



**PENGEMBANGAN MEDIA *MOTION GRAPHIC***

**DALAM PEMBELAJARAN TEKS *WULANGREH PUPUH GAMBUH***

**DI SMPN 1 MUNGKID MAGELANG**

**SKRIPSI**

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Bimo Agus Budiono

2601414024

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Bahasa dan Sastra Jawa

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

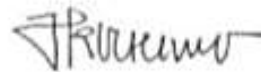
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Motion Graphic dalam Pembelajaran Teks Wulangreh Pupuh Gambuh di SMPN 1Mungkid Magelang* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi

Hari : Jumat

Tanggal : 7 Februari 2020

Pembimbing I



Dra. Sri Prastiti Kusuma Anggraeni , M.Pd.  
NIP 196205081988032001

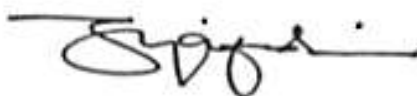
## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Motion Graphic dalam Pembelajaran Teks Wulangreh Pupuh Gambuh di SMPN IMungkid Magelang* ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Februari 2020

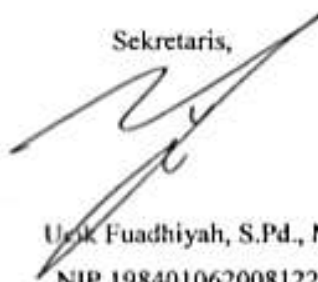
### Panitia

Ketua,



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.  
NIP 198405022008121005

Sekretaris,



Uek Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198401062008122000

Penguji I



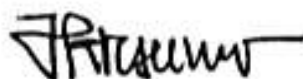
Drs. Hardyanto, M.Pd  
NIP 195811151988031002

Penguji II



Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd  
NIP 196001041988031003

Penguji III



Dra. Sri Prastiti K. A, M.Pd.  
NIP 196205081988032001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dra. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
NIP 196202211989012001

## PERNYATAAN

Dengan ini, Saya

Nama : Bimo Agus Budiono

NIM : 2601414024

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

menyatakan bahwa yg tertulis dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Motion Graphic dalam Pembelajaran Teks Wulangreh Pupuh Gambuh di SMPN 1Mungkid Magelang* benar benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang ada dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Februari 2020



Bimo Agus Budiono

NIM 2601414024

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- ❖ Sekalipun aku berjalan dalam  
lembah kekelaman, aku tidak takut  
bahaya, sebab Engkau besertaku;  
gada-Mu dan tongkat-Mu, itulah  
yang menghibur aku (Mazmur  
23:4)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini ku persembahkan pada

1. Pak Joko dan Bu Ririn sebagai orang tua yang selalu memberi dorongan semangat untuk mengerjakan skripsi.
2. Teman angkatan 2014 jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang memberi kesan hangat selama belajar di UNNES dan selalu kurepotkan.
3. Teman kegiatan non akademik yang tidak bisa bisa disebutkan satu-persatu yang telah menghibur saat masa sulit mengerjakan skripsi.
4. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

## **PRAKATA**

Puji syukur pada Tuhan yang telah mencurahkan segala berkat-Nya dan kasih-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Motion Graphic dalam Pembelajaran Teks Wulangreh Pupuh Gambuh di SMPN 1Mungkid Magelang”*. Ucapan terima kasih atas bantuan dalam proses pembuatan skripsi disampaikan kepada:

1. Ibu Dra. Sri Prastiti Kusuma Anggraeni, M.Pd yang telah memberi bimbingan dari awal penelitian hingga penelitian selesai dan dukungan semangat untuk segera menyelesaikan penelitian.
2. Bapak Drs. Hardyanto, M.Pd dan Ibu Dra. Esti Sudi Utami B.A, M.Pd yang telah memberi kritik dan saran sehingga skripsi menjadi lebih baik.
3. Ketua Jurusan yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen beserta staff tata usaha yang telah membantu dalam administrasi menyelesaikan skripsi.
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah berkenan memberikan izin menyelesaikan skripsi.
6. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk menjadi mahasiswa.
7. Ibu Ana tri guru bahasa Jawa kelas VIII yang telah memperbolehkan melakukan penelitian di SMPN 1 Mungkid Magelang.
8. Bapak, Ibu, kakak, dan adik yang selalu menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.

9. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2014 yang selalu membantu dalam proses pembuatan skripsi.
10. Sahabat saya Rara, Yusan, Faris, Maulana, Ajeng, Nita, dan Ota yang selalu memberi solusi ketika ada masalah dalam menyelesaikan skripsi
11. Animator Dwi Wahyu Suseno yang telah meluangkan waktu untuk membantu pengerjaan media pembelajaran.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dalam pembuatan media pembelajaran transformasi dari bentuk teks *tembang Wulangreh pupuh Gambuh* ke bentuk media audio visual *motion graphic*. Penulis menyadari masih banyak kesalahan dalam penelitian ini, sehingga kritik dan saran sangat diperlukan untuk mengurangi kesalahan yang ada

Semarang, 7 Februari 2020



Bimo Agus Budiono

NIM 2601414024

## ABSTRAK

Budiono, Bimo Agus. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic dalam Pembelajaran teks Wulangreh pupuh Gambuh di SMPN 1 Mungkid Magelang*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Dra. Sri Prastiti K.A, M.Pd.

**Kata Kunci:** *tembang, motion graphic, media pembelajaran*

Pembelajaran menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* bertujuan agar siswa paham dengan makna yang ada di dalam teks, tetapi siswa kesulitan ketika memahami makna teks *Wulangreh pupuh Gambuh* karena tidak memahami kata sulit. Kondisi tersebut menghambat proses pembelajaran sehingga perlu adanya media untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*, mendeskripsikan prototipe awal media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*, dan mendeskripsikan validasi prototipe media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) secara terbatas yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini yaitu (1.) identifikasi masalah, (2.) Pengumpulan informasi, (3.) desain produk, (4.) validasi desain, (5.) revisi desain. Pengumpulan data dengan cara observasi, angket, dan wawancara. Sumber data penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa Jawa dan siswa kelas VIII SMPN 1 Mungkid Magelang. Teknik analisis data yaitu analisis data kebutuhan guru dan siswa serta analisis data validasi ahli. Analisis data kebutuhan menjadi acuan pembuatan prototipe media *motion graphic*. Analisis data validasi ahli menjadi acuan dalam perbaikan media.

Hasil penelitian yaitu guru dan siswa membutuhkan media berupa tayangan audio visual *motion graphic* bertema binatang menggunakan bahasa Jawa yang mudah dipahami. Desain awal produk ini adalah tayangan audio visual animasi cerita tema binatang yang merupakan transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Cara penggunaan media audio visual *motion graphic* yaitu siswa melihat tayangan kemudian diberi teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Perbaikan secara umum adalah penambahan dialog dalam naskah dan rekaman suara dibuat lebih jelas.

Saran dari penelitian ini adalah dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* dan perlu penelitian lanjutan untuk menguji efektifitas media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*



## SARI

Budiono, Bimo Agus. 2020. *Pengembangan Media Pasinaon Motion Graphic Kagem Pasinaon teks Wulangreh pupuh Gambuh di SMPN 1 Mungkid Magelang*. Skripsi. Pendidikan Basa lan Sastra Jawa, Fakultas Basa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Dra. Sri Prastiti K.A, M.Pd

**Tembung Wigati:** tembang, *motion graphic*, lan media pasinaon

Ancasipun pasinaon nelaah teks Wulangreh pupuh Gambuh menika supados siswa mangertosi teges wonten teks. Nalika sinau wonten kelas siswa kangelan kangem mangertosi teges teks Wulangreh pupuh Gambuh amargi kathah tembung ingkang boten dipunmangertosi. Kahanan samenika ganggu pasinaon kamangka betahaken media kagem materi nelaah teks Wulangreh pupuh Gambuh.

Paneliten menika gadahi ancas ndeskripsikaken kabutuhan guru lan siswa tumrap *media motion graphic transformasi* saking teks Wulangreh pupuh Gambuh, ndeskripsikaken prototipe wiwitan *media motion graphic transformasi* teks Wulangreh pupuh Gambuh, ndeskripsikaken validasi prototipe *media motion graphic transformasi* teks Wulangreh pupuh Gambuh. Paneliten menika ngagem metode paneliten lan pengembangan (*Research & Development*) winates ingkang dipuntrepaken kaliyan kabutuhan paneliten nggih menika (1.) identifikasi masalah, (2.) ngempalaken informasi, (3.) desain produk, (4.) validasi desain, (5.) revisi desain. Ngempalaken data ngagem cara observasi, angket, dan wawancara. Sumber data paneliten menika guru mata pelajaran basa Jawa lan siswa kelas VIII SMPN I Mungkid Magelang. Teknik analisis datanipun analisis data kebutuhan guru dan siswa lan analisis data validasi ahli. Analisis data kebutuhan dados pathokan damel prototipe *media motion graphic*. Analisis data validasi ahli dados pathokan dandosi media.

Asilipun paneliten menika guru lan siswa mbetahaken *media* awujud *audio visual* temanipun kewan ngagem basa Jawa ingkang gampang dipunmagertosi. *Desain* wiwitan *media* menika *audio visual motion graphic* cariyos bab kewan minangka *transformasi* saking teks Wulangreh pupuh Gambuh. Cara ngginakaken *media audio visual motion graphic* menika siswa mirsani *media* lajeng dipunparingi teks Wulangreh pupuh Gambuh. Saran saking ahli supados dipuntambahi dialog lan rekamanipun swanten dipundamel langkung cetha.

Saran saking paneliten menika saged dados alternatif media pasinaon nelaah teks Wulangreh pupuh Gambuh lan mbetahaken paneliten malih kagem nguji *efektifitas media motion graphic transformasi* saking teks Wulangreh pupuh Gambuh.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK .....	viii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
BAB II.....	10
2.1 Kajian Pustaka .....	10
2.2 Landasan Teoretis.....	20
2.2.1 Media .....	20
2.2.2 Media Pembelajaran .....	22
2.2.3 Motion Graphic.....	27
2.2.4 Tembang Macapat.....	27
2.2.5 Serat Wulangreh .....	28
2.2.6 Tembang Gambuh.....	29
2.2.7 Pembelajaran Tembang.....	29

	Halaman
BAB III .....	32
3.1 Pendekatan Penelitian.....	32
3.2 Data dan Sumber Data.....	33
3.2.1 Data.....	33
3.2.2 Sumber Data .....	34
3.3 Desain Penelitian .....	34
3.4 Instrumen Penelitian .....	37
3.4.1 Lembar Observasi .....	38
3.4.2 Pedoman Wawancara.....	39
3.4.3 Angket Kebutuhan Guru .....	42
3.4.4 Angket Kebutuhan Siswa.....	43
3.4.5 Angket Validasi Ahli .....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.6 Teknik Analisis Data .....	49
BAB IV .....	51
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.2 Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru .....	52
4.2.1 Analisis Kebutuhan Siswa .....	52
4.2.2 Analisis Kebutuhan Guru .....	53
4.3 Prototipe Pengembangan Produk .....	54
4.3.1 Proses Produksi Prototipe Media Motion Graphic .....	54
4.3.2 Bentuk Media.....	56
4.3.3 Penggunaan Media.....	58
4.4 Validasi Ahli.....	58
4.4.1 Penilaian Prototipe oleh Ahli Materi .....	59
4.4.2 Penilaian Prototipe oleh Ahli Media.....	59
4.5 Hasil Perbaikan Desain Produk .....	59
BAB V.....	61
5.1 Simpulan.....	61
5.2 Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN.....	66
ARTIKEL.....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Data instrumen penelitian .....	37
3.2 Pedoman Lebar Observasi Sekolah.....	38
3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Guru.....	40
3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa.....	41
3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru .....	42
3.6 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa .....	44
3.7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	45
3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	46
4.1 Hasil Observasi Sekolah .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	57
Gambar 4.2 Tayangan Kompetensi Dasar .....	57
Gambar 4.3 Tampilan Isi Materi 2.....	58
Gambar 4.4 Tampilan Revisi .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lembar observasi .....	67
Wawancara kebutuhan guru .....	68
Pedoman wawancara kebutuhan siswa .....	69
Angket kebutuhan guru .....	70
Angket kebutuhan siswa .....	73
Lembar validasi ahli media .....	75
Lembar validasi ahli materi.....	76
Surat izin penelitian.....	78
Surat keputusan penetapan dosen pembimbing .....	79
Surat keterangan selesai bimbingan proposal skripsi.....	80
Dokumentasi .....	81

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Pendahuluan

Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran berbasis teks untuk mata pelajaran bahasa. Pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang bergantung dengan jenis teks yang dikaji. Jenis teks untuk pembelajaran siswa dibagi menjadi dua, yaitu : sastra dan non-sastra. Materi pembelajaran teks sastra yang digunakan dalam pembelajaran tingkat SMP/ MTs di Jawa Tengah salah satunya adalah telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Tujuan dari materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* selain agar siswa mengetahui *guru lagu*, *guru wilangan* dan *guru gatra*, juga agar siswa mengetahui makna dalam *tembang*. Siswa kemudian menyampaikan makna teks *Wulangreh pupuh Gambuh*, sehingga mengetahui dalam teks *tembang* terdapat ajaran-ajaran yang dahulu digunakan untuk mendidik putra-putri kraton dan ajaran tersebut masih dapat diterapkan hingga sekarang.

Menurut pengalaman peneliti ketika PPL di SMPN 1 Mungkid Magelang, para siswa kesulitan menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Kesulitan siswa disebabkan oleh siswa tidak menyimak dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan sehingga kesulitan memahami makna kata arkais/ kata sulit. Bila siswa tidak sungguh-sungguh menyimak, maka akan kesulitan mengetahui makna teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Selain hal tersebut, inovasi media pembelajaran menelaah teks sastra yang tersedia masih minim sehingga guru harus pandai memilih langkah-langkah pembelajaran agar menarik minat belajar siswa. Sebenarnya di dalam buku sudah disediakan kamus kecil yang berisi arti kata-kata

arkais tersebut, namun siswa masih kesulitan dalam menyusun kalimat karena ada beberapa kata yang siswa tidak pahami maknanya. Menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* menjadi kurang menarik karena siswa diharuskan menelaah teks yang strukturnya berbeda dengan bahasa Jawa sehari-hari. Struktur kata dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh* tentu berbeda dengan struktur kata dalam tuturan sehari-hari, hal tersebut disebabkan karena adanya *guru lagu*, kata-kata sedikit dibolak-balik untuk menyesuaikan *guru lagu*. Bila kata-kata yang dibolak-balik merupakan kata arkais, maka tugas siswa dalam menelaah akan semakin berat.

Materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* bertujuan agar siswa dapat melestarikan lagu anak tradisional dan mengetahui nilai-nilai budaya Jawa di dalamnya, tetapi siswa merasa kesulitan sebab bentuk *tembang* yang berupa *genre* puisi tradisional yang memiliki aturan *guru lagu* dan *guru wilangan* sehingga terlalu sulit untuk ditelaah. Siswa yang merupakan generasi milenial terbiasa dengan bahasa keseharian yang “*to the point*” sangat bertolak belakang dengan “penundaan makna” dalam karya sastra. Solusi dari masalah kesulitan siswa untuk menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* adalah media yang menampilkan bahasa *tembang* secara sederhana kedalam bentuk bahasa Jawa sehari-hari.

Bahasa Jawa sehari-hari yang digunakan dalam masyarakat lebih sederhana. Bahasa Jawa sehari-hari juga dapat menyampaikan pesan secara lugas, sehingga jarang terjadi pemahaman yang berbeda antara penutur dan lawan tutur. Berbeda dengan bahasa *tembang* yang sulit dipahami dan rawan beda pemahaman, bahasa Jawa sehari-hari lebih sederhana sehingga cocok digunakan sebagai teks dalam pembelajaran bahasa yang tentunya disesuaikan dahulu dengan materi.



Proses transformasi teks *Wulangreh pupuh Gambuh* diawali dengan menterjemahkan teks ke dalam Bahasa *Jawa Ngoko*. Nilai-nilai yang ada dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh* dicatat, untuk kemudian disusun menjadi sebuah cerita singkat berbahasa *Jawa Ngoko*. Cerita singkat yang mengandung nilai-nilai dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh* dibuat dalam bentuk *motion graphic*.

Menurut Zain dkk (1997: 48) ada tujuh komponen dalam proses kegiatan belajar mengajar, yaitu: 1) tujuan pengajaran; 2) guru dan peserta didik; 3) bahan pelajaran; 4) metode dan strategi belajar mengajar; 5) alat atau media; 6) sumber pelajaran; 7) evaluasi. Salah satu komponen yang dapat membantu proses belajar siswa adalah media. Media juga dapat menarik minat siswa untuk menyimak materi yang disampaikan. Media yang tepat membuat materi yang dianggap berat oleh siswa dapat dikemas lebih sederhana sehingga mudah untuk dipahami. Inovasi pembuatan media materi telaah teks yang jarang membuat guru menyiasatinya dengan mengubah langkah-langkah pembelajaran agar menarik minat siswa. langkah-langkah pembelajaran yang baik tentu akan lebih baik bila didukung oleh media pembelajaran yang menarik juga. Media materi telaah teks kebanyakan berupa bacaan, sedangkan media video masih jarang. Media teks bacaan dapat diubah menjadi video sebab siswa menggunakan kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif.

Pembelajaran bahasa meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mendengarkan dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam lisan. Membaca dan menulis merupakan keterampilan berbahasa ragam tulis. Mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki sifat reseptif atau menerima. Berbicara dan

menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Pada penelitian ini akan membahas tentang menyimak, sehingga peran teks sangat penting karena menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Menyimak sangat penting untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan saat belajar. Kemudian didukung dengan adanya Kurikulum 2013 yang lebih memfokuskan pada teks, semakin menegaskan bahwa siswa harus banyak membaca dan menyimak agar semakin memahami materi. Tujuan dari Kurikulum 2013 yang berbasis teks yaitu agar siswa mudah memahami konteks pada teks yang tersedia sehingga tidak bersifat abstrak, namun belum ada yang mentransformasi Teks *Wulangreh pupuh Gambuh* dalam bentuk video *motion graphic* yang berbahasa jawa sehari-hari.

Kemampuan berbahasa ada empat, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut didukung dengan Kurikulum 2013 yang berbasis teks, sehingga keempat kemampuan berbahasa dapat terasah. Kemampuan bahasa memang dikelompokkan menjadi aktif atau pasif dan reseptif atau produktif, namun keempat kemampuan berbahasa tersebut harus diajarkan secara holistik. Pembelajaran bahasa memfokuskan pada salah satu kemampuan berbahasa agar terlatih tapi dalam penerapannya tetap menggunakan semua kemampuan berbahasa, misal dalam KD menyimak tetap menggunakan menulis atau membaca dalam menyampaikan hasil simak.

Siswa biasa menyimak penjelasan guru ketika menerangkan dalam kegiatan belajar, namun jika hanya menyimak penjelasan guru saja tentu materi kurang dipahami oleh siswa. Bahan simak yang bersifat sastra juga harus dipahami, oleh karena itu menyimak teks sastra juga perlu dilatih. Selain memahami unsur

intrinsik sampai amanat dalam teks, menyimak teks sastra juga termasuk kegiatan apresiasi karya sastra. Siswa kelas VIII tentu masih “kaku” dengan karya sastra *tembang* yang semakin jarang mereka temui dalam keseharian, sehingga perlu penyesuaian agar tidak kesulitan. Kesulitan yang dimaksud adalah siswa tidak mengetahui isi dan makna dari *tembang*. Siswa SMP kelas VIII tentu mengalami kesulitan tentang isi dan makna *tembang* yang menjadi materi ajar. Hal tersebut dapat dikatakan wajar karena bahasa Jawa yang ada dalam *tembang* memiliki perbedaan dengan bahasa Jawa yang digunakan oleh siswa. Bahasa Jawa yang ada dalam *tembang* kadang strukturnya diubah untuk menyesuaikan *guru lagu* dan *guru wilangan*. Dalam *tembang* juga terdapat *sandhi* yaitu penggabungan vokal akhir dan vokal awal pada dua kata atau lebih. Bahasa Jawa yang digunakan sehari-hari oleh siswa tentunya lebih sederhana, sehingga jarang terjadi salah tangkap antara penutur dan lawan tutur. Bila siswa kelas VIII yang terbiasa menggunakan bahasa Jawa sehari-hari menyimak bahan simak yang tidak menggunakan bahasa Jawa sehari-hari, maka akan mengalami kesulitan dalam memaknai bacaan. Sebenarnya sudah disediakan arti dari kata-kata sulit, namun tidak banyak membantu siswa.

Pembelajaran menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* dilakukan dengan cara guru memberikan teks dan arti kata sulit yang telah ditempel pada karton kemudian di serahkan pada siswa secara acak. Siswa yang memiliki teks dengan “*cakepan*” sama dipandu untuk berkumpul, kemudian ditelaah bersama-sama dalam kelompok tersebut. Apabila siswa masih kesulitan dalam mengartikan kata sulit, dapat bertanya pada guru. Ketika selesai ditelaah, perwakilan kelompok maju untuk membacakan makna dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh* yang sudah

ditelaah di depan kelas. Keunggulan dari metode pembelajaran tersebut adalah tiap siswa dapat lebih berkonstrasi terhadap teks karena setiap orang memegang teks *Wulangreh pupuh Gambuh*, namun memiliki kelemahan yaitu siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran sebab siswa harus membaca berulang-ulang teks agar memahami maknanya.

Mentransformasi *tembang* menjadi bentuk cerita agar bahasa lebih sederhana merupakan salah satu inovasi dalam pembuatan media yang mempermudah siswa dalam memahami makna dalam *tembang*. Teks *Wulangreh pupuh Gambuh* memiliki bahasa yang dapat dikatakan bahasa tingkat tinggi, karena mengandung banyak nilai-nilai luhur budaya jawa yang dikemas menjadi lagu anak. Teks *Wulangreh pupuh Gambuh* diciptakan oleh Pakubuwana IV yang bertujuan untuk mendidik anak kraton, sehingga saat diajarkan di sekolah akan menambah pengetahuan tentang nilai-nilai budaya Jawa. Menelaah teks yang memiliki bahasa tingkat tinggi untuk siswa kelas VIII tentu tidak mudah, belum ditambah adanya kata yang strukturnya diubah untuk menyesuaikan *guru lagu* dan *guru wilangan*. Transformasi teks *tembang* dalam bentuk *video motion graphic* perlu dikembangkan untuk memudahkan siswa dalam memahami isi dan makna dari *tembang* tersebut.

Teks *Wulangreh pupuh Gambuh* yang diubah atau ditransformasi menjadi media *video motion graphic* dikembangkan bahasanya dengan mempertimbangkan aspek modernitas. Mempertimbangkan aspek modernitas yaitu menyesuaikan bahasa Jawa sehari-hari yang tentunya baik. Dasar dalam pengembangan media *video motion graphic* ini adalah isi dan makna Teks *Wulangreh pupuh Gambuh* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa,

sehingga nilai-nilai dalam tembang pasti termuat dalam media video *motion graphic*. Penggunaan bahasa Jawa sehari-hari pada media video *motion graphic* bertujuan agar siswa tidak kesulitan memahami kata sulit/ arkais, serta agar siswa tidak beda pemahaman karena dalam video *motion graphic* konteks bahasan jelas. Bahasa Jawa sehari-hari juga mudah untuk dipahami sehingga cocok untuk menyederhanakan “bahasa sastra” yang sulit dipahami. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan pengembangan media video *motion graphic* “Adigung, adigang, adiguna” teks *Wulangreh pupuh Gambuh* di SMPN 1 Mungkid Magelang

## 1.2 Identifikasi Masalah

Kebutuhan siswa tentang pengembangan video *motion graphic* dalam materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* kelas VIII SMPN 1 Mungkid Magelang merupakan landasan utama penelitian ini dilakukan. Permasalahan yang membuat siswa kesulitan dalam materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* yaitu:

*Pertama*, banyaknya kata-kata arkais/ kata-kata sulit membuat siswa kesulitan dalam memahami. Dalam buku sudah disediakan beberapa terjemahan kata-kata arkais untuk membantu siswa dalam menelaah, namun terjemahan tersebut kurang lengkap. Siswa tetap kesulitan mengetahui makna yang ada dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh*

*Kedua*, bahasa yang terdapat dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh* merupakan bahasa sastra. Siswa yang sebagian besar terbiasa menggunakan bahasa Jawa sehari-hari tentu mengalami kesulitan dalam menelaahnya. Belum lagi jika terdapat *sandhi* untuk menyesuaikan *guru wilangan* dan struktur kalimat yang dibalik untuk menyesuaikan *guru lagu*.

*Ketiga*, video hasil transformasi *tembang* untuk media telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* belum ada di pasaran. Saat ini di pasaran belum ada video hasil dari transformasi *tembang* untuk memudahkan siswa dalam menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Bentuk video *motion graphic* dipilih sebagai transformasi teks *tembang* agar lebih menarik perhatian siswa. Narasi dalam *motion graphic* menggunakan bahasa Jawa sehari-hari yang bersifat ringan dan jarang terjadi beda pemahaman, sehingga memudahkan siswa untuk menelaah teks.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada upaya untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar materi menelaah *tembang* dalam bentuk *motion graphic*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*?
- (2) Bagaimana prototipe awal media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*?
- (3) Bagaimana hasil uji validasi prototipe media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh* adalah sebagai berikut:

- (1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.
- (2) Mendeskripsikan prototipe awal media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.
- (3) Mendeskripsikan validasi prototipe media *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan media video *motion graphic* transformasi dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh* sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil pemikiran ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta teori yang berkaitan dengan pengembangan media video *motion graphic* transformasi dari *tembang*.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- (1) Manfaat bagi guru yaitu memberikan pilihan media pada materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* berupa media video *motion graphic* transformasi dari *tembang*.
- (2) manfaat bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam menelaah teks *tembang* karena berbentuk media video *motion graphic* yang menggunakan bahasa jawa sehari-hari.
- (3) Manfaat bagi peneliti lain yaitu sebagai salah satu sumber referensi penelitian tentang media video *motion graphic* transformasi dari *tembang* atau sebagai referensi penelitian lanjutan pengembangan video *motion graphic* transformasi dari *tembang*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan media *motion graphic* dari teks *Wulangreh pupuh Gambuh* pada materi telaah teks. Penelitian terdahulu yang dijadikan kajian pustaka antara lain penelitian yang dilakukan oleh Babic dkk (2008), Schlitter (2014), Sari (2014), Setyani (2015), Purwanti dkk (2015), Rimal dkk (2015), Beatrix (2015), Wahyu (2016), Maman dkk (2016), Hidayati (2016), Ardianto (2017), Muda dkk (2017), Ufitri (2017), Nurfitriah (2017), Amalia (2018), Fauziah (2018), Purnomo (2018).

Babic dkk (2008) dalam jurnal terbitan *ResearchGate* menjelaskan tentang *motion graphic* sebagai terobosan dalam ruang digital. Makna ruang digital yang dimaksud adalah segala sesuatu yang ditampilkan dalam layar alat digital, dapat berupa laptop, gawai, proyektor, *videotron*, dan lain-lain. Keuntungan menggunakan *motion graphic* dalam ruang digital adalah lebih menarik daripada poster, video, atau foto. Hal tersebut disebabkan karena *motion graphic* lebih menarik perhatian. Artikel Babic dkk (2008) mendukung penelitian ini dalam pengembangan *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan *motion graphic* sebab lebih menarik untuk disimak, selain itu penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran telaah teks *wulangreh pupuh gambuh*.



Media pembelajaran berupa *motion graphic* akan ditampilkan di depan kelas menggunakan proyektor.

Schlitter (2014) dalam jurnalnya membahas tentang hubungan antara *motion graphic* dengan animasi. Animasi terinspirasi dari kehidupan sehari-hari dengan meniru semua fakta di lapangan untuk terlihat nyata, sedangkan hubungannya dengan *motion graphic* adalah *motion graphic* menggunakan teknik animasi untuk memampukan desainer grafis menyampaikan ide, gagasan atau informasi. Artikel Schlitter (2014) mendukung penelitian ini dengan membuat *motion graphic* berdasarkan kehidupan sehari-hari agar siswa kelas VIII dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini mengembangkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Sasaran dari penelitian pengemangan ini adalah siswa kelas VIII.

Sari (2014) dalam penelitiannya menjelaskan tentang perubahan hasil belajar dan sikap siswa setelah guru menerapkan strategi pembelajaran *CIRC* dengan media *potel*. Hasil dari penelitian Sari (2014) pada tahap pertama aspek pembelajaran 66,67%, aspek pengetahuan 66,67%, aspek keterampilan 61,53%. Tes pada tahap kedua terdapat peningkatan, yaitu pada aspek pembelajaran menjadi 87,17%. Aspek pengetahuan 82,05% dan aspek keterampilan menjadi 82,05%. Penelitian Sari (2014) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu pemilihan materi menelaah. Perbedaan penelitian Sari (2014) dengan penelitian ini adalah penggunaan metode penelitian dan hasil dari penelitian. Sari (2014) dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil dari penelitian Sari (2014) berupa strategi pembelajaran

*CIRC* berbantuan media *potel*, sedangkan produk hasil penelitian ini adalah media pembelajaran video audio visual *motion graphic*.

Setyani (2015) dalam penelitiannya membahas tentang kemampuan mendengarkan kelas eksperimen meningkat setelah menggunakan media film animasi pada materi mendengarkan cerita wayang. Rata-rata nilai kelas eksperimen 78,60 sedangkan kelas kontrol 60,83. Sikap siswa kelas eksperimen saat mengikuti pembelajaran yang menggunakan media film animasi serius, antusias dan fokus. Persaman penelitian ini dengan penelitian Setyani (2015) adalah menggunakan media audio visual (animasi) agar memudahkan siswa memahami materi. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah dari metode penelitian dan materi ajar. Penelitian Setyani (2015) menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experiental Design* dalam bentuk *Intact-Group Comprison*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Materi pembelajaran pada penelitian Setyani (2015) menggunakan materi mendengarkan cerita wayang sebagai acuan pembuatan media pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

Purwanti dkk (2015) dalam jurnal terbitan Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan volume 2 menjelaskan tentang peningkatan hasil belajar siswa saat guru menggunakan media *motion graphic*. Latar belakang dari penelitian ini berupa ketersediaan media pembelajaran untuk materi “bhineka tunggal ika” pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hasil dari penelitian pengembangan Purwanti dkk (2015) yaitu kelayakan media termasuk baik 3.56, hasil rata-rata siswa saat *pre test* 62 dan saat *post test* 76. Artikel Purwanti dkk (2015)

mendukung penelitian ini bahwa media pembelajaran yang menggunakan *motion graphic* dapat meningkatkan hasil belajar. Purwanti dkk (2015) menggunakan materi “bhineka tunggal ika” sebagai acuan, sedangkan penelitian ini menggunakan acuan materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

Rimal dkk (2015) dalam jurnal terbitan *Journal of Communication* volume 65 menjelaskan tentang positif negatif dari media di kehidupan sosial. Artikel Rimal dkk (2015) mensurvei pengetahuan dari media yang mereka ketahui, kemudian bagaimana tanggapan mereka tentang stigma orang yang hidup dengan penyandang HIV. Artikel dari Rimal dkk (2015) bertujuan mengetahui sikap masyarakat tentang orang yang hidup dengan penyandang HIV. Rimal dkk (2015) mempelajari efek dari media tentang stigma orang yang hidup dengan penyandang HIV. Media yang dimaksud oleh Rimal dkk (2015) merupakan media sosial. Dalam artikel Rimal dkk (2015) terbukti media mampu mempengaruhi sikap masyarakat. Penelitian ini dilaksanakan agar media pembelajaran *motion graphic* mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa kelas VIII.

Beatrix (2015) dalam skripsinya menjelaskan tentang generasi sekarang yang kurang mengenal pahlawan nasional. *Motion graphics* biografi singkat Pahlawan Nasional D. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulagi dibuat sebagai solusi untuk masalah yang ada. Persamaan penelitian Beatrix (2015) dengan penelitian ini adalah berupa produk hasil penelitian berupa video audio visual (*motion graphic*). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Beatrix (2015) yaitu metode penelitian dan materi yang digunakan sebagai bahan pembuatan video audio visual (*motion graphic*). Metode penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) untuk mengembangkan media pembelajaran. Penelitian Beatrix (2015)

menggunakan materi biografi singkat Pahlawan Nasional D. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulagi sebagai acuan pembuatan *motion graphics*, sedangkan penelitian ini menggunakan materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambu* sebagai acuan pembuatan media pembelajaran *motion graphics*.

Wahyu (2016) dalam skripsinya menjelaskan tentang kurangnya media pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yang kontekstual di daerah Banjarnegara. Penelitian pengembangan media pembelajaran materi mendengarkan cerita rakyat berbahasa Banjarnegara dilakukan sebagai solusi dari masalah yang ada. Hasil dari uji coba terbatas yaitu siswa merespon dengan positif, nilai rata-rata 83 dengan prosentasi ketuntasan siswa 90%, guru dapat menggunakan media dengan mudah dan siswa merasa terbantu dalam memahami materi mendengarkan cerita rakyat. Persamaan penelitian Wahyu (2016) dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk audiovisual (film animasi) untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan metode penelitiannya menggunakan R&D (*Research and Development*). Perbedaan penelitian M Wahyu (2016) dengan penelitian ini berupa materi yang di sampaikan. Penelitian M Wahyu (2016) menggunakan materi mendengarkan cerita rakyat sebagai acuan penelitian pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

Maman dkk (2016) dalam jurnalnya terbitan *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJRE)* volume 2 menjelaskan tentang peningkatan kompetensi siswa yang kurang semangat dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa pada awalnya kurang tertarik dengan mata

pelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman, setelah diterapkan *cooperative learning model number head together (NHT)* siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil tes Maman dkk (2016) pada siklus pertama ada 44% tergolong baik, 56% tergolong sangat baik, dan tidak ada yang tergolong tidak baik. Pada siklus kedua 84% tergolong sangat baik 18% tergolong baik, dan tidak ada yang tergolong tidak baik. Artikel Maman dkk (2016) mendukung penelitian ini berupa materi tentang keterampilan membaca. Maman dkk (2016) terbukti mampu meningkatkan minat belajar sehingga meningkatkan keterampilan membaca. Menelaah teks perlu mehamani dahulu isi teks dengan membaca/ menyimak media audiovisual (*motion graphic*), sehingga makna dari teks dapat diketahui. Penelitian ini menggunakan materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* sebagai acuan pembuatan media pembelajaran *motion graphics*.

Penelitian dari Hidayati (2016) menjelaskan tentang kurang tersedianya naskah drama bahasa Jawa untuk ekstrakurikuler drama Jawa. Penelitian pengembangan buku pengayaan naskah drama dilakukan sebagai solusi dari masalah tersebut. Hasil dari penelitian pengembangan naskah drama transformasi dari *cerkak* dapat membantu pementasan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler drama Jawa. Siswa menjadi lebih semangat saat berlatih sebab tersedia berbagai pilihan naskah drama yang bisa dipakai untuk berlatih. Penelitian Hidayati (2016) memiliki persamaan dengan penelitian ini. Persamannya berupa metode penelitian. Metode penelitian R&D (*Research and Development*) digunakan Hidayati (2016) untuk mengembangkan buku pengayaan naskah drama, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran. Perbedaan

penelitian Hidayati (2016) dengan penelitian ini adalah materi dan produk hasil penelitian pengembangan. Materi yang dijadikan acuan oleh Hidayati (2016) yaitu naskah drama untuk kegiatan ekstrakurikuler drama Jawa, sedangkan penelitian ini menggunakan materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* sebagai acuan penelitian pengembangan. Produk hasil penelitian pengembangan Hidayati (2016) berupa buku pengayaan, sedangkan penelitian ini berupa media pembelajaran audiovisual (*motion graphic*).

Ardianto (2017) dalam penelitiannya menjelaskan tentang kurangnya *cekak* berdialek *ngapak*. Produk hasil penelitian ini berupa buku materi ajar menelaah *cerita cekak* yang berisi 8 cerita kehidupan siswa Kabupaten Brebes. Hasil uji kelayakan buku materi ajar menelaah *cekak* diterima siswa dengan baik, sebab nilai siswa meningkat. Penelitian Ardianto (2017) memiliki kemiripan dengan penelitian ini yaitu metode penelitian dan KD yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan Ardianto (2017) dan penelitian ini adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*). Penggunaan KD sebagai acuan penelitian juga menggunakan KD menelaah. Perbedaan penelitian Ardianto dengan penelitian ini adalah materi dan produk hasil penelitian pengembangan. Penelitian Ardianto (2017) menggunakan materi menelaah teks *cekak*, sedangkan penelitian ini menggunakan materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Produk hasil penelitian Ardianto (2017) berupa buku materi ajar, sedangkan hasil penelitian ini media pembelajaran audio visual *motion graphic*.

Muda dkk (2017) dalam jurnal terbitan Jurnal Melayu volume 16 menjelaskan tentang proses perubahan puisi karya Marzuki Ali menjadi drama di teater. Puisi karya Marzuki Ali memiliki unsur intrinsik yang lengkap sehingga dapat diubah

menjadi drama di teater. Puisi yang biasanya didengarkan dan dihayati, menjadi wujud pentas visual yang bisa dinikmati. Transformasi puisi ke teater dapat lebih menyampaikan pesan dari penulis. Artikel dari Muda dkk (2017) mengubah puisi menjadi bentuk karya lainnya yang disesuaikan dengan sasaran, sama dengan penelitian ini yang mengubah *tembang* menjadi bentuk *motion graphic* untuk mempermudah pemahaman siswa kelas VIII tentang *tembang Gambuh* dari *serat Wulangreh*. Artikel Muda dkk (2017) mendukung penelitian ini dalam langkah mentransformasi puisi berbentuk *tembang* menjadi media *motion graphic*. Transformasi puisi ke teater menjadikan mahasiswa seni peran sebagai sasarannya, sedangkan transformasi *tembang* menjadi media *motion graphic* memiliki sasaran siswa kelas VIII. Materi puisi yang diubah dalam artikel Muda dkk (2017) bertema sosial budaya. Sedangkan penelitian ini mengubah puisi yang bertema pendidikan moral anak sebagai media pembelajaran materi menelaah teks.

Ufitri (2017) dalam skripsi menjelaskan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar. Penelitian Ufitri (2017) merupakan penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian Ufitri (2017) penggunaan media kartu berpasangan dengan teknik *make a match* lebih baik dari pada penggunaan media *puzzle* dengan teknik *make a match*. Kelompok A yang mendapat perlakuan kartu berpasangan dengan teknik *make a match* mengalami peningkatan 32%, sedangkan kelompok B yang menggunakan media *puzzle* dengan teknik *make a match* mengalami peningkatan 26%. Penelitian Ufitri (2017) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu pemilihan KD menelaah. Perbedaan penelitian Ufitri (2017) dengan penelitian ini adalah metode penelitian dan materi. Metode penelitian yang digunakan oleh Ufitri (2017) adalah metode penelitian eksperimen kuasi

dengan desain *nonequivalent control group design*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Materi yang digunakan dalam penelitian Ufitri (2017) berupa puisi rakyat (pantun, gurindam, syair). Penelitian ini menggunakan akan materi teks *Wulangreh pupuh Gambuh*

Nurfitriah (2017) dalam skripsi menjelaskan tentang siswa berkebutuhan khusus kurang tertarik dengan media buku dan gambar. Hasil dari penelitian Nurfitriah (2017) adanya perubahan perilaku dan peningkatan hasil belajar. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran dan hasil belajar siswa meningkat 5,92 poin. Hasil belajar siswa pada awalnya 69,16 menjadi 75,08. Persamaan penelitian Nurfitriah (2017) dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berjenis audiovisual dan metode penelitian yang menggunakan R&D. Perbedaan penelitian Nurfitriah (2017) dengan penelitian ini adalah pemilihan materi sebagai acuan penelitian pengembangan. Nurfitriah (2017) menggunakan materi berdialog sebagai acuan penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan materi telaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

Amalia (2018) dalam penelitiannya menjelaskan tentang pengembangan model pembelajaran. Keterampilan menulis siswa masih kurang dan siswa sulit mengembangkan ide atau gagasan untuk menulis teks dialog. Hasil uji ahli model pembelajaran Maratani 80% sudah sesuai dan pengguna 91% tetapi masih memerlukan uji coba untuk mengetahui efektifitasnya. Penelitian Amalia (2018) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu metode penelitian dan KD. Penelitian Amalia (2018) dan penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). KD yang digunakan sebagai acuan penelitian juga menggunakan KD menelaah, perbedaannya penelitian Amalia (2018) menelaah



teks dialog sedangkan penelitian ini menggunakan KD menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Produk hasil penelitian Amalia (2018) dan penelitian ini juga berbeda. Penelitian Amalia (2018) menghasilkan produk berupa model pembelajaran, sedangkan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio visual *motion graphic*.

Fauziah (2018) dalam skripsinya menjelaskan tentang uji coba model pembelajaran yang paling tepat untuk materi memahami isi teks puisi rakyat (syair). Penelitian Fauziah (2018) menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menerapkan pembelajaran model *Stratta* dan model kinektik. Hasilnya kelas dengan perlakuan pembelajaran model *Stratta* lebih baik dari pada model kinektik. Penelitian Fauziah (2018) memiliki kemiripan dengan penelitian ini yaitu pemilihan KD sebagai acuan penelitian. Penelitian Fauziah (2018) dan penelitian ini menggunakan KD menelaah teks sastra berbentuk puisi. Penelitian Fauziah (2018) juga memiliki perbedaan pegen peneltian ini yaitu penggunaan metode penelitian dan pemilihan materi. Penelitian Fauziah (2018) menggunakan metode penelitian eksperimen dengan perlakuan pembelajaran model *Stratta* dan model kinektik, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian Fauziah (2018) menggunakan materi teks puisi rakyat, sedangkan penelitian ini menggunakan materi teks *Wulangreh pupuh Gambuh*.

Purnomo dkk (2018) dalam jurnal terbitan Nusa volume 13 menjelaskan transformasi karya sastra puisi menjadi bentuk karya sastra lain di tengah maraknya fenomena transformasi novel menjasi film. Novel hujan bulan juni awalnya berbentuk puisi dengan pengarang dan judul yang sama, namun novel

hujan bulan juni lebih laris di masyarakat. Hal tersebut disebabkan pembaca dapat mempertahankan imajinasinya sehingga lebih tertarik dengan novel. Artikel Purnomo dkk (2018) meneliti tentang transformasi puisi sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran audio visual *motion graphic* dari transformasi puisi berbentuk *tembang macapat Gambuh* teks *Wulangreh*. Artikel Purnomo dkk (2018) menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), hasil dari penelitian ini adalah media media pembelajaran audio visual *motion graphic*.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Landasan teoretis yang digunakan untuk mendukung penelitian ini yaitu media, media pembelajaran, *motion graphic*., *tembang macapat*, *serat wulangreh*, *tembang gambuh* dan pembelajaran *tembang*. Berikut merupakan penjelasan masing-masing teori.

### **2.2.1 Media**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Arsyad (2015: 4) media merupakan segala yang dipakai untuk menyampaikan ide, materi, atau gagasan agar orang yang menjadi sasaran mengetahui atau memahami ide, materi, atau gagasan yang disampaikan. Heinich dkk (dalam Arsyad 2015: 3) menjelaskan medium merupakan perantara penyampaian pesan atau informasi seperti televisi, radio, video, dan gambar adalah media komunikasi, sedangkan media yang membawa maksud pengajaran termasuk media pembelajaran. Media berfungsi membawa pesan atau informasi. Media berkembang menjadi istilah mediator yang menurut Fleming (dalam

Arsyad 2015: 3) upaya campur tangan untuk mendamaikan dua pihak atau lebih. Maksud dari kalimat diatas adalah media tidak hanya sebagai pembawa pesan, namun juga sebagai pengatur hubungan baik antara siswa dan materi pelajaran. Siswa dan materi pembelajaran sangat perlu memiliki hubungan yang baik. Maksud dari hubungan baik antara siswa dan materi pembelajaran adalah materi pembelajaran harus menyenangkan bagi siswa. Media mampu membuat materi pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Media digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi pada siswa. Bila siswa senang selama mengikuti proses pembelajaran, maka materi yang disampaikan akan lebih dipahami dan lebih diingat siswa.

#### **2.2.1.1 Fungsi media**

Dale (dalam Arsyad 2013) membahas beberapa manfaat media dalam pembelajaran.

- 1) Meningkatkan rasa pengertian dalam kelas
- 2) Mengubah perilaku siswa di kelas
- 3) Menunukan hubungan antara mata pelajaran dengan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya otivasi belajar dalam diri siswa
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang segar dan baru bagi siswa
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan cara melibatkan imajinasi dan partisipasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan untuk membantu siswa mengingat apa saja yang telah dipelajari

- 8) Memperluas pengalaman dan wawasan siswa yang mencerminkan pengalaman nonverbal dan membuat generalisasi yang tepat
- 9) Memberi penguatan pemikiran siswa jika membangun konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

### **2.2.1.2 Jenis Media**

Media terdiri dari berbagai macam bentuk. Gagasan yang dikemukakan oleh (Djamarah 2007) media bila dikategorikan dalam daya liputnya terdapat tiga jenis yaitu:

- 1) Media daya liput luas dalam waktu yang sama. Penggunaan media ini dapat menjangkau wilayah yang luas dalam waktu yang sama, contohnya: televisi dan radio.
- 2) Media daya liput terbatas oleh tempat. Penggunaan media ini memerlukan tempat khusus agar dapat digunakan sebab peralatan yang digunakan kurang maksimal bila digunakan di tempat terang/ tempat terbuka, contohnya: Proyektor dan *sound system*.
- 3) Media daya liput personal. Penggunaan media ini penggunaannya hanya untuk satu orang saja atau personal, contohnya: modul pengajaran dari internet/ catatan-catatan kecil.

### **2.2.2 Media Pembelajaran**

Hamalik (1989: 12) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, teknik yang digunakan untuk mengefektifkan penyampaian informasi atau materi dari guru ke siswa. Media pembelajaran tidak hanya tentang alat saja, tapi juga perpaduan antara teknik dan metode pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat dan sumber belajar untuk menunjang pembelajaran dalam rangka mencapai

kompetensi sehingga perlu diperhatikan oleh pendidik, Khalilullah (2011: 16) Media pembelajaran begitu penting dalam pembelajaran, agar pembelajaran tidak sepenuhnya hanya diisi oleh ceramah dari guru. Media pembelajaran diperlukan agar siswa dapat lebih menyerap materi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat dipahami bahwa di dalamnya terdapat manusia, materi, atau kejadian yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap merupakan pendapat dari Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2015: 3). Semua hal yang memiliki keterkaitan dengan materi dapat dipakai untuk media pembelajaran. Pembelajaran selain membahas materi juga membahas tentang melatih keterampilan dan menentukan sikap yang tepat dalam situasi tertentu. Pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari guru ke siswa agar siswa dapat mencapai standar kompetensi baik berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

#### **2.2.2.1 Fungsi Media pembelajaran**

Media pembelajaran dapat mempercepat proses penyerapan materi yang disampaikan oleh guru. Jika proses penyerapan materi lebih cepat, maka diharapkan hasil belajar lebih baik. Menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2015: 16-17), alasan media visual mampu meningkatkan proses penyerapan materi dan hasil belajar disebabkan media memiliki empat fungsi yaitu: (1) atensi, (2) afektif, (3) kognitif, (4) kompensatoris. Atensi memiliki arti perhatian atau minat, sehingga fungsi atensi dalam media merupakan salah satu tujuan dari penggunaan media yaitu menarik minat siswa. Siswa lebih mudah menyerap materi bila memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran di depan dan antusias dalam

mengikuti pelajaran. Siswa berkonsentrasi penuh terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media visual, itu sebabnya siswa menjadi lebih cepat menyerap materi.

Fungsi afektif dalam media pembelajaran berkaitan dengan seberapa nyaman siswa saat mengikuti pembelajaran. Fungsi afektif dapat dilihat pada saat siswa mengikuti pelajaran. Bila siswa terlihat acuh pada saat pembelajaran, mungkin siswa merasa kurang cocok dengan media pembelajaran. Fungsi afektif dalam media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek kebudayaan yang siswa terima sejak kecil, agar siswa lebih tertarik sebab sudah mengenal terlebih dahulu.

Fungsi kognitif dalam media pembelajaran merupakan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang memenuhi standar kompetensi. Media visual mampu meningkatkan daya pemahaman dari siswa, sebab secara mental siswa tentu lebih tertarik menyimak gambar atau video daripada hanya tulisan saja. Media visual dapat memberikan ingatan-ingatan tersendiri pada anak, sehingga anak tidak mudah lupa dengan materi yang telah disampaikan. Hal tersebut yang membuat anak lebih memahami materi dan mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan.

Fungsi kompensatoris dalam media pembelajaran adalah untuk siswa yang lemah dalam membaca dapat menyusun informasi yang ditampilkan secara visual. Pemahaman siswa kadang terjadi saat melihat gambar sebagai penjabaran apa yang dijelaskan oleh guru, sebab ada beberapa siswa yang merasa membaca tanpa melihat gambar atau video merupakan mempelajari sesuatu yang abstrak. Menggunakan media visual dalam pembelajaran tentu akan mempermudah proses

pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media visual mampu mempercepat proses pemahaman pada siswa yang kurang cepat menyerap materi atau informasi.

Manfaat media menurut Sadiman (2012: 17-18) yaitu (1) memperjelas penjelasan dari guru sehingga tidak hanya mendengar kata-kata dari guru saja, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) kejadian pada masa lalu dapat ditampilkan dengan menggunakan foto dan video, (4) pemilihan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa, (5) kurikulum dan materi pendidikan dibuat untuk semua siswa, namun sikap unik yang dimiliki oleh siswa dan berbagai latar belakangnya dapat di atasi dengan (a) memberi perangsangan yang sama, (b) mempersamakan pengalaman, dan (c) menimbulkan persepsi yang sama. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai penjelas penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di depan kelas agar siswa lebih cepat menyerap dan mengingat materi yang dijelaskan. Melalui media pembelajaran guru dapat menyatukan perbedaan latar belakang dan sikap unik tiap siswa.

#### **2.2.2.2 Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2015: 29) terbagi menjadi empat kelompok sesuai dengan perkembangan teknologi. Empat kelompok tersebut adalah (1) media hasil teknologi cetak berupa buku, gambar, foto, dll, (2) media hasil audio visual berupa video, film animasi, *stop motion*, *motion graphic*, dll, (3) media hasil teknologi komputer berupa *game* edukatif berbasis komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer berupa penggabungan beberapa media yang dikendalikan komputer.

Jika Arsyad membagi media menjadi empat kelompok, maka Bretz (dalam Usman dan Asnawir, 2002: 27) membagi media pada tiga unsur yaitu: suara, visual, dan gerak. Bentuk visual dibedakan lagi menjadi gambar, garis dan simbol. Media juga dibedakan menjadi media siar (*transmission*) dan media rekam (*recording*) sehingga media terbagi menjadi delapan yaitu (1) media audio visual diam, (2) media audio visual gerak, (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual diam, (5) media visual gerak, (6) media visual semi gerak, (7) media audio, (8) media cetak.

Sadiman (2012: 28-82) mengklasifikasikan media berdasarkan kemampuan membangkitkan rangsangan indra, penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. Berikut ini adalah jenis media menurut Sadiman dkk yaitu (1) media grafis, (2) media audio, (3) media proyeksi diam. Media grafis termasuk dalam media visual yang merangsang indra penglihatan. Materi atau informasi yang disampaikan berbentuk simbol-simbol visual agar semakin memperjelas dan mempercepat proses penyerapan materi atau informasi, contoh dari media grafis adalah foto, gambar, ilustrasi, bagan, grafik, dll. Media audio adalah media yang merangsang indra pendengaran. Materi atau informasi yang disampaikan pada siswa dituangkan dalam lambang-lambang auditif baik verbal, maupun non verbal. Media proyeksi diam merangsang indra penglihatan, sama seperti media grafis. Perbedaan media proyeksi diam dan media grafis adalah media proyeksi diam harus di proyeksikan agar dapat dilihat oleh sasaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran audio visual *motion graphic* dari transformasi teks *piwulang serat wulangreh pupuh gambuh* yang termasuk dalam bentuk audio visual.



Menurut Sukiman (2012: 184) media pembelajaran berbentuk audio visual adalah penyampaian materi atau informasi yang memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran.

### **2.2.3 Motion Graphic**

Penggunaan *motion graphic* biasanya digunakan dalam bentuk iklan suatu produk atau juga video *clip* suatu lagu dari *band* dan musisi. Penggunaan *motion graphic* dalam dunia pendidikan masih belum optimal, sebab *motion graphic* masih belum begitu dikenal masyarakat seperti film animasi. *Motion graphic* menurut Gallagher dan Paldy (2007: 3) adalah teks, gambar, atau kombinasi keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu menggunakan pergerakan dan ritme dalam mengkomunikasikannya. Sepaham dengan Gallagher dan Paldy, Purnawati dan Haryanto (2015: 194) menjelaskan lebih detail bahwa *motion graphic* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang basis visual dengan video (footage) dalam sebuah komposisi desain serta dikombinasikan dengan instrumen musik. Menurut Umam (2016: 8) *motion graphic* adalah salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam gerakan, elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, sengaja diberi pergerakan agar tampak hidup.

### **2.2.4 Tembang Macapat**

*Tembang* adalah puisi yang dibacakan sesuai dengan *titilaras* notasi dan pola *sekar*, (Saputra, 2017: 116). Menurut Mawardi dan Marwanto (1989: 13) mengartikan *macapat* sebagai *maca papat-papat*. Hal tersebut didasari dari etimologis masyarakat yang membaca *macapat* selalu membaca empat-empat. Menurut Day dalam Saputra (2017: 117) menjelaskan bahwa *macapat* merupakan

istilah yang berasal dari *manca-pat*. *Manca-pat* bermakna empat arah mata angin dengan satu titik pusat di tengah atau *keblat papat lima pancer*. Penafsiran *macapat* belum ada yang pasti sebab tidak ada catatan sebagai bukti valid makna dari *macapat*. Penafsiran *macapat* bergantung pada penalaran seseorang. *Tembang macapat* diatur oleh, *guru lagu*, *guru wilangan*, dan *guru gatra*. Menurut Subalidinata (1994: 33) *Guru gatra* adalah jumlah baris (*gatra*) dalam satu bait (*pada*), *guru wilangan* adalah jumlah suku kata (*wanda*) dalam satu bait (*pada*), dan *guru lagu* adalah jatuhnya suara vokal pada tiap akhir baris (*gatra*). Saputra (2017: 118) menjelaskan bahwa *macapat* dibagi menjadi dua bagian menurut wacana yang terdapat dalamnya yaitu wacana nonsastra dan wacana sastra. *Serat Baratayuda*, *Serat Arjunasastra*, *Babad Metaram*, dan *Panji Jayengtilam* termasuk dalam wacana sastra. *Serat Wedhatama*, *Serat Tripama*, *Serat Wulangputri*, dan *Serat Wulangreh* termasuk dalam wacana nonsastra. *Serat Wulangreh* yang menjadi acuan dalam penelitian ini memiliki 13 pupuh (Nurhayati, 2010: 43-50).

### **2.2.5 Serat Wulangreh**

*Serat Wulangreh* adalah salah satu puisi Jawa klasik yang berbentuk *tembang macapat*. Sesuai dengan uraian di atas, *serat wulangreh* termasuk dalam wacana sastra. Nurhayati (2010: 43-50) menjelaskan *serat wulangreh* terdiri dari tiga belas pupuh yaitu: (1) *dhandhanggula*, (2) *kinanthi*, (3) *gambuh*, (4) *pangkur*, (5) *maskumambang*, (6) *megatruh*, (7) *durma*, (8) *wirangrong*, (9) *pocung*, (10) *mijil*, (11) *asmarandhana*, (12) *sinom*, dan (13) *girisa*. Menurut penjelasan dari Darusuprpto (1988: 48) *serat wulangreh* ditulis pada hari minggu *kliwon* 19 besar tahun 1768-1820 di Kraton Kasunanan Surakarta. Penulis *Serat Wulangreh*

adalah Sri Susuhan Paku Buwono IV. *Serat Wulangreh* berisi tentang budi pekerti luhur berupa nilai moral dan akhlak untuk kesempurnaan hidup di akhirat. Tujuan dari pembuatan *Serat Wulangreh* adalah sebagai *filter* budaya luar yang mulai masuk pada lingkungan Keraton sehingga kondisi kurang kondusif dalam keraton. Keadaan yang tidak kondusif dalam kraton berupa orang-orang dalam keraton mulai melakukan perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan ajaran agama, serta banyak melanggar norma serta adat yang berlaku di dalam kraton.

### **2.2.6 Tembang Gambuh**

*Tembang gambuh* memiliki tema dalam *cakepan* atau liriknya. *Tembang gambuh* memiliki tema *sumanak/ sumedulur*, dapat digunakan untuk menasehati (Warsena, 2006:8). Nilai-nilai yang ada pada *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* adalah (1) selalu memperhatikan nasihat baik dari siapapun, meninggalkan nasihat salah walaupun dari orang tua dan (2) jangan merasa sombong, namun tetap sabar, hati-hati dan tidak tergesa-gesa. *Tembang gambuh* termasuk dalam *tembang tengahan* (Saputra, 2017: 120). Menurut Saputra (2017: 148) pada hakikatnya tidak ada perbedaan kaidah puitika antara *macapat* dan *tembang tengahan*, namun perbedaannya terletak pada penerapannya sebagai bingkai wacana. *Tembang tengahan* dianggap *pamijen* yang berfungsi khusus sebagai *bawa gendhing*, sehingga bingkai wacana sastra jawa diambil alih oleh *macapat*.

### **2.2.7 Pembelajaran Tembang**

Pembelajaran *tembang* dalam silabus kelas VIII semester 1 adalah menelaah makna yang terdapat dalam *tembang Gambuh Serat Wulangreh*. Menurut KBBI (2011: 1424) menelaah adalah mempelajari, menyelidik, mengkaji, memeriksa,

menilik. Menurut Wahono (2013: 166) menelaah adalah membaca dan mengkaji secara saksama. Tujuan dari pembelajaran tembang adalah siswa diharapkan mampu mengetahui makna dan isi *tembang Gambuh Serat Wulangreh* setelah menelaah. Hal tersebut bukan hanya untuk memenuhi kolom nilai pelajaran, namun juga agar siswa menjadi lebih mengetahui nilai-nilai luhur yang ada dalam teks *tembang Gambuh Serat Wulangreh*. KD menelaah teks *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* juga sebagai upaya pelestarian nilai-nilai luhur budaya Jawa di tengah era globalisasi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* di SMPN 1 Mungkid Magelang dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media konvensional yaitu menjodohkan kartu soal dan kartu jawaban memiliki beberapa kekurangan. Siswa masih kesulitan mengartikan kata-kata sulit/ kata arkais dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh*, sehingga sulit untuk memahami makna yang ada dalam teks tersebut. Guru membutuhkan media pembelajaran terbaru yang memudahkan siswa dalam memahami isi teks *Wulangreh pupuh Gambuh* secara cepat. Menurut hasil angket kebutuhan siswa lebih menyukai media pembelajaran berupa tayangan audio visual daripada permainan dan kuis.
2. Media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* berupa tayangan audio visual animasi. Cerita yang digunakan berasal dari transformasi teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Proses transformasi dimulai dari menerjemahkan teks *Wulangreh pupuh Gambuh* kemudian memahami serta mencatat pesan moral yang ada dalam teks. Pesan moral dan konteksnya yang ada dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh* menjadi acuan pembuatan cerita untuk tayangan animasi *motion graphic*. Tayangan animasi *motion graphic* menggunakan karakter binatang agar siswa mudah dalam menghafal penokohan karakter, selain

itu dalam teks *Wulangreh pupuh Gambuh* juga menggunakan binatang untuk perumpamaanya.

### 3. Validasi ahli.

Menurut validasi ahli materi oleh Yusro Edy Nugroho S.Pd, M.Hum media layak digunakan sebab sudah sesuai dengan aspek kesesuaian isi dan aspek penggunaan media. Media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* layak digunakan, namun ada perbaikan dalam aspek bahasa yaitu memperbanyak dialog, agar siswa tidak jenuh dengan narasi yang terlalu panjang. Menurut validasi ahli media oleh Arif Fiyanto S.SN, M.Sn media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* sudah baik. aspek grafik dan aspek isi sudah baik, namun ada perbaikan yaitu pada suara narasi agar diperjelas dan dibuat lebih menarik.

## 5.2 Saran

Saran dari simpulan penelitian pengembangan media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* di SMPN 1 Mungkid Magelang sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh* dapat menjadi pilihan alternatif untuk media materi pembelajaran menelaah teks.
2. Perlu penelitian lebih lanjut untuk menguji efektifitas media pembelajaran *motion graphic* untuk materi menelaah teks *Wulangreh pupuh Gambuh*. Penelitian pengembangan media juga masih perlu penyempurnaan agar kualitas media menjadi semakin baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad M.R.W .. Muda M.S. 2017. *Puisi ke Teater: Transformasi Karya Marzuki Ali*. Jurnal Melayu volume 16
- Alwi, H. 2011: Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Amalina, Nikmatu. 2018. *Model Pembelajaran Maratani (Maos lan Nyerat saking Narasi) dalam KD Menelaah Teks Dialog Kelas VII di Semarang*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Ardianto, didik. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Menelaah Teks Cerita Cepak di SMA Se-Kabupaten Brebes*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aswir, Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bahri, Syaiful Djamarah dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rja Grafindo Persada.
- Beatrix, Chendy Jeane. 2015. *Desain Motion Graphics Pahlawan Nasional D. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulagi*. fakultas Seni dan Desain: Universitas Multimedia Nusantara.
- Darusuprpto. 1988. *Pengajaran Bahasa Daerah Pengamatan Sepintas*. Kongres Bahasa Indonesia V. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamarah. Syaiful Bhari. Zain. Aswan. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fauziah, Ridatul. 2018. *Keefektifan Pembelajaran Menyimpulkan Isi Puisi Rakyat-Syair dengan Model Startta dan Kinektik pada Peserta Didik kelas VII SMP/MTs*. . Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Gallagher, Rebecca, Andrea Moore Paldy. 2007. *Exploring Motion Graphic*. New York: Thompson Delmar Learning.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.

- Hidayati, Nika Nur. 2016. *Pengembangan Buku Pengayaan Naskah Drama dengan Teknik Transformasi Teks Cerkak*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Khalilullah M. 2011. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Persindo.
- Niksa Babic, Jesenka Pibernik, Nikola Mrvac. 2008. *Media Study: Motion Graphic*. Zagreb: Research Gate.
- Nurfitriah, Alfiatun. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog dengan Animasi Pacelathon untuk Siswa Tunagrahita Ringan di SMPLB di Kabupaten Purworejo*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Nurhayati, Endang. 2010. *Nilai-Nilai Moral Islam dalam Serat Wulang Reh*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnawati dan Haryanto. 2015. *Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnomo, M.H ., Kuatoro, U. 2018. *Transformasi Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Joko Damono*. Nusa volume 13.
- Purwanti, A., Haryanto. 2015. *Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 1 sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 2.
- Rajab, A.A. , Maman, M. 2016. *The Implementation of Cooperative Learning Model 'Number Head Together (NHT)' in Improving the Students Ability in Reading Comprehension*. Makassar: *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJRE)* volume 2.
- Rimal, R.N ., Chung, A.H ., Dhungana, N. 2015. *Media as Educator, Media as Disruptor: Conceptualizing the role of social context in media effect*. journal of communication volume 65.
- Sadiman, Arif S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, Karsono H. 2017. *Puisi Jawa Struktur dan Estetika Edisi Revisi*. Jakarta: Bukupop.



- Sari, Dina Purnama .2014. *Peningkatan Keterampilan Menelaah dan Merevisi Teks Cerpen dengan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Berbantuan Media Potel pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Ampelgading Kabupaten Pemalang*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Schlitter, Joao Paulo Amaral. 2014. *Motion Graphics and Animation*. Sao Paulo: Research Gate.
- Setyani. 2015. *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Meia Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Subalidinata, RS. 1994. *Kawruh Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ufitri, Hayah Anisa. 2017. *Keefektifan Media Kartu Beropasangan dengan Teknik Make A Match dalam Pembelajaran Menyimpulkan Puisi Rakyat (Pantun, Gurindam, Syair) pada Peserta Didik kelas VII SMP*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Umam, Nuga Choiril. 2016. *Perancangan Batik Gemawan Khas Kabupaten Semarang*. Fakultas Seni Rupa : Institut Seni Yogyakarta.
- Wahono dkk. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyu, Marheni Dwi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhamadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Warsena, Tentrem. 2006. *Tuntunan Sekar Macapat*. Sukoharjo: Cendrawasih.