

Tingkat Validitas Media Bapaguh untuk Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh Siswa Kelas IV SD

Syarifatul Muna^{1✉}, Much Arsyad Fardani², Ahmad Bakhruddin³

^{1✉}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, syarifatulmuna003@gmail.com

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, arsyad.fardhani@umk.ac.id

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, ahmad.bakhruddin@umk.ac.id

Abstrak

Learning media is very important in the learning process. One example of the use of learning media today is Android-based media. The use of Android-based media as a learning medium is very important in the process of achieving learning objectives. With a variety of interesting learning media, it can increase students' motivation and interest in learning. However, what happens in the practice of learning macapat songs in elementary schools is that teachers have not utilized technological developments as a learning medium. The teacher only uses LKS media as a learning medium for the Macapat Gambuh song. This research aims to develop and measure the level of validity of Android-based media in the form of Bapaguh media for learning the Macapat Gambuh song. This research method uses Research and Development with the ADDIE's model (Analyze, Design, and Development). The level of appropriateness of Bapaguh media can be determined by measuring the level of validity of the media by media expert validators, material experts and language experts with validation results of 98%, 88% and 94%. Based on the validation results, it can be concluded that the Bapaguh media is very suitable to be developed as a learning medium for the Macapat Gambuh song material.

Keywords: *Learning Media, Android, Media Bapaguh, Tembang Macapat Gambuh*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah contoh dari kegiatan individu yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana untuk mencapai sebuah perubahan yang lebih baik. Menurut Rizkianti et al. (2023) pendidikan adalah hal yang penting dalam membentuk pribadi agar individu menjadi lebih baik. Sesuai dengan sistematika pendidikan nasional yang telah ditetapkan, menyatakan pendidikan dasar merupakan bagian terpenting dalam pendidikan. Pendidikan paling dasar pada satuan tingkat pendidikan adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan sebuah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mengasah kompetensi siswa dalam segi aspek pengetahuan, sosial, dan kepribadian yang paling dasar dalam rangka mempersiapkan siswa menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya (Taufiq, 2020). Sedangkan pada satuan pendidikan tingkat sekolah dasar terdiri dari dua macam mata pelajaran yang wajib di ajarkan, yakni mata pelajaran umum dan mata pelajaran tambahan. Adapun contoh mata pelajaran tambahan yang harus di pelajari dalam bangku pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah mata pelajaran bahasa Jawa.

Sesuai dengan Surat Keputusan Perda No 4/ 2012 tentang pendidikan dan Perda No 9/2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa, menetapkan bahasa Jawa sebagai mapel muatan lokal yang harus dipelajari oleh semua jenjang pendidikan. Baik pada tingkatan sekolah dasar, maupun tingkatan sekolah menengah yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Pengajarannya dapat dilakukan dengan bertahap sesuai dengan ketentuan kurikulum pada masing-masing satuan tingkat pendidikan (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Pembelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan memudahkan siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam berbahasa serta menanamkan sikap menghargai budaya. Pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD) meliputi *unggah ungguh* dalam berbahasa, penulisan aksara Jawa, wayang, tokoh pahlawan yang ada di Jawa, tembang macapat, serta kesenian Jawa (Wardhanika et al., 2022). Pembelajaran

bahasa Jawa perlu ditanamkan sejak dini dengan harapan siswa dapat memiliki kepribadian yang berkarakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Andriani & Suratman, 2021). Sedangkan contoh materi bahasa Jawa kelas IV adalah materi tembang macapat gambuh.

Mulatingtyas et al. (2019) menjelaskan bahwa tembang macapat gambuh adalah sebuah karya seni yang menggunakan bahasa sebagai objek, yang mana karya seni tersebut berisikan sebuah ajaran yang ditujukan untuk generasi penerus agar dapat menjalin tali silaturahmi yang baik antar sesama. Oleh karena itu, Fardani et al. (2023) menyebutkan bahwa pemerintah memberikan sebuah tanggung jawab kepada guru dalam merancang dan mempersiapkan pembelajaran bahasa Jawa mulai dari tingkat sekolah dasar. Selain guru diharuskan agar merancang dan mempersiapkan pembelajaran, guru juga diharuskan agar dapat menguasai empat kompetensi guru, salah satunya kompetensi pedagogik. Dalam keterampilan pedagogik ini menjelaskan bahwasannya guru diharuskan agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi pada proses belajar mengajar (Humas, 2021).

Keberadaan teknologi di era 4.0 kini sangat mendominasi kehidupan dalam bermasyarakat. Mayoritas masyarakat saat ini, telah menggunakan teknologi di berbagai bidang. Mulai dari bersosialisasi, bernegosiasi dalam jual beli, bahkan teknologi mulai dimanfaatkan pada ranah pendidikan. Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat, kini mulai dimanfaatkan sebagai media pendamping pembelajaran (Wardhanika et al., 2022). Tampilan media pendamping pembelajaran yang indah dan kreatif, membantu guru dalam merangsang motivasi siswa dalam belajar. Dengan bantuan media pendamping tersebut, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi. Selain itu, penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan, terutama sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif (Salsabila & Agustian, 2021). Oleh karena itu, apabila ingin meningkatkan kualitas pembelajaran tentunya harus memperhatikan pula kebutuhan pembelajaran.

Praktik pembelajaran bahasa Jawa yang terjadi, ternyata tidak sesuai apa yang diharapkan. Guru sering kali mengalami berbagai macam permasalahan dalam mengajar bahasa Jawa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penelitian pada 2 Oktober 2023 di SDN Bulumanis Kidul menggambarkan pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV pada materi tembang macapat gambuh yang berlangsung sangat tidak kondusif. Di tengah pembelajaran berlangsung guru kesulitan dalam mengondisikan kelas, siswa banyak yang kurang fokus mendengarkan penjelasan guru, banyak juga siswa yang berbicara sendiri dengan temannya. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas IV SDN Bulumanis Kidul menyatakan bahwa hasil belajar kognitif mata pelajaran bahasa Jawa yang didapatkan oleh siswa kelas IV masih tergolong dalam kategori rendah. Hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif yang didapatkan siswa menunjukkan angka 55 dari data 15 siswa. Sedangkan nilai kkm mapel bahasa Jawa sebesar 65. Berdasarkan hasil belajar tersebut nilai 12 siswa berada di bawah kkm, dua orang siswa mendapatkan nilai kkm, sedangkan satu siswa mendapatkan nilai di atas kkm. Nilai paling rendah yang diperoleh siswa menunjukkan angka 45 sedangkan nilai paling tinggi ada pada angka 75.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa bisa saja terjadi karena siswa kurang aktif selama proses pembelajaran dan bisa juga terjadi dikarenakan rendahnya pemahaman siswa pada materi yang sedang di sampaikan guru. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor. Bisa saja dari faktor siswa tersebut maupun dari faktor guru yang kurang tepat dalam merancang pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019). Pada hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa pembelajaran tembang macapat gambuh masih dianggap sebagai pembelajaran yang kuno dan tidak penting. Mayoritas siswa beranggapan bahwa kosa kata yang tersaji dalam tembang macapat gambuh sangat sulit untuk dipahami artinya. Hal ini merupakan salah satu penyebab siswa kurang minat dalam mempelajari materi pembelajaran bahasa Jawa.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis dari kegiatan observasi pembelajaran di kelas IV SDN Bulumanis Kidul, menunjukkan bahwa ternyata guru masih kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan materi bahasa Jawa. Guru sama sekali belum memanfaatkan perkembangan teknologi pada pembelajaran bahasa Jawa. Guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Sedangkan dalam menyampaikan materi, guru menggunakan Bahan Ajar “Tutur Basa Piwulang Basa Jawa” dengan berbantuan papan tulis sebagai media pembelajaran.

Penting sekali bagi guru dalam memperhatikan kebutuhan pembelajaran. Guru diharuskan agar dapat menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan efektif. Adhisa et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dinyatakan berjalan secara efektif apabila dalam pembelajaran tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari suatu hal secara mendalam dengan baik. Media pembelajaran tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Seperti halnya kondisi pembelajaran saat ini, mayoritas pembelajaran masih berpusat dengan pengajaran guru. Hal tersebut, tentu membuat siswa mudah jenuh karena pembelajaran yang berlangsung terkesan monoton. Pembelajaran dengan sistematika yang pengajarannya masih berpusat pada pengajaran guru dan juga minimnya pemanfaatan media penunjang pembelajaran tentunya tidak dapat berjalan dengan efektif jika digunakan pada zaman sekarang. Pembelajaran di era modern seperti ini, mengharuskan guru dalam memilah, mempersiapkan, serta menentukan media pendamping pembelajaran yang interaktif, inovatif, terlebih dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan media pendamping pembelajaran yang kreatif serta menarik dapat memicu aktifitas belajar siswa karena keterlibatan anak dengan media selama pembelajaran berlangsung (Anam, Ardianti, dan Fardani, 2023).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pendamping pembelajaran dapat berupa penggunaan media pendamping pembelajaran

berbasis android dengan kata lain, media pendamping pembelajaran yang digunakan berbentuk aplikasi. Media pembelajaran berbasis android, dikembangkan agar menciptakan suasana belajar mengajar yang bervariasi karena terdapat pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan oleh Nuriyanto et al. (2022) yang menyebutkan media pembelajaran berbasis android dapat menjadikan suasana belajar mengajar lebih menarik karena di dalamnya menyajikan animasi, audio, dan juga visual. Selain itu, pemanfaatan media pendamping pembelajaran berbasis android diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar agar lebih fleksibel, yakni siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa adanya keterbatasan waktu. Media pendamping pembelajaran berbasis android dapat dijalankan tanpa menggunakan jaringan dikarenakan jenis aplikasinya termasuk aplikasi offline. Dengan adanya kemudahan ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Andriani & Suratman, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menghadirkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android dengan materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk SD kelas IV berupa media Bapaguh. Media Bapaguh dikembangkan dengan tampilan yang menarik dan tentunya telah disesuaikan dengan materi serta kebutuhan siswa. Media Bapaguh merupakan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran bahasa Jawa dengan cakupan materi tembang macapat gambuh yang dilengkapi dengan materi, video, dan latihan soal sebagai penguatan. Pembuatan media Bapaguh dalam penelitian pengembangan ini merupakan sebuah kolaborasi antara powerpoint berbasis i-Spring dengan aplikasi WEB 2 Apk Builder. Pengembangan media pendamping pembelajaran menggunakan powerpoint berbasis i-Spring dan WEB 2 Apk Builder sangatlah mudah dan tidak memerlukan sebuah keahlian khusus dalam pembuatannya (Destiniar et al., 2021). Siapapun dapat membuat media pendamping pembelajaran berbasis android karena tahapannya yang sangat mudah. Selain itu, pembuatan media pembelajaran berbasis

aplikasi tidak membutuhkan banyak bahan. Proses pembuatannya hanya membutuhkan laptop/komputer, jaringan internet, dan *handphone* sebagai alat pengoperasian media.

Dengan adanya pengembangan media Bapaguh, penulis berharap dapat menjawab berbagai permasalahan yang terjadi pada pembelajaran tembang macapat gambuh kelas IV. Semakin relevan media pembelajaran yang digunakan maka semakin menarik dan bermanfaat media tersebut (Adriani & Sabekti, 2018).

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini hanya menerapkan tiga tahapan awal model pengembangan ADDIE, adapun tahapan yang digunakan yakni tahapan *Analyze, Design, dan Development* yang dikembangkan oleh Robert Marine Branch.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Bulumanis Kidul dengan menghadirkan media Bapaguh sebagai media pendamping pembelajaran untuk materi pembelajaran tembang macapat gambuh. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV. Media Bapaguh dikembangkan melalui beberapa tahapan pengembangan. Dalam proses pengembangan media diperlukan beberapa tahapan pengujian serta perbaikan, meskipun dipersingkat prosedur pengembangannya media yang sudah mencakup segala aspek selama proses pengujian dan perbaikan, maka media tersebut dinyatakan layak untuk dikembangkan dikarenakan media telah diujikan secara empiris sehingga tidak terdapat kesalahan (Wardhanika et al., 2022).

Pengembangan media Bapaguh dimulai pada bulan Oktober sampai Desember 2023. Tahapan pengembangan diawali dengan tahapan analisis kebutuhan pembelajaran tembang macapat gambuh sampai dengan tahapan uji validitas media oleh validator ahli. Media Bapaguh yang dikembangkan diujikan kelayakannya kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sesuai dengan bidangnya. Hal ini memiliki tujuan agar mengetahui tingkat validitas pengembangan media Bapaguh sebagai media pendamping

pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV SD.

Adapun tahapan pengembangan media Bapaguh akan diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis

Tahapan analisis dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai macam kebutuhan dari pembelajaran tembang macapat gambuh. Analisis kebutuhan pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tiga jenis yaitu, analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik siswa. Tahapan analisis kebutuhan pembelajaran tembang macapat gambuh diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi pembelajaran kelas IV SDN Bulumanis Kidul pada tanggal 2 Oktober 2023.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, guru memerlukan pembaharuan media pendamping pembelajaran agar lebih sesuai dengan kurikulum yang berlaku yakni kurikulum merdeka. Hasil analisis kebutuhan ternyata guru belum menggunakan media pendamping pembelajaran yang bervariasi, guru hanya menggunakan Bahan Ajar “Tutur Basa Piwulang Basa Jawa” dan juga papan tulis sebagai media dalam menjelaskan materi pembelajaran. Sedangkan hasil analisis karakteristik siswa, hasil belajar kognitif yang didapatkan siswa pada pembelajaran tembang macapat gambuh masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa kurang menguasai dalam memahami materi, bisa saja disebabkan karena siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran tembang macapat gambuh, guru memerlukan adanya variasi media pendamping pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan tentunya disesuaikan dengan perkembangan zaman. Media Bapaguh merupakan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai trobosan baru yakni media pembelajaran berbasis android. Media Bapaguh dikembangkan untuk menghadirkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Selain itu, media Bapaguh

merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Desain

Tahapan desain dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahapan perencanaan dan perancangan. Tahapan desain tersebut merupakan sebuah tahapan penyusunan kerangka media berdasarkan *draft* yang berisi materi, video pembelajaran, dan latihan soal. Adapun tampilan desain media Bapaguh dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Bapaguh

3. Pengembangan

Tahapan pengembangan, media pembelajaran berbasis android “media Bapaguh” yang sudah jadi kemudian di uji validitasnya kepada validator ahli. Tahapan validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kekurangan, dan kesalahan terkait media yang dikembangkan. Penilaian oleh validator ahli nantinya digunakan sebagai acuan dalam penyempurnaan media. Validator media dalam penelitian ini oleh Ibu Fatikhatus Najikhah, M.Pd. sedangkan validator ahli materi dan ahli bahasa oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd.

Data angket validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa yang diperoleh disajikan dalam bentuk perhitungan skala Likert dengan rentan skor 1-5. Adapun perhitungan angket validasi menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validasi

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden per aspek

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal per aspek

Adapun kriteria interpretasi kelayakan hasil validitas yang digunakan dalam penelitian ini akan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Interval	Kriteria
$80\% < X \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < X \leq 80\%$	Layak
$40\% < X \leq 60\%$	Cukup
$20\% < X \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < X \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan pembelajaran tembang macapat gambuh dimulai dengan menganalisis kurikulum yang digunakan oleh sekolah, dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan media, dan tahapan analisis diakhiri dengan menganalisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan pembelajaran tembang macapat gambuh diperoleh melalui observasi dan wawancara oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV SDN Bulumanis Kidul. Hasil observasi dan wawancara tersebut menggambarkan adanya kesenjangan antara ketetapan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka dengan praktik pembelajaran tembang macapat gambuh. Pasalnya, Putri et al. (2022) menjelaskan salah satu cara dalam mewujudkan terjadinya proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kurikulum merdeka adalah melalui pembelajaran yang difokuskan pada kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa. Pada pembelajaran kurikulum merdeka, guru diberikan kebebasan dalam menggunakan media sesuai dengan perkembangan siswa.

Nyatanya, pada praktik pembelajaran yang dilaksanakan, guru hanya menggunakan Bahan Ajar dan papan tulis sebagai media pendamping pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran tembang macapat gambuh, guru memerlukan media pendamping belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Guru seharusnya dapat lebih memperhatikan keperluan penggunaan media pendamping

belajar yang digunakan. Guru dapat menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Jauhar et al., 2023).

Selain itu, hasil wawancara yang didapatkan berdasarkan analisis karakteristik siswa, guru bahasa Jawa kelas IV menyebutkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran bahasa Jawa tembang macapat gambuh termasuk dalam kategori rendah. Guru mengakui siswa masih kesulitan dalam memahami kosa kata yang tersaji dalam tembang macapat gambuh. Tidak hanya itu, pembelajaran tembang macapat gambuh seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang kuno dan tidak penting oleh siswa. Padahal jika dipahami secara mendalam, penggunaan bahasa Jawa dalam kehidupan memiliki karakteristik tersendiri (Fardani & Wiranti, 2019).

Melihat adanya permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa media Bapaguh dengan materi pembelajaran tembang macapat gambuh untuk kelas IV. Dengan adanya fasilitas tablet yang disediakan oleh pihak sekolah, peneliti berusaha untuk memanfaatkan fasilitas teknologi tersebut sebagai media pendamping pembelajaran. Penggunaan media berbasis aplikasi merupakan hal yang sangat tepat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Elvina & Dewi (2020) menyatakan penggunaan media pendamping belajar berbasis android termasuk salah satu sarana pembelajaran yang dapat menciptakan hubungan komunikasi yang baik antara guru dan siswa selama proses penyampaian materi. Yang mana materi tersebut dikemas secara khusus berupa aplikasi.

Mudrikah et al. (2023) berpendapat bahwa dari berbagai macam hal yang dapat dimanfaatkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yakni dengan memilih variasi model maupun media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Sebelum tahapan pengembangan media Bapaguh, peneliti terlebih dahulu menyusun draft atau kerangka media. Tahapan ini disebut dengan tahapan perencanaan dan perancangan.

Tahapan penyusunan kerangka media, peneliti mulai mengumpulkan dan memilah materi pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal yang sesuai dengan materi pembelajaran. Perancangan kerangka media dibuat secara lengkap dan semenarik mungkin agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih berkualitas. Desain tersebut kemudian dibimbingkan dahulu kepada dosen pembimbing. Setelah desain tersebut mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, peneliti dapat melanjutkan ke tahapan pengembangan.

Tahapan pengembangan merupakan tahapan pembuatan media. Kerangka media yang telah didesain kemudian direalisasikan menjadi media pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahapan pengembangan ini media Bapaguh melakukan tahapan uji validasi. Macam-macam validasi yang digunakan dalam pengembangan media Bapaguh adalah sebagai berikut.

1. Validasi Media

Validasi media merupakan penilaian tampilan dan kegunaan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media bertujuan untuk mendapatkan saran serta perbaikan agar media pembelajaran yang dibuat dapat di nyatakan layak untuk digunakan sebagai media pendamping pembelajaran berbasis android.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Fatikhatun Najikhah, M.Pd. selaku Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Ahli media tersebut dipilih oleh peneliti karena beliau merupakan dosen yang bergelut di bidang media pembelajaran interaktif.

Proses validasi dimulai dengan validator mengoperasikan media Bapaguh. Kemudian validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi media yang telah disediakan oleh peneliti. Instrument validasi media terdiri dari empat aspek dengan jumlah pertanyaan sebanyak 12 butir. Validator ahli media dapat memberikan saran dan perbaikan media Bapaguh pada kolom yang telah disediakan.

Adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh Ibu Fatikhatun Najikhah, M.Pd. media Bapaguh perlu adanya perbaikan tombol close agar dapat dijalankan dan menambahi logo universitas pada tampilan awal media Bapaguh. Hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Tampilan Awal Sebelum Perbaikan



Gambar 3. Tampilan Awal Sesudah Perbaikan

Hasil validasi ahli media yang diberikan oleh Ibu Fatikhatun Najikhah, M.Pd. menyebutkan media Bapaguh sudah memenuhi persyaratan dan dinyatakan sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pendamping pembelajaran tembang macapat gambuh. Adapun hasil perhitungan angket validasi media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	%	Kategori
Tampilan media	40	100%	Sangat Layak
Kesesuaian gambar dengan materi	5	100%	Sangat Layak
Keefektifan media	14	93%	Sangat Layak
Kemudahan penggunaan Media	10	100%	Sangat Layak

Total	69	98%	Sangat Layak
--------------	----	-----	--------------

2. Validasi Materi

Validasi materi merupakan tahapan penilaian kesesuaian materi yang ada di sekolah dengan materi yang dibuat oleh peneliti. Validasi materi bertujuan untuk mendapatkan saran serta perbaikan agar media pembelajaran yang dibuat dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd. selaku Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. Ahli materi tersebut dipilih oleh peneliti karena beliau merupakan dosen yang ahli dalam ranah pendidikan bahasa Jawa.

Proses validasi dimulai dengan validator mengoperasikan media Bapaguh. Kemudian validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi yang telah disediakan oleh peneliti. Instrument validasi materi terdiri dari empat aspek dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir. Validator ahli materi dapat memberikan saran dan perbaikan media Bapaguh pada kolom yang telah disediakan.

Adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd. media Bapaguh perlu menambah latihan soal terkait makna tembang macapat gambuh. Hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Tampilan Awal Sebelum Perbaikan



Gambar 5. Tampilan Awal Sesudah Perbaikan

Hasil validasi ahli materi yang diberikan oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd. menyebutkan media Bapaguh sudah memenuhi persyaratan dan dinyatakan sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pendamping pembelajaran tembang macapat gambuh. Adapun hasil perhitungan angket validasi materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	%	Kategori
Kesesuaian materi	15	100%	Sangat Layak
Kesesuaian isi	15	100%	Sangat Layak
Keefektifan media	11	73%	Layak
Tampilan media	3	60%	Layak
Total	44	88%	Sangat Layak

3. Validasi Bahasa

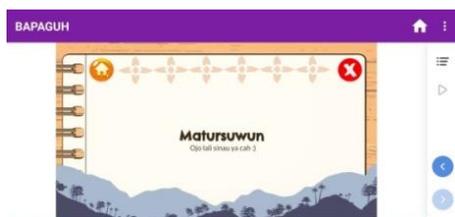
Validasi bahasa merupakan tahapan penilaian kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan dalam media yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Validasi bahasa bertujuan untuk mendapatkan saran serta perbaikan agar media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android.

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd. selaku Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. Ahli materi sekaligus ahli

bahasa tersebut dipilih oleh peneliti karena beliau merupakan dosen yang ahli dalam ranah pendidikan bahasa Jawa.

Proses validasi dimulai dengan validator mengoperasikan media Bapaguh. Kemudian validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi bahasa yang telah disediakan oleh peneliti. Instrument validasi bahasa terdiri dari dua aspek dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir. Validator ahli bahasa dapat memberikan saran dan perbaikan media Bapaguh pada kolom yang telah disediakan.

Adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd. media Bapaguh perlu memperbaiki penulisan kata yang salah. Hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Tampilan Awal Sebelum Perbaikan



Gambar 7. Tampilan Awal Sesudah Perbaikan

Hasil validasi ahli bahasa yang diberikan oleh Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd. menyebutkan media Bapaguh sudah memenuhi persyaratan dan dinyatakan sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pendamping pembelajaran tembang macapat gambuh. Adapun hasil perhitungan angket validasi bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor	%	Kategori
-----------------	------	---	----------

Kesesuaian dengan kaidah bahasa Jawa	34	97%	Sangat Layak
Kemudahan media dalam dimengerti	13	86%	Sangat Layak
Total	47	94%	Sangat Layak

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan media pada pembelajaran tembang macapat gambuh, guru membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis android berupa pengembangan media Bapaguh. Media Bapaguh berbasis android ini dibuat langsung oleh penulis menggunakan kolaborasi antara powerpoint berbasis i-Spring dan juga aplikasi WEB 2 Apk Builder dengan materi pembelajaran tembang macapat gambuh. Media Bapaguh ini menyajikan informasi tentang materi pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal terkait tembang macapat gambuh. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, media Bapaguh mengikuti tiga tahapan awal dari model pengembangan ADDIE yakni *Analyze, Design, and Development*. Untuk memperoleh tingkat validitas pengembangan, media Bapaguh melakukan pengujian validitas media oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Berdasarkan analisis hasil perhitungan angket validasi oleh validator ahli, tingkat validitas pengembangan media Bapaguh dinyatakan sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pendamping pembelajaran materi tembang macapat gambuh. Nilai rata-rata hasil validitas media Bapaguh memperoleh hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebesar 98%, 88%, dan 94%. Dari ketiga hasil validitas tersebut, tingkat validitas media Bapaguh termasuk dalam kategori interpretasi kelayakan rentang 80% - 100% dengan kriteria penilaian Sangat Layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhisa, R. R., Pramudita, D. A., & Santoso, E. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jaringan Tumbuhan dengan Pendekatan PAIKEM. *Jurnal Produktif*, 5(2), 461–471.
- Adriani, N., & Sabekti, A. W. (2018). Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android. *Jurnal Zarah*, 6(2), 76–80.
<https://doi.org/10.31629/zarah.v6i2.705>
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65.
- Destiniar, Rohana, & Ardiansyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1797–1808.
- Elvina, D., & Dewi, I. P. (2020). Analisis Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(3), 18.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i3.109462>
- Fardani, M. A., & Wiranti, D. A. (2019). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa jawa krama anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah Sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial," 0291*, 117–122.
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 533–542.
<https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i5.159>
- Humas. (2021). *Guru Harus Kuasai Teknologi dalam Mengajar*. Universitas Negeri Yogyakarta.
<https://www.uny.ac.id/id/berita/guru-harus-kuasai-teknologi-dalam-mengajar>
- Jauhar, S., Sudarto, & Yusuf, A. D. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Variatif di Kelas Tinggi SD Negeri 1 Balingnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. *Makassar: Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(4), 829–836.
- Kebudayaan, D. P. dan. (2022). Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa. *Central Java Provincial Government: Education And Culture Office*, 1–73.
- Mudrikah, Hilyana, F. S., & Bakhruddin, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Kelas V SD N Wegil. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 429–438.
- Mulatingtyas, I. A., Wijayanti, O., & Harmianto, S. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Materi Tembang Gambuh Menggunakan Strategi Demonstrasi Berbantu Audio-Visual. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 659–663.
- Nuriyanto, M. Z., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA. *Jurnal Unej: Majalah Pembelajaran Geografi*, 5(2), 144–155.
- Putri, R. S., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK pada Kurikulum Merdeka Belajar di SD. *IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 12(2), 167–176.
- Rizkianti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., & Asri, S. A. J. (2023). Pendidikan Indonesia Masih Buruk? *Journal of Information Systems and Management*, 03(02), 35–38.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *E-Journal STITPN*, 3, 123–133.
- Taufiq, A. (2020). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan* (pp. 1–37).

Wardhanika, E., Tryanasari, D., & HS, A. K.
(2022). Pembelajaran Bahasa Jawa
sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar.
*Seminar Nasional Sosial Sains,
Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA),*
1(1), 481–485.