

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT BERBASIS VIDEO INTERAKTIF

Joko Daryanto, Karsono, Matsuri

FKIP Universitas Sebelas Maret
Jl. Slamet Riyadi No.449 Surakarta, Jawa Tengah.
Email: jokodaryanto@fkip.uns.ac.id

Abstrak. Pembelajaran Tembang Macapat di sekolah dasar merupakan salah satu upaya pelestarian warisan budaya Nusantara. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya pelestarian Tembang Macapat menghadapi kendala minimnya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketrampilan penyajian dan pemahaman makna yang terkandung dalam Tembang Macapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif dengan menggunakan metode *Research and Development*. Hasil dari penelitian pada tahap awal adalah prototipe video interaktif yang akan diuji pada penelitian tahap berikutnya. Penelitian diawali dengan studi pendahuluan berupa kegiatan pengumpulan data-data proses pembelajaran Tembang Macapat di Sekolah Dasar tanpa menggunakan media pembelajaran video interaktif, dalam hal ini diambil sampel lima sekolah dasar di wilayah Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. Berdasarkan rata-rata nilai macapat kelas IV yang sampel penelitian, diperoleh rata-rata 75,35. Nilai rata-rata paling banyak berada pada kisaran nilai 70 – 79 yaitu sebanyak 4 sekolah dengan predikat cukup. Kisaran selanjutnya adalah 80 – 89 yaitu sebanyak 1 sekolah dengan predikat baik. Sedangkan pada kisaran 60 – 69 dan 90 – 99 tidak ada sekolah yang mendapat predikat kurang dan amat baik. Dengan demikian perlu adanya media pembelajaran yang tepat untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran Tembang Macapat.

Abstract. Learning Macapat song in elementary school is one of the efforts to preserve the cultural heritage of the nation. Evidence from the field suggests that conservation efforts Song Macapat facing obstacles the lack of media that can be used to improve presentation skills and understanding of the meaning contained in the song Macapat. This research aims to develop learning media Macapat song format interactive video using the Research and Development. Results of the study at an early stage is the prototype of an interactive video that will be tested at the research stage berikutnya. Penelitian preceded by a preliminary study in the form of data collection activities Song Macapat learning process in primary school without the use of interactive video learning media, in this case the sample was taken five schools Laweyan base in the District of Surakarta. Based on the average value of macapat class IV study sample, obtained an average of 75.35. The average value most in the range of grades 70-79 as many as 4 schools with sufficient predicate. The next range is 80-89 as many as 1 school with a good rating. While the range of 60-69 and 90-99 there are no schools that received the title less and very good. Thus the need for appropriate learning media to get maximum results in learning Macapat song.

Kata kunci : Tembang Macapat, *Research and Development*, media pembelajaran.

Tembang Macapat merupakan puisi tradisi yang hidup dan berkembang di wilayah kebudayaan Jawa. Kemunculan Tembang Macapat diduga berawal pada masa Kerajaan Singasari, hal ini didasarkan pada sebuah karya sastra yang muncul pada masa Kerajaan Singasari yaitu Kidung Harsawijaya dan Kidung Sorandaka. Kedua karya sastra ini menceritakan tentang kejadian seputar berdirinya Kerajaan Majapahit dan Pemberontakan Ranggalawe kepada Raden Wijaya raja pertama Kerajaan Majapahit (Zotmulder, 1974). Sekar Macapat dapat dikategorikan dalam puisi tradisi, perbedaannya terletak pada aturan yang mengikat jika dibandingkan dengan puisi tradisi pada umumnya. Tembang Macapat terikat pada tiga aturan, yaitu guru lagu, guru gatra, dan guru wilangan. Guru lagu merupakan aturan yang mengharuskan setiap akhir baris harus ber-

akhir dengan vokal tertentu. Guru gatra merupakan aturan yang mengatur banyaknya baris dalam satu bait, sedangkan guru wilangan merupakan aturan tentang banyaknya suku kata dalam setiap baris.

Tembang Macapat di wilayah Jawa Tengah khususnya merupakan salah satu tembang yang dianggap paling mudah dipelajari dan dinyanyikan jika dibandingkan dengan jenis tembang yang lain misalnya Sekar Tengahan maupun Sekar Ageng. Oleh karena itu Tembang Macapat dipilih sebagai salah satu pokok bahasan yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Sampai saat ini Tembang Macapat merupakan salah satu bahan ajar di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah, baik sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran Bahasa Daerah maupun berdiri sendiri dalam mata pelajaran Seni Suara Daerah (SSD). Kedua mata pelajaran tersebut

merupakan mata pelajaran muatan lokal di Propinsi Jawa Tengah, khusus untuk mata pelajaran Bahasa Daerah telah ditetapkan sebagai muatan lokal yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah di wilayah Jawa Tengah. Hal ini merujuk pada SK Gubernur Jawa Tengah No. 423.5/5/2010. Dengan demikian dapat dipastikan Tembang Macapat selalu diajarkan di semua jenjang pendidikan dan mata pelajaran Bahasa Jawa.

Kepastian diterimanya pembelajaran Tembang Macapat oleh peserta didik ternyata tidak diimbangi dengan ketersediaan sarana pembelajaran, dalam hal ini adalah media pembelajaran. Kenyataan yang ditemukan di lapangan mayoritas belum menggunakan media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran Tembang Macapat. Hal ini menyebabkan belum tercapainya tujuan pembelajaran Tembang Macapat secara maksimal. Proses pembelajaran Tembang Macapat baik dalam hal teknik vokal menyuarakan lagu Macapat maupun makna yang terkandung dalam syair-syair Tembang Macapat masih menjadi kendala besar dalam proses pembelajaran karena kelangkaan media pembelajaran Tembang Macapat.

Proses pembelajaran yang belum berjalan maksimal karena kelangkaan media pembelajaran tentu akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, apalagi jika dikaitkan dengan tujuan pendidikan seni yang tidak sekedar mengembangkan ketrampilan seni melainkan untuk mengintegrasikan aspek-aspek seni dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini adalah pembentukan sikap mental yang mengarah pada pembentukan karakter. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Tembang Macapat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tembang Macapat adalah media pembelajaran berbasis video interaktif yang berisi materi Tembang Macapat baik teknis melagukan maupun paparan makna syair-syair dalam Tembang Macapat. Video interaktif dirasa mampu untuk menjembatani guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Tembang Macapat.

Media pembelajaran video interaktif merupakan media video yang dijadikan alat pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran dalam hal ini Tembang Macapat lebih mudah dipahami dan peserta didik dapat melagukan atau menyanyikan Tembang Macapat. Penggunaan video interaktif diharapkan dapat menarik peserta didik karena semua indra terlibat sehingga peserta didik cenderung memperhatikan materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan video interaktif dapat dikategorikan dalam pembelajaran inovatif dan bersifat konstruktivisme dan mengarah pada pembelajaran yang bermakna. Dalam pola pembelajaran ini peserta didik dapat membangun sendiri apa yang didapatkannya melalui indera penglihatan dan pendengaran kemudian menghasilkan sebuah makna dari hasil pembelajaran. Keunggulan lain dari media pembelajaran video interaktif ini akan mengurangi peran pengajar, sehingga pembelajaran tidak terpusat pada pengajar. Hal ini dikarenakan penggunaan video interaktif merangsang adanya interaksi timbal balik antara media pembelajaran dengan peserta didik. Dapat dikatakan media pembelajaran video interaktif memancing peserta didik agar tertarik pada proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:5), penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan dan kelayakan produk. Produk yang dihasilkan berupa Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Media pembelajaran dan Modul pembelajaran.

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi; dan (5) tahap evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mendapatkan kelayakan ujicoba. Setelah revisi validasi terakhir, produk dinyatakan layak ujicoba. Selanjutnya, dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan

dilakukan ujicoba terhadap siswa Sekolah Dasar. Penelitian diakhiri dengan evaluasi siswa untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif tembang macapat untuk siswa Sekolah Dasar.

Tahap awal penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memperoleh data faktual di lapangan penelitian. Alasannya adalah permasalahan penelitian ini bersifat holistik (menyeluruh), kompleks, bermakna dan dinamis. Obyek penelitian berupa pengembangan model media pembelajaran video interaktif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep keanekaragaman hayati. Penelitian pengembangan model media pembelajaran video interaktif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan Tembang Macapat. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan, yang diawali dengan tahap-tahap penelitian dan pengembangan melalui 3 tahap yaitu: 1) tahap studi pendahuluan; 2) tahap pengembangan dan 3) tahap pengujian. Tahap studi pendahuluan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data dalam tahap adalah guru, siswa maupun dokumen pembelajaran.

Guru sebagai sumber data untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran selama ini yang telah dilakukan khususnya dalam bentuk media berbasis audio visual termasuk video interaktif. Temuan dari kegiatan studi pendahuluan merupakan model faktual tentang media pembelajaran video interaktif yang selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan model media pembelajaran video interaktif yang efektif.

Validasi pakar, hasil pembuatan video interaktif diajukan pada pakar untuk memperoleh saran dan masukan untuk perbaikan. Ahli yang diminta untuk memvalidasi meliputi para ahli pada bidang media khususnya audio visual. Validasi meliputi: 1) kualitas isi dan tujuan video interaktif yaitu: aspek materi, aspek ilustrasi dan aspek penyaji; 2) kualitas video interaktif secara

teknis dari aspek suara penyaji materi, pilihan desain dan tulisan ilustrasi visual, kombinasi musik-narasi dan efek suara pada ilustrasi audio; 3) kualitas instruksional video interaktif.

HASIL

Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan kegiatan pengumpulan data-data proses pembelajaran Tembang Macapat di Sekolah Dasar tanpa menggunakan media pembelajaran video interaktif, dalam hal ini diambil sampel lima sekolah dasar di wilayah Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. Berikut ini adalah hasil pengumpulan data proses pembelajaran Tembang Macapat pada lima sekolah dasar.

Nilai Macapat Kelas IV SDN Tegalsari No. 60

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Macapat Kelas IV SDN Tegalsari No. 60

No	Data Nilai	F	Persentase
1	64-67	6	18.75%
2	68-71	15	46.88%
3	72-75	2	6.25%
4	76-79	5	15.63%
5	80-83	2	6.25%
6	84-87	1	3.13%
7	88-91	1	3.13%
Jumlah		32	100.00%

Berdasarkan data nilai macapat kelas IV SDN Tegalsari No. 60 dapat diketahui bahwa nilai macapat terendah yang dicapai siswa adalah 64, sedangkan nilai tertinggi adalah 88. Kisaran nilai terbanyak adalah 68-71 yaitu sebanyak 15 siswa. Kisaran selanjutnya adalah 64 – 67 yaitu sebanyak 6 siswa, antara nilai 76-79 sebanyak 5siswa, antara nilai 72 – 75 dan 80 – 83 sebanyak 2 siswa, dan antara nilai 84-87 dan 88-91 sebanyak 1 siswa. Dari keseluruhan nilai dapat diambil rata-rata 72,31.

Nilai Macapat Kelas IV SDN Mangkuyudan

Berdasarkan data nilai macapat kelas IV SDN Mangkuyudan dapat diketahui bahwa nilai macapat terendah yang dicapai siswa adalah 66, sedangkan nilai tertinggi adalah

76. Kisaran nilai terbanyak adalah 68 – 69 yaitu sebanyak 15 siswa. Kisaran selanjutnya adalah 66-67 yaitu sebanyak 4 siswa, antara nilai 74-75 sebanyak 3 siswa, antara nilai 70-71, 72-73 dan 76-77 sebanyak 1 siswa. Dari keseluruhan nilai dapat diambil rata-rata 69,72.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Macapat Kelas IV SDN Mangkuyudan

No	Data Nilai	F	Persentase
1	66-67	4	16.00%
2	68-69	15	60.00%
3	70-71	1	4.00%
4	72-73	1	4.00%
5	74-75	3	12.00%
6	76-77	1	4.00%
Jumlah		25	100.00%

a. Nilai Macapat Kelas IV SDN Pajang IV

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Macapat Kelas IV SDN Pajang IV

No	Data Nilai	F	Persentase
1	65-68	2	6.45%
2	69 – 72	7	22.58%
3	73 – 76	7	22.58%
4	77-80	4	12.90%
5	81-84	10	32.26%
6	85-88	1	3.23%
Jumlah		31	100.00%

Berdasarkan data nilai macapat kelas IV SDN Pajang IV dapat diketahui bahwa nilai macapat terendah yang dicapai siswa adalah 65, sedangkan nilai tertinggi adalah 85. Kisaran nilai terbanyak adalah 81 - 84 yaitu sebanyak 10 siswa. Kisaran selanjutnya adalah 69 – 72 dan 73 – 76 yaitu 7 siswa, antara nilai 77 – 80 sebanyak 4 siswa, antara nilai 65 – 68 sebanyak 2 siswa, dan antara nilai 85 – 88 sebanyak 1 siswa. Dari keseluruhan nilai dapat diambil rata-rata 76,55.

b. Nilai Macapat Kelas IV SDN Purwotomo

Berdasarkan data nilai macapat kelas IV SDN Purwotomo dapat diketahui bahwa nilai macapat terendah yang dicapai siswa adalah 75, sedangkan nilai tertinggi adalah 86. Kisaran nilai terbanyak adalah 81 - 82 yaitu sebanyak 5 siswa. Kisaran selanjutnya adalah 77 – 78 dan 85 – 86 yaitu sebanyak 4 siswa, antara nilai 79 – 80 dan 83 – 84 sebanyak 3 siswa dan antara nilai 75 – 76 sebanyak 2 siswa. Dari keseluruhan nilai dapat diambil rata-rata 80,95.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Macapat Kelas IV SDN Purwotomo

No	Data Nilai	F	Persentase
1	75-76	2	9.52%
2	77-78	4	19.05%
3	79-80	3	14.29%
4	81-82	5	23.81%
5	83-84	3	14.29%
6	85-86	4	19.05%
Jumlah		21	100.00%

c. Nilai Macapat Kelas IV SDN Karangasem III

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Macapat Kelas IV SDN Karangasem III

No	Data Nilai	F	Persentase
1	66-69	2	6.90%
2	70-73	3	10.34%
3	74-77	11	37.93%
4	78-81	8	27.59%
5	82-85	5	17.24%
Jumlah		29	100.00%

Berdasarkan data nilai macapat kelas IV SDN Karangasem III dapat diketahui bahwa nilai macapat terendah yang dicapai siswa adalah 66, sedangkan nilai tertinggi adalah 85. Kisaran nilai terbanyak adalah 74 - 77 yaitu sebanyak 11 siswa. Kisaran selanjutnya adalah 74 – 81 yaitu sebanyak 8 siswa, antara nilai 82 – 85 sebanyak 5 siswa, antara nilai 70 – 73 sebanyak 3 siswa dan 66 – 69 sebanyak 2 siswa. Dari keseluruhan nilai dapat diambil rata-rata 77,24.

Tahap Pengembangan

Media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif ini dibuat dengan tujuan agar proses pembelajaran Tembang Macapat mendapatkan hasil sesuai dengan harapan, yaitu anak dapat menyajikan Tembang Macapat serta mengetahui makna yang terkandung dalam Tembang Macapat. Pembuatan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Tembang Macapat kepada peserta didik.

Video interaktif ini terbagi dalam beberapa track, hal ini dimaksudkan agar guru dapat dengan mudah menampilkan apa yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Situasi dan kondisi dalam pembelajaran menjadi pertimbangan video interaktif ini dibagi dalam beberapa track. Situasi dan kondisi yang dimaksudkan kemampuan peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga jika guru ingin mengulang pelaksanaan pembelajaran karena beberapa peserta didik belum memahami materi yang diajarkan, guru dapat dengan mudah mengulang apa yang belum dimengerti oleh peserta didik.

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. Proses pembelajaran aktif diharapkan dapat mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran Tembang Macapat berlangsung dalam beberapa tahapan, tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dituangkan dalam track-track dalam video pembelajaran Tembang Macapat. Tahapan-tahapan tersebut adalah track grambyangan, track thinthingan, track pembacaan notasi, track pembacaan syair, dan track pemahaman makna.

a. Grambyangan

Pada track ini disajikan grambyangan, yaitu rangkaian melodi pendek yang dapat memberikan gambaran kepada penyaji Tembang Macapat tentang laras yang akan disuarakan. Penyajian grambyangan dimaksud-

kan agar atmosfer laras yang akan digunakan untuk menyajikan Tembang Macapat dapat ditangkap oleh penyaji Tembang Macapat. Hal ini dikarenakan dalam tradisi karawitan terdapat dua laras yaitu laras slendro dan pelog. Apalagi jika sudah memasuki ranah pathet yang terdapat pada masing-masing laras. Perlu diketahui bahwa pada laras slendro dan pelog ada pembagian pathet, masing-masing laras memiliki tiga pathet. Pada laras slendro pathet nem, sanga, dan manyura. Sedangkan pada laras pelog terdapat pathet lima, nem, dan barang. Masing-masing pathet dalam laras slendro maupun pelog memiliki atmosfer yang berbeda sehingga perlu adanya stimulan agar penyaji Tembang Macapat dapat mengetahui atmosfer yang akan disajikan.

b. Thinthingan

Thinthingan merupakan pintu bagi penyaji Tembang Macapat menyuarakan nada-nada dalam sebuah tembang. Dalam hal ini ricikan gender barung digunakan sebagai acuan untuk menyuarakan nada-nada dalam sebuah tembang.

Dalam track thinthingan nada ditabuh satu per satu dan nada tersebut disuarakan sesuai dengan tinggi rendah nada yang ditabuh. Oleh karena ambitus suara wanita dan pria yang berbeda, maka dalam track thinthingan ini juga disajikan suara pria dan wanita.

c. Membaca notasi

Track ini berisi tayangan pembacaan notasi disertai dengan suara panduan menyuarakan notasi. Tayangan ini dimaksudkan sebagai media agar peserta didik memahami tinggi rendah sebuah nada dalam satu tembang. Pembacaan notasi dalam track ini disertai dengan thinthingan agar peserta didik memiliki acuan dalam menyuarakan tinggi rendah nada.

d. Membaca syair

Track berikutnya adalah pembacaan syair berdasarkan nada-nada yang telah dibaca pada track sebelumnya. Pada tahap ini peserta didik belajar menyuarakan syair sesuai dengan tinggi rendah nada yang telah dipelajari pada track sebelumnya. Pada track ini masih diperdengarkan thinthingan sebagai acuan menyuarakan Tembang Macapat.

e. Pemahaman makna

Track ini berisi tayangan video tentang makna yang terkandung dalam Tembang Macapat yang telah dipelajari pada track sebelumnya. Setelah mempelajari bagai-mana menyuarakan Tembang Macapat, peserta didik juga diberikan pemahaman makna yang terkandung dalam syair Tembang Macapat yang dipelajari. Sehingga selain mampu menyajikan Tembang Macapat, diharapkan peserta didik juga mengetahui makna yang terkandung dalam syair Tembang Macapat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari lima SD dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman Tembang Macapat baru mencapai tingkat cukup ketika proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Rata-rata nilai macapat yang diperoleh dari lima SD selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Macapat Kelas IV

No	Data Nilai	F	Persentase
1	60–69	0	0.00%
2	70–79	4	80.00%
3	80–89	1	20.00%
4	90–99	0	0.00%
Jumlah		5	100.00%

Berdasarkan rata-rata nilai macapat kelas IV yang didapat dari 5 SD penelitian, diperoleh rata-rata 75,35. Nilai rata-rata paling banyak berada pada kisaran nilai 70 – 79 yaitu sebanyak 4 sekolah dengan predikat cukup. Kisaran selanjutnya adalah 80 – 89 yaitu sebanyak 1 sekolah dengan predikat baik. Sedangkan pada kisaran 60 – 69 dan 90 – 99 tidak ada sekolah yang mendapat predikat kurang dan amat baik.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Tembang Macapat di Sekolah Dasar. 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.

KESIMPULAN

Tembang Macapat merupakan produk budaya yang orang Jawa, keberadaannya sampai saat ini masih hidup dan berkembang di Nusantara khususnya di Pulau Jawa, meskipun tingkat perkembangannya tidak sepesat teknologi namun Tembang Macapat masih dihadirkan dalam kehidupan masyarakat terkait dengan fungsi-fungsi sosial tertentu, misalnya upacara kelahiran, perkawinan, ataupun mengucap syukur kepada Tuhan melalui Tembang Macapat. Di berbagai jenjang pendidikan khususnya di wilayah Jawa Tengah Tembang Macapat masih diajarkan sebagai salah satu materi pelajaran dalam dua bidang studi yaitu mata pelajaran Bahasa Daerah dan Seni Suara daerah. Namun demikian kelangkaan media pembelajaran Tembang Macapat menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Tembang Macapat sehingga hasil pembelajaran Tembang Macapat tidak sesuai dengan harapan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran Tembang Macapat baik pemahaman makna maupun ketrampilan menyajikan Tembang Macapat adalah pengembangan media pembelajaran, dalam hal ini adalah media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif. Pemilihan media pembelajaran video interaktif didasarkan atas berbagai pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut diantaranya bahwa dalam memilih media harus mempertimbangkan mengenai: (1) Kesesuaian media dengan materi yang akan diajarkan oleh guru agar materi dengan mudah dapat dicerna siswa. (2) Kesesuaian media dengan metode pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat variatif serta dan tidak menimbulkan kerancuan pemahaman pada siswa. (3) Media yang baik bersifat efektif dan efisien dalam pemerolehan serta penyajiannya. (4) Sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Media pembelajaran video interaktif artinya media pembelajaran yang dirancang

secara khusus sebagai alat bantu dalam pembelajaran dalam format video interaktif. Disebut video interaktif dikarenakan media ini memungkinkan adanya komunikasi timbal balik antara media dengan siswa sebagai objeknya sehingga mempengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan melalui indra visual siswa serta memiliki efek lebih dari materi ajar yang berupa teoretis. Secara sederhana media vi-

deo dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi melalui kombinasi antara teks, suara dan gambar visual. Melalui media pembelajaran video interaktif siswa dapat belajar tehnik penyuaan atau penyajian Tembang Macapat sekaligus belajar makna yang terkandung dalam syair Tembang Macapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Zoetmulder. 1974. *Kalangwan: a survey of old Javanese literature*. Michigan: Martinus Nijhoff,