (memutuskan) dan *truh* (embun, hujan, gerimis). “Mendung disaat hujan gerimis” mengisyaratkan adanya suasana yang sendu atau duka yang kelam. Sekar *megatruh* biasanya digunakan untuk mengungkapkan sedih atau duka yang dalam, penyesalan yang dalam, atau kepedihan hati nan merana.

k. *Tembang Maskumambang*

Kata *maskumambang* berarti emas yang terapung (*mas*: emas, *kumambang*: terapung). Keadaan setiap benda yang terapung

pasti terombang-ambing oleh arus atau gerak barang cair yang mengapungkannya, sekalipun benda yang terapung itu adalah emas. Demikianlah nama maskumambang ini menandai pola persajakan sekar macapat yang bersifat lara, prihatin, dan mengiba. Oleh karena itu pola persajakan ini digunakan untuk membingkai wacana yang mengandung makna melahirkan perasaan hati lara nan duka, melahirkan tangisan hati atau keprihatinan.

Berdasarkan uraian diatas, tiap *tembang* memiliki perwatakan dan sifat yang berbeda-beda. Sehingga dalam membawakan *tembang* macapat harus dengan ekspresi yang berbeda-beda sesuai perwatakan tiap *tembang*.

2.1.5.4 Aturan Guru Gatra, Guru Lagu dan Guru Wilangan

Tembang macapat merupakan *tembang* jawa yang terikat pada aturan – aturan. Menurut Saputra (1992:46) mengatakan bahwa pada dasarnya pola persajakan macapat adalah kaidah atau tata bangun yang harus ditatati secara ketat. Pola persajakan ini meliputi *guru gatra* (aturan jumlah larik tiap-tiap larik), *guru wilangan* (aturan jumlah suku kata tiap-tiap larik), *guru lagu* (jatuhnya bunyi vokal pada tiap-tiap larik).

a. Guru gatra

Jumlah gatra (larik) tergantung pada jenis pola persajakan.

Dalah satu jenis pola persajakan, jumlah larik ini akan senantiasa

sama dan tidak akan mengalami perubahan. Kecuali apabila pola persajakan yang digunakan telah berbeda.

Berikut adalah daftar guru gatra masing-masing pola persajakan:

- | | |
|------------------|------------|
| (1) Dandanggula | : 10 larik |
| (2) Sinom | : 9 larik |
| (3) Asmaradana | : 7 larik |
| (4) Durma | : 7 larik |
| (5) Pangkur | : 7 larik |
| (6) Mijil | : 6 larik |
| (7) Kinanti | : 6 larik |
| (8) Maskumambang | : 4 larik |
| (9) Pucung | : 4 larik |
| (10) Gambuh | : 5 larik |
| (11) Megatruh | : 5 larik |

b. Guru wilangan

Aturan jumlah suku kata dalam setiap larik (*guru* = aturan, *wilangan* = bilangan, hitungan) dalam sekar macapat tergantung kedudukan larik pada pola persajakan yang bersangkutan.

Berikut adalah daftar *guru gatra* masing-masing pola persajakan:

- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| (1) Dandanggula | : 10, 10, 8, 7, 9, 7, 6, 8, 12, 7 |
| (2) Sinom | : 8, 8, 8, 8, 7, 8, 7, 8, 12 |

- | | |
|------------------|-------------------------|
| (3) Asmaradana | : 8, 8, 8, 8, 7, 8, 8 |
| (4) Durma | : 12, 7, 6, 7, 8, 5, 7 |
| (5) Pangkur | : 8, 11, 8, 7, 12, 8, 8 |
| (6) Mijil | : 10, 6, 10, 10, 6, 6 |
| (7) Kinanti | : 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8 |
| (8) Maskumambang | : 12, 6, 8, 8 |
| (9) Pucung | : 12, 6, 8, 12 |
| (10) Gambuh | : 7, 10, 12, 8, 8 |
| (11) Megatruh | : 12, 8, 8, 8, 8 |

c. Guru lagu

Sebagaimana *guru wilangan*, *guru lagu* atau *dhong-dhing* juga tergantung pada kedudukan larik dalam pola persajakan yang bersangkutan. Dari contoh-contoh jenis pola persajakan diatas guru lagu didaftar seperti berikut:

- | | |
|------------------|---------------------------------|
| (1) Dandanggula | : i, a, e, u, i, a, u, a, i, a. |
| (2) Sinom | : a, i, a, i, i, u, a, i, a. |
| (3) Asmaradana | : i, a, e/o, a, a, u, a. |
| (4) Durma | : a, i, a, a, i, a, i |
| (5) Pangkur | : a, i, u, a, u, a, i |
| (6) Mijil | : i, o, e, i, i, u. |
| (7) Kinanti | : u, i, a, i, a, i. |
| (8) Maskumambang | : i, a, i, a |
| (9) Pucung | : u, a, i, a. |

(10) Gambuh : u, u, i, i, o

(11) Megatruh : u, u, i, i, o.

Berdasarkan uraian diatas, setiap tembang terikat pada aturan *guru gatra* (aturan jumlah larik tiap-tiap larik), *guru wilangan* (aturan jumlah suku kata tiap – tiap larik), *guru lagu* (jatuhnya bunyi vokal pada tiap-tiap larik). Setiap *tembang* memiliki guru gatra, guru lagu dan guru wilangan yang berbeda-beda.

2.2 Kajian Empirik

Penelitian ini didukung oleh penelitian–penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pembelajaran menggunakan media buku panduan, media video pembelajaran dan tembang macapat diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (Vol. 6, No. 1, 2018) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman *Tembang Macapat* dalam Pembelajaran Bahasa Daerah pada Siswa Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman *tembang Macapat* adalah media pembelajaran video interaktif. Pada tahap prasiklus hasil pretest tidak memuaskan karena rendahnya hasil belajar siswa tentang pemahaman makna *tembang macapat*. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran bahasa Jawa terbatas pada tata bahasanya saja. Guru juga belum mengajarkan *Tembang Macapat* menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hasil yang berbeda

didapatkan ketika guru menggunakan media pembelajaran *Tembang Macapat* berformat video interaktif. Penerapan media pembelajaran *Tembang Macapat* telah memberikan banyak peningkatan terhadap nilai pemahaman *Tembang Macapat* dan ketuntasan peserta didik. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang peneliti ambil terkait penggunaan media video pada materi *tembang macapat*. Letak perbedaannya pada media video yang dikembangkan. Penelitian tersebut menggunakan video interaktif sedangkan penelitian oleh peneliti dengan menggunakan video dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *tembang macapat*.

Penelitian yang dilakukan oleh Khotimah, dkk. (Vol 2, No 2, 2014) dengan judul “Penggunaan media Audio Visual dalam Pembelajaran IPA dan *tembang macapat* di SD”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pembelajaran IPA dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar *tembang macapat* di SD dengan menggunakan media audio visual. IPA dan *Tembang Macapat* merupakan mata pelajaran yang sama-sama membutuhkan media audio visual dalam pendukung pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam tindakan setiap siklus peneliti menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran IPA dan *tembang macapat*. Untuk mengukur hasil belajar *tembang macapat* siswa peneliti menggunakan teknik tes.

Evaluasi praktik menembangkan tembang macapat. Untuk mengukur hasil belajar tembang macapat siswa peneliti menggunakan teknik tes. Hasil pembelajaran IPA materi Perubahan Lingkungan dan *tembang* macapat meningkat terbukti dengan adanya peningkatan hasil evaluasi dari pretest sampai ke siklus III.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Widodo (Vol 9, no 1, 2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Jemundo”. Spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran aksara jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa berupa media video animasi pengenalan huruf jawa dan sandangannya yang disertai dengan RPP media video pembelajaran aksara jawa, bahan penyertanya (buku panduan pengajar), dan dikemas dalam CD. Jenis media video pembelajaran ini berbentuk video animasi pembelajaran. Animaker adalah software atau aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi 2 dimensi. Di dalam media video yang peneliti kembangkan digambarkan dengan proses pembelajaran dikelas dengan materi aksara jawa dan sandhangan. Selanjutnya juga terdapat latihan soal dan kunci jawaban.

Penelitian diatas sesuai dengan penelitian yang diambil peneliti terkait pengembangan media video, bahan penyertanya, dan dikemas dalam CD pada pelajaran Bahasa Jawa. Letak perbedaanya video yang

dikembangkan oleh peneliti berupa video tutorial yang dipraktikan oleh peneliti sendiri dalam mengenalkan *tembang macapat* yang dilengkapi dengan buku panduan yang tidak hanya sebagai panduan guru namun juga untuk siswa. Selain itu video tutorial yang dikembangkan oleh peneliti tidak hanya dikemas dalam CD namun juga di upload di Youtube agar siswa dapat melihat dan belajar *nembang macapat* di luar sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Arifudin dan Yanto dengan judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya *Tembang Macapat* Berbasis Android”. Pada penelitian tersebut *tembang jawa macapat* ditampilkan dengan bentuk sebuah aplikasi yang dikemas dengan menarik dan di aplikasikan untuk smartphone. Pembuatan aplikasi ini menggunakan aplikasi Adobe Makromedia Flash CS6. Pada aplikasi *Tembang Macapat* terdapat Menu Utama yang terdiri dari empat menu yaitu Menu Musik, Menu Informasi, Menu Kuis, Menu tentang dan Menu *exit* atau keluar. Pada menu Musik berisi nada *tembang macapat* beserta lirik lagu. Pada menu Informasi berisi kandungan dan aturan pola persajakan. Pada menu Tentang berisi profil aplikasi dan pengembang. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang peneliti ambil terkait *tembang macapat*. Letak perbedaannya yaitu pada format media yang dikembangkan dan jenjang pendidikannya yaitu tingkat SMP. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa media video tutorial dan buku panduan yang sesuai diterapkan untuk siswa SD.

Namun materi yang disampaikan hampir serupa dengan aplikasi tersebut. Pada video tutorial dikenalkan nada serta dilengkapi dengan tutorial cara nembang macapat. Kemudian informasi tentang tembang macapat serta soal evaluasi (kuis) dicantumkan dalam buku panduan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wirasasmita dan Putra (Vol. 10, No. 2, Desember 2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash”. Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal. Video CD tutorial interaktif ini membahas tentang pengenalan bahasa pemrograman Delphi, program dasar. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil peneliti terkait video tutorial. Letak perbedaannya yaitu aplikasi yang digunakan untuk membuat video tutorial dan materi serta sasaran media tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti pembuatan video tutorial dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora yang didesain untuk mengajarkan tembang macapat siswa SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Ekawati, Supurwoko, dan Wahyuningsih (Vol 3, No 2, 2012) dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini video tutorial didesain untuk meningkatkan

kemandirian belajar siswa. Video tutorial dikemas dalam *website offline* yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif karena siswa dapat memilih sendiri materi yang akan dipelajari sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Dalam video tutorial, terdapat penjelasan materi secara audio visual untuk mempermudah siswa belajar Fisika secara mandiri tanpa didampingi oleh guru. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil peneliti terkait video tutorial yang digunakan untuk mempermudah penjelasan materi. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yaitu SD, dan serta video tutorial yang dikembangkan peneliti dikemas menggunakan CD.

Penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ, dan Setiyorini (Vol 1, No. 2, November 2016) dengan judul “Aplikasi *Tembang Macapat* Berbasis Multimedia”. Pada penelitian ini Aplikasi *tembang macapat* berbasis multimedia dirancang dengan menggunakan software Adobe Flash CS3. Aplikasi *tembang macapat* ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengajar materi tentang *tembang macapat* tanpa harus mencari lagi materi-materi yang berhubungan dengan *tembang macapat*. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti terkait *tembang macapat* yang disajikan dalam bentuk multimedia. Letak perbedaannya jenis multimedia yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk video serta software yang digunakan yaitu *wondershare filmora*.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah, Sabilillah (Vol 6, No 2, 2016) dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf untuk Siswa Kelas III SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan menulis paragraf untuk siswa kelas III SD. Hasil pengembangan buku panduan menulis paragraf meliputi (1) sampul buku panduan berwarna hijau dan kuning dengan tulisan judul berada di tengah buku, (2) bentuk buku panduan berbentuk persegi panjang dengan ukuran A5, (3) buku panduan menggunakan bahasa baku dengan kalimat yang pendek-pendek. Hasil penelitian didasarkan pada analisis kebutuhan guru dan siswa. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti terkait pengembangan buku panduan. Letak perbedaannya pada materi yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Suwarna (No 2, 2004) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Melagukan *Tembang* Macapat dengan Media Kaset Audio dan Gamelan”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan melagukan *tembang* macapat dengan menggunakan media kaset audio dan gamelan. Kedua media ini secara sinergis membantu kompetensi *tembang*. Dengan media kaset, mahasiswa dapat belajar *tembang* kapanpun dimanapun dan kapanpun dengan syarat memiliki tape recorder. Media kaset audio dapat membantu pemberdayaan mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti terkait *tembang* macapat. Letak perbedaannya pada media yang

digunakan berupa buku panduan dan video tutorial yang merupakan pembaharuan dari kaset audio dan gamelan. Yang dibuat lebih praktis dan lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Kandarsih (Vol. 7, No 2, 2016) dengan judul “Peningkatan Kemampuan *Nembang* Durma Laras Slendro pada Pembelajaran Seni Suara Jawa”. Pada penelitian tersebut untuk meningkatkan kemampuan *nembang* dengan menggunakan alat peraga saron. Setelah menggunakan media alat musik terdapat perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam menyanyian tembang durma. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti terkait meningkatkan kemampuan melalui media. Letak perbedaannya terdapat pada media yang digunakan. Peneliti tidak menggunakan media berupa alat musik tetapi media video tutorial dimana siswa dapat belajar secara mandiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Heryuliandini, Situmorang, dan Suprayekti (vol 1, no 1, 2018:13-18) dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok”. Buku panduan yang dikembangkan berisi materi berupa profil komunitas, deskripsi kegiatan edukasi, materi mentor dan panduan mentor. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil peneliti terkait buku panduan. Letak perbedaannya pada sasaran dan isi materi buku panduan.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyorini (vol 1, no 2, 2016) dengan judul “Aplikasi *Tembang* Macapat Berbasis Multimedia”. Pada penelitian ini media yang digunakan untuk membantu mengajarkan materi *tembang* macapat adalah berupa aplikasi berbasis multimedia. Aplikasi dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 Profesional. Materi yang dicantumkan dalam aplikasi berupa Sejarah *tembang* macapat, jenis *tembang* macapat dan aturan *tembang* macapat, serta dilengkapi contoh dalam bentuk video. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah materi yang diajarkan dalam aplikasi hampir sama. Letak perbedaannya adalah media yang digunakan. Selain itu pada media yang dikembangkan peneliti bertujuan agar siswa tidak hanya dapat memahami materi namun lebih ditekankan pada aspek psikomotor agar siswa dapat menyanyikan *tembang* macapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Dharmawan (Vol 5, No 1, 2016) dengan judul “Damel Media *Nyekar* Macapat Asmaradana Mawi *Android Mobile* Tumrap Siswa Kelas VII SMP”. Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah aplikasi yang dirancang pada penggunaan *Android Mobile* dan juga dalam bentuk CD. Aplikasi dirancang menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 yang kemudian diconvert dalam bentuk APK di *Android* atau komputer. Materi diajarkan adalah asmaradana. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media inovatif untuk mengajarkan *tembang* macapat. Letak perbedaannya adalah penelitian

tersebut menggunakan sebuah aplikasi dan materi yang diajarkan hanya *tembang* asmaradana. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media buku panduan dan video tutorial untuk mengajarkan 11 *tembang* macapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Kismini (Vol 39, No 1, 2012) dengan judul “Pengembangan Konservasi Budaya Kesenian tradisional Tembang Jawa di Sekolah”. Pada penelitian mengembangkan konservasi budaya kesenian melalui tembang jawa atau macapat agar siswa mengenal dan menguasai tembang jawa sebagai wujud melestarikan budaya derta dapat menjiwai setiap nilai yang terkandung. Pada penelitian ini cara mengenalkan budaya tembang jawa dengan mendengarkan tembang jawa, menuliskan tembang, mengartikan kata – kata sukar, menyanyikan, menyimpulkan isi tembang dan menceritakan isi tembang. Pengembangan tersebut sejalan dengan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu untuk mengenalkan tembang jawa dan agar siswa menguasai tembang macapat sebagai budayanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusmanagara, Marisa, & Wijaya (2018:1-8) dengan judul “Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif dengan Model Tutorial Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Kanton”. Pada penelitian tersebut metode multimedia interaktif dengan model tutorial dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Kanton pada tenaga kerja wanita. Teknologi tersebut dapat memudahkan jalannya

proses pembelajaran dan juga dapat memudahkan menghafal berbagai macam kata dalam bahasa kanton. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan model tutorial untuk memudahkan proses pembelajaran dan menghafalkan kata serta lirik dalam *tembang* macapat

Penelitian yang dilakukan oleh Kusnadi, Hidayat & Mariam (2018:24-28) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial dalam Upaya Meningkatkan kemandirian Belajar Peserta Didik”. Pada penelitian tersebut untuk mengajarkan materi pembuatan aplikasi spreadsheet di microsof excel, guru menerapkan media pembelajaran video tutorial untuk melatih kemandirian siswa dalam melakukan praktek sehingga siswa dapat terlatih untuk memecahkan masalah yang dihadapi melalui arahan yang diberikan guru dalam video tutorial. Materi yang disampaikan dapat tersimpan secara permanen sebab proses penemuan memberikan kesan yang mendalam dikarenakan peserta didik mengerjakan langkah-langkah secara mandiri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan video tutorial dapat memberikan kesan yang mendalam sehingga siswa mudah mengingat dan juga melatih siswa untuk belajar mandiri dalam menemukan sesuatu.

Penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2019:1-4) dengan judul “Penggunaan media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri

004 Rambah Samo”. Pada penelitian tersebut menggunakan media audio visual berupa video tutorial tari persembahan untuk membantu siswa dalam memahami gerakan tari dan membuat pembelajaran lebih menarik serta lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran seni tari. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengajarkan keterampilan menggunakan media audio visual berupa video tutorial agar pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih mudah untuk mengikuti prakteknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Heriwati (Volume 6 Issue 8, August 2017) dengan judul “*Imperative Speech Acts in Javanese Songs*”. Dalam penelitian ini Tembang memainkan berbagai fungsi misalnya sebagai media pendidikan, pemahaman estetika, sebagai sosial kritik, sebagai hiburan, sebagai simbol yang bermakna, dll. Nilai-nilai yang tertanam dalam lirik lagu tembang bisa menjadi sarana pendidikan karakter. *Tembang* macapat termasuk ke dalam seni sastra, yang memiliki keunggulan bahwa seni dapat melembutkan karakter. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti terkait *tembang* macapat. Letak perbedaanya penelitian tersebut menekankan pada kegunaan dan nilai-nilai yang terdapat pada *tembang* macapat sebagai pembentuk karakter. Sedangkan penelitian ini lebih menekankan sebagai media pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar *tembang* macapat. Namun tujuan yang ingin dicapai sama yaitu untuk menanamkan nilai karakter siswa melalui *tembang* macapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Ikadestanti dan Supriani (Vol 1, Nomor 1, 2017) dengan judul "*The Implementation Of Tutorial Video to Improve Student's Skill in Writting Procedure Text*". Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis siswa yang menggunakan video tutorial dan metode konvensional. Pada penelitian tersebut hasil belajar siswa lebih tinggi menggunakan video tutorial. Siswa lebih aktif selama kegiatan belajar dan mereka mampu mengembangkan ide-ide dalam menulis secara mandiri setelah menonton video tutorial. Sedangkan dengan metode kontekstual siswa cenderung pasif dan mereka menuliskan apa yang diminta guru. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa video tutorial lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa. hal itu sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Doyin (Vol 4, no 1, 2015) yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Menyusun Teks Cerpen dengan menggunakan Teknik Urai Unsur Intrinsik Bagi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP)". Pada penelitian tersebut buku panduan digunakan untuk memandu menyusun teks cerpen dengan bantuan teknik urai unsur intrinsik. Pada buku panduan berisi keterangan atau petunjuk menyusun cerpen yang ditujukan bagi siswa SMP. Penyusunan buku panduan disesuaikan dengan kebutuhan, prinsip dan teknik. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang

dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan buku panduan untuk memandu siswa dalam melakukan suatu kegiatan. Letak perbedaannya pada materi dan teknik yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan teknik dalam bernyanyi.

Penelitian yang dilakukan oleh Martharini, Rasyad dan Moedzakir (Vol 5, no 1, 2016) yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Transformatif untuk Program Pendampingan Anak Jalanan”. Pada penelitian tersebut pembelajaran Transformatif disusun dalam sebuah buku panduan untuk memberikan pendampingan pada anak jalanan. Berdasarkan tanggapan pendamping menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan dan kemudahan yang tinggi untuk menggunakan buku panduan. Pada penelitian tersebut memberikan saran untuk mengembangkan buku panduan pembelajaran menjadi sebuah VCD Tutorial pembelajaran yang menampilkan pembelajaran secara langsung sehingga lebih mudah dipahami pendamping atau pelaksana. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu dengan menggunakan buku panduan sebagai pendampingan. Pada penelitian ini buku panduan dijadikan pegangan atau pendamping video tutorial Tempat dalam mengajarkan keterampilan *nembang* macapat.

Pada penelitian dahulu yang dilakukan oleh Musthofa dan Murdani (Vol 18, No 2, 2018) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Kompetensi

Menggambar 3D”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan metode ceramah berbantuan video tutorial dibandingkan dengan tanpa berbantuan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen (yang menggunakan video tutorial) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata – rata kelompok kontrol. Pembelajaran menggunakan video tutorial lebih efektif, fleksibel dan peserta didik dapat dengan mudah mempelajari tiap-tiap kompetensi menggambar 3D. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu video tutorial dapat digunakan untuk meningkatkan aspek psikomotor. Letak perbedaannya adalah penelitian tersebut untuk meningkatkan kemampuan menggambar sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan *nembang* atau bernyanyi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (Vol 5, No 2, 2016) yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP”. Keunggulan buku pandun tersebut adalah memuat langkah-langkah bermain peran yang sesuai untuk siswa dibandingkan buku-buku lain. Selain itu dilengkapi contoh naskah bermain peran, berisi pengertian, struktur bermain peran, latihan dasar dan langkah-langkah secara runtut. Penelitian tersebut memiliki kesamaan isi berupa materi-materi lengkap yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan. Pada penelitian ini buku panduan berisi pengertian, jenis, watak, guru gatra guru lagu guru wilangan, langkah-langkah *nembang* macapat,

contoh-contoh tembang beserta lirik, notasi dan arti. Hal tersebut merupakan keunggulan dalam buku panduan ini dibandingkan buku *tembang* macapat lain karena memiliki materi yang lengkap.

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Sukma Isnayanti, Wahyu Hardyanto, dan Sutikno (Vol 7, No 2, 2018) yang berjudul “*The Influnence of Assistance of helped Guided Inquiry Methods Tutorial Video Practicum on the Process of Student Science Skills*”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam hasil keterampilan proses ilmiah yang signifikan antara pembelajaran inkuiri terbimbing yang dibantu oleh tutorial video dibandingkan dengan pembelajaran inkuiri terbimbing. Keterampilan kolaborasi yang ditingkatkan adalah berkat bantuan video tutorial yang membantu siswa menjadi lebih mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk melakukan pekerjaan praktis. Sedangkan pada kelas kontrol mereka meminta guru untuk lebih sering mendiskusikannya terlebih dahulu dengan kelompok. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan video tutorial dapat meningkatkan kemandirian siswa. letak perbedaanya pada penelitian ini video tutuorial diterapkan pada model pembelajaran *cooperativ learning*.

2.3 Kerangka Berpikir

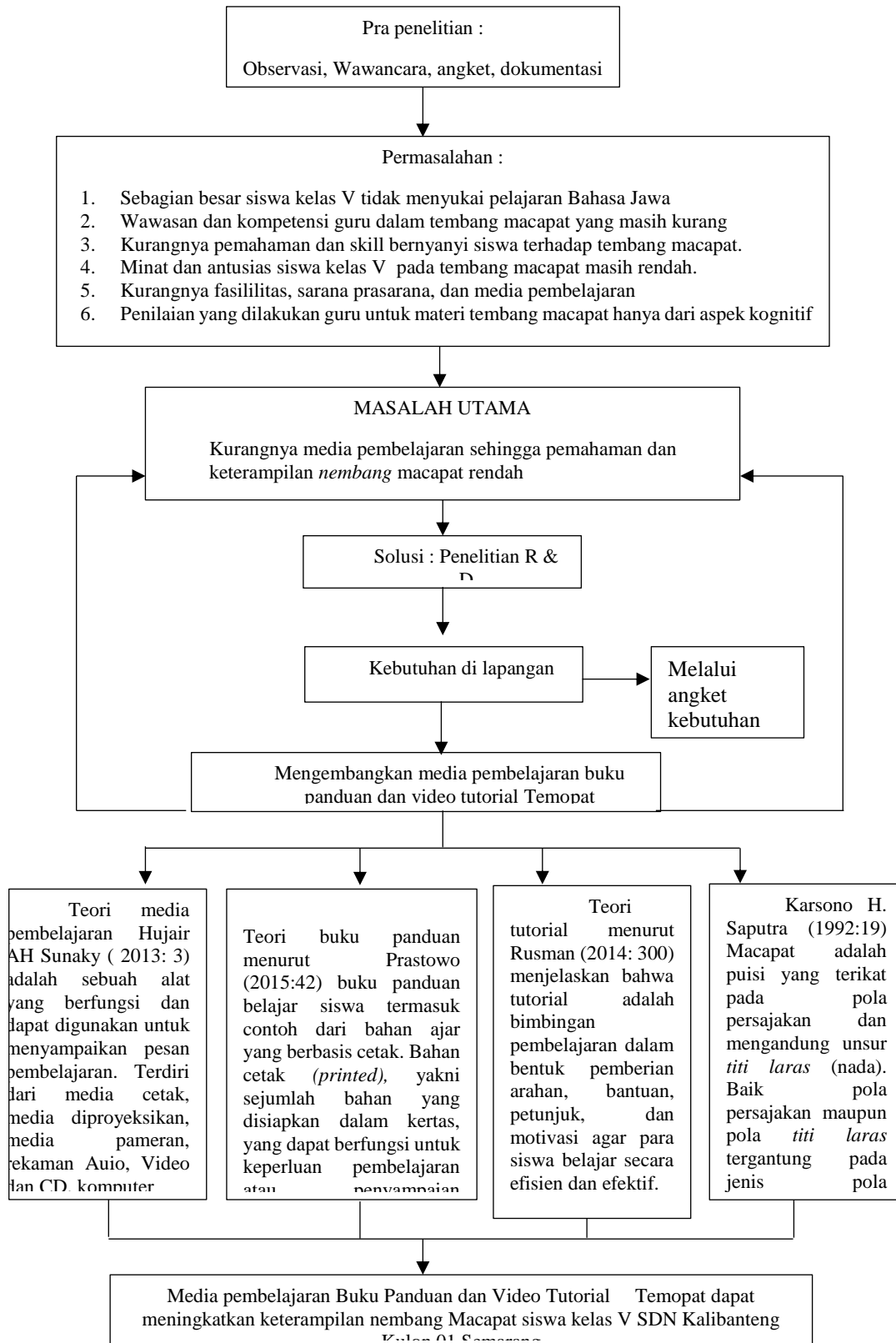
Berdasarkan permasalahan yang ditemui melalui kegiatan observasi, wawancara guru dan angket pada siswa kelas V SD

Kalibanteng Kulon 01 Semarang pada muatan lokal Bahasa Jawa materi *tembang* macapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V tidak menyukai pelajaran Bahasa Jawa dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa. Oleh karena itu sebagian besar siswa belum mengetahui dan memahami *tembang* macapat. Selain itu wawasan dan kompetensi guru dalam *tembang* macapat yang masih kurang, dan guru buta terhadap nada sehingga guru tidak bisa mengajarkan cara menyanyikan *tembang* macapat dengan benar. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan skill bernyanyi siswa terhadap *tembang* macapat. Penilaian yang dilakukan guru dalam mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi *tembang* macapat hanya diambil dari aspek kognitif (pengetahuan) saja.

Minat dan antusias siswa kelas V terhadap pelajaran Bahasa Jawa materi *tembang* macapat masih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajarannya yang masih konvensional. Selain itu kurangnya fasilitas, sarana prasarana, dan media pembelajaran yang dalam menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi macapat. Media yang digunakan oleh guru masih belum memadai khususnya pada materi *tembang* macapat hanya berupa buku teks atau buku pelajaran

Oleh karena itu dalam meneliti permasalahan tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran buku panduan dan video tutorial Temopat (*Tembang Macapat*) untuk

meningkatkan keterampilan *nembang* macapat. Berikut ini adalah gambar kerangka berpikir peneliti dalam memecahkan masalah:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016:96). Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Media pembelajaran Buku Panduan dan Video Tutorial Temopat dapat meningkatkan keterampilan *nembang* Macapat siswa kelas V SDN Kalibanteng Kulon 01 Semarang

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil pembahasan, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik pada muatan lokal bahasa jawa materi *tembang* macapat di kelas V SD N Kalibanteng Kulon 01 Semarang. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku panduan *nembang* macapat dan video tutorial Temopat. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran buku panduan *nembang* macapat dan video tutorial Temopat didesain untuk meningkatkan keterampilan *nembang* macapat. Buku panduan membantu memahami materi macapat yang berguna sebagai dasar untuk meningkatkan keterampilan *nembang*.
- b. Media pembelajaran buku panduan *nembang* macapat dan video tutorial Temopat layak diterapkan pada proses pembelajaran Basa Jawa materi *tembang* macapat. Hal ini dibuktikan dengan penilaian oleh ahli media perolehan persentase penilaian sebesar 76,92% dengan kategori layak dan penilaian oleh ahli materi dengan perolehan persentase penilaian sebesar 85% dengan kategori sangat layak.

- c. Media pembelajaran buku panduan *nembang* macapat dan video tutorial Temopat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik pada muatan lokal Basa Jawa materi *tembang* macapat dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 100 % baik pada uji skala kecil maupun skala besar . pada skala kecil rata-rata *pretest* sebesar 45 pada saat *posttest* sebesar 81, pada skala besar rata-rata *pretest* sebesar 37 pada saat *posttest* sebesar 76,1.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan serta simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi siswa

Siswa sebaiknya sering berlatih dan mendengarkan *tembang* macapat agar lebih menguasai *tembang* macapat. Karena keterampilan akan lebih tajam apabila terus diasah.

- b. Bagi guru

Guru sebaiknya memberikan wadah bagi siswa untuk menunjukkan keterampilannya, karena keterampilan juga penting bagi siswa disamping sikap dan pengetahuan.

- c. Bagi sekolah

Pihak sekolah sebaiknya mengembangkan media dan melengkapi sarana belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat serta dapat meningkatkan mutu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusaada, A. H., Lee, L. P. L., & Fong, S. F. Effects of Modality Principle in Tutorial Video Streaming. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 3(5): 457
- Amalia, A. & Doyin, S. 2015. Pengembangan Buku Panduan Menyusun Teks Cerpen dengan Menggunakan Teknik Urai Unsur Intrinsik Bagi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1): 3.
- Arbi, S. Z., & Syahrin, S. 1993. Dasar – Dasar Kependidikan. Jakarta. Depdikbud RI.
- Arrifudin, H. R., & Yanto, B. 2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tembang Macapat Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(1): 39-44.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Citra.
- Basir, U. P. M., Marifatullah, S. 2018. The Art of Tembang Macapat: Exclusiveness of the forms, Value Aspects, and Learning Approach. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 22(2): 226,228.
- Clossen, A. S. 2014. Beyond the Letter of the Law *Accessibility, Universal Design, and Human- Centered Design in Video Tutorials. Pennsylvania Libraries: Research & Practice*, 2(1): 28.
- Darmasti. 2011. Kidung Kandhasanyata sebagai Ekspresi Estetik Pesinden Wanita Mardusari. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 11(2): 181.
- Darmawan, D. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke – 2 Revisi. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto, J., Karsono, & Matsuri. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2): 1, 64.
- Daryanto, J. 2018. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat dalam Pembelajaran Bahasa Daerah pada Siswa Sekolah Dasar”. 6 (1).

- Dharmawan, I. 2016. *Damel Media Nyekar Macapat Asmaradana Mawi Android Mobile* Tumrap Siswa Kelas VII SMP. 5(1) : 54-58.
- Ekawati, N., Suporwoko, & Wahyuningsih, D. 2012. Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. 3(2): 152-156.
- Hanurawan, F., Soetjipto, E. 2009. "Pengembangan Buku Panduan Guru untuk Pembelajaran PKN SD/ MI melalui Berbagai Model Cooperative Learning". *Jurnal Sains Psikologi*. 1 (2) :1-5.
- Heriwati, S. H. 2017. Imperative Speech Acts Javanese Songs. *Internal Journal of Science and Research*: 6(8): 226-236.
- Heryuliandini, N., Situmorang, R., & Suprayekti. 2018. Pengembangan Buku Panduan Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1): 13-18.
- Ikadestanti, R., & Supriani, N. 2017. The Implementation Of Tutorial Video to Improve Student's Skill in Writting Procedure Text. 1(1): 1-6.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Isnayanti, R. S., Hardanto, W., & Sutikno. The influence of Assistance pf helped Guided Inquiry Methods Tutorial Video Practicum on the Process of Student Science Skills. *Journal of Innovative Science Education*, 7(2) : 279.
- Kandarsih, U. 2016. Peningkatan Kemampuan nembang Durma Laras Slendro pada Pembelajaran Seni Suara Jawa. *Jurnal Ilmiah Lingua Idea*, 7(2): 108-118
- Khotimah, N., Kurniasih, W., & Suhartono. 2014. Penggunaan media Audio Visul dalam Pembelajaran IPA dan tembang Macapat di SD. 2 (2): 1.
- Kismini, E. 2012. Pengembangan Konservasi Budaya Kesenian Tradisional Tembang Jawa di Sekolah. *Forum Ilmu Sosial*, 39(1) : 7-8.
- Kurniasih, I. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Kusmanagara, Y., Marisa, F., Wijaya, I. D. 2018. Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif dengan Model Tutorial Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Kanton. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(2) : 1-8.
- Kusnadi, H. K., Hidayat, A., Mariam, P. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial dalam Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(2): 24-28.
- Lestari, K. E. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Martharini, T. R., Rasyid, A., & Moedzakir, D. 2016. Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Transformatif untuk Program Pendampingan Anak Jalanan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(1): 3-7.
- Mawardi, M. 2011. Tuntunan Sekar Macapat 1. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- _____. 2001. Tuntunan Sekar Macapat 2. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- _____. 2011. Tuntunan Sekar Macapat 3. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Munir. 2013. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Mustofa, U., & Murdani. 2018. Efektifitas Penggunaan media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar 3D. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 18(2): 98-100.
- Nurjanah, Sabilillah, N. S. 2016. Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf untuk Siswa Kelas III SD. *Joyful Learning Journal*, 6(3): 2-6.
- Peraturan Gubernur Jawa Tengah no 57 tahun 2013 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 Tentang Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pratama, A., & Widodo, S. 2018. "Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Jemundo". 9 (1): 1-7.
- Poerwanti, E..2008. Asesmen Pembelajaran SD. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Dapartemen Pendidikan nasional.
- Purwanto, N. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawan, E. F., Sumaryanto, T., & Supriyadi. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Kemampuan Bernyanyi Berbasis Android. *Jurnal of Education Research and Evaluation*, 5(1): 82.

- Rahmawati, L., S. 2016. Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2): 11.
- Rusman. 2014. Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Safrina, R. 2002. *Pendidikan Seni Musik*. Bandung: CV Maulana.
- Sanaky, H. A. H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba dipantara.
- Saputra, K. H. 1992. Pengantar Sekar Macapat. Depok: FSUI.
- Setyorini, A. (2016). Aplikasi Tembang Macapat. *Jurnal Informasi Interaktif*. 1(2)
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. “Metode Penelitian Pendidikan”. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. “Statistika Untuk Penelitian”. Bandung: Alfabeta.
- Sulthony, M. M. M. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Siswa SD Negeri Giwangan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(20):1936.
- Susanto, A. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwarna. 2004. Peningkatan Keterampilan Melagukan Tembang Macapat dengan Media Kaset Audio dan Gamelan. *Cakrawala Pendidikan*, (2): 348-364
- Tyas, N. K. 2015. Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM) Semarang. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8(1): 3.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. 2014. Assesement Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Umar, N. A., Suryan, A., Prasetyo, H. N. 2015. Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia. E-Proceeding of Applied Science, 1(3): 3.
- Wardani, L. 2019. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesian Journal of Basic Education*, 2(1): 1-4.

- Wati, E. R.. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.
- Widodo. 2006. Nuansa Laras Diatonik dalam Macapat Semarang (Diatonic Scale Atmosphere in Semarang Style Macapat). *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, 7(1): 81.
- Wirasasmita, R. H., & Yupi Kuspani Putra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studia dan Macromedia Flash. *Jurnal Education*, 10(2): 262-279.
- Yumarlin, & Setiyorini, A. 2016. Aplikasi Tembang Macapat Berbasis Multimedia. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(2): 87-91.
- Zanti, S., Syahrin, S. 1991. Dasar Dasar Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.