

## **Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Bagi Mahasiswa PGSD Upgris**

**Prasena Arisyanto, Singgih Adhi Prasetyo, Mei Fita Asri Untari, Riris Setyo Sundari**

Email: [prasenaarisyanto@upgris.ac.id](mailto:prasenaarisyanto@upgris.ac.id), [singgihadhi@upgris.ac.id](mailto:singgihadhi@upgris.ac.id),  
[meifitaasri@upgris.ac.id](mailto:meifitaasri@upgris.ac.id), [ririssetyo@upgris.ac.id](mailto:ririssetyo@upgris.ac.id),

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Semarang

### **Abstrak**

Masa pandemi Covid-19 membuat pembelajaran harus dilakukan secara daring dari tempat masing-masing. Kreativitas pengajar dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting dalam menyusun materi dan media pembelajaran. Namun, ketersediaan alat dan sarana penunjang menjadi kendala. Salah satunya adalah jaringan internet yang berbeda di setiap daerah. Oleh karena itu perlu dirancang media pembelajaran yang tidak banyak memerlukan akses internet dan dapat diakses dari gawai masing-masing mahasiswa. Pada penelitian ini akan dikembangkan tahap awal media pembelajaran tembang macapat. Pemilihan tembang macapat sebagai materi bertujuan untuk melestarikan budaya nusantara, mengembangkan materi macapat agar mudah dipelajari, dan sebagai bentuk pendidikan karakter pada mahasiswa melalui seni, khususnya tembang macapat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* yang dilaksanakan sampai langkah ke 5. Penelitian ini melibatkan guru, akademisi seni, dan praktisi seni sebagai ahli media dan materi. Piranti lunak yang digunakan adalah *software flash* yang produknya dapat diakses melalui gawai. Hasil penelitian yaitu telah dihasilkan draf awal produk yang telah divalidasi dan di uji coba secara terbatas dengan hasil valid dan dapat digunakan dalam uji coba skala kecil di sekolah dasar.

Kata kunci: aplikasi menang maca, tembang macapat, media pembelajaran, pemanfaatan teknologi

### *Abstract*

*During the Covid-19 pandemic, learning must be done online from their respective places. Teacher creativity in utilizing information and communication technology is important in compiling learning materials and media. However, the availability of supporting tools and facilities becomes an obstacle. One of them is the internet network, which is different in each region. Therefore it is necessary to design learning media that do not require much internet access and can be accessed from each student's device. In this research, the initial stage of learning media for Macapat Song will be developed. The selection of macapat songs as material aims to preserve the culture of the archipelago, develop macapat material so that it is easy to learn, and as a form of character education for students through art, especially macapat songs. This research uses research and development research methods carried out until step 5. This research involves teachers, art academics, and art practitioners as media and material experts. The software used is flash software whose products can be accessed via a device. The results of the study were an initial draft of a product that had been validated and was tested on a limited basis with valid results and could be used in small-scale trials in elementary schools.*

*Keywords: menang maca applications, macapat songs, learning media, technology utilization*

## PENDAHULUAN

Munculnya virus corona yang melanda diseluruh dunia termasuk Indonesia, telah mengubah pola hidup manusia. Banyak aturan-aturan baru dan kebijakan yang diterapkan untuk menanggulangi wabah ini, dan mencegah meluasnya penularan virus corona yang dikenal dengan nama Covid-19. Saat ini manusia dikatakan sedang berada pada era *new normal* atau normal baru, yang pelaksanaannya sangat berbeda dari kehidupan pada masa sebelum pandemi covid-19.

Belajar dari rumah dilakukan dengan cara guru mengirimkan materi, tugas, soal kepada siswa di rumah, dan siswa dengan pendampingan orang tua mempelajari apa yang diberikan oleh guru. Pengiriman dokumen belajar dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet atau daring atau online. Banyak cara untuk melakukan pengiriman dokumen maupun melaksanakan pembelajaran. *Zoom, google meeting, whatsapp, email, microsoft 365*, maupun sistem yang dikembangkan oleh internal universitas bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Semua aplikasi tersebut berbasis internet.

Berbagai kendala tersebut tidak bisa dihindari karena pembelajaran harus terus berlangsung. Pembelajaran daring menjadi alternatif yang paling baik meskipun banyak masalah. Pemanfaatan internet tidak bisa dihentikan, yang bisa dilakukan untuk menanggulangi masalah jaringan adalah dengan mencari alternatif proses pembelajaran daring. Berbagai hal seperti mengurangi video call, mengurangi durasi jam pelajaran, membuat modul dan media *offline* yang bisa digunakan dalam waktu yang cukup lama dan beberapa hal lain dirasa bisa menjadi solusi jangka pendek dalam pembelajaran daring, sampai bisa melaksanakan pembelajaran secara normal kembali.

Salah satu usaha yang bisa dilakukan yaitu membuat media pembelajaran yang juga bisa digunakan secara *offline* atau tanpa jaringan internet. Kreativitas dan kemauan pengajar dalam memanfaatkan teknologi sangat diperlukan agar pembelajaran bisa berjalan lancar. Pada penelitian ini akan dibuat produk berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan *software flash* untuk membuat program yang bisa dijalankan pada *smartphone*. Hanya dengan sekali mengunduh atau mengkopi *file* program, maka bisa digunakan di *smartphone* tanpa jaringan internet. *Flash* mudah untuk digunakan karena termasuk aplikasi dasar.

Penelitian Widodo (2011) mengenai lelagon dolanan anak dan pendidikan karakter, telah berhasil menciptakan lelagon dolanan anak yang sesuai dengan perkembangan anak usia SD. Penelitian Widodo dilatarbelakangi langkanya media pembelajaran lelagon dolanan

berlaras *slendro pelog* bagi anak yang sesuai dengan perkembangan zaman, kontekstual, dan memuat nilai-nilai pendidikan bagi anak. media yang ada yaitu tidak berlaras *slendro pelog*, tetapi bernada diatonis. Kemudian catatan mengenai lelagon dolanan anak masih berupa tulisan tangan yang atau ketikan lama, yang hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu saja.

Penelitian Widodo menjadi dasar konsep bagi penelitian ini. Tembang macapat memang banyak memiliki variasi syair, tetapi diperlukan tembang macapat yang sesuai dengan perkembangan zaman, sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah, dan mudah dipahami. Oleh karena itu pada penelitian ini akan disusun media pembelajaran tembang macapat, dengan syair tembang yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Media pembelajaran yang akan dibuat memuat materi tembang macapat. Beberapa aplikasi mengenai pembelajaran tembang macapat memang sudah ada dan bisa dicari di *playstore*. Namun kebutuhan tembang macapat dengan bahasa yang mudah dipahami, adanya catatan notasi dan lirik, dan sesuai dengan tematik pembelajaran, masih cukup sedikit. Maka pada penelitian ini akan dibuat produk media pembelajaran tembang macapat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran macapat merupakan bentuk apresiasi, pelestarian, pengembangan dan pewarisan budaya nusantara. Selain itu melalui tembang macapat juga bisa memperkuat proses pendidikan karakter dan peningkatan keterampilan mahasiswa. Pembekalan kemampuan teknis dan filosofis mengenai macapat bagi mahasiswa PGSD UPGRIS menjadi sangat penting. Tidak hanya bagi siswa yang akan diajarnya kelak, tetapi juga bermanfaat bagi diri pribadi masing-masing mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development), yaitu merupakan suatu metode penelitian untuk mengembangkan, menyempurnakan atau memperbaiki produk dan praktik dalam bidang pendidikan. Produk pendidikan itu berupa buku ajar, media pembelajaran, model, strategi dan pengorganisasian pembelajaran (Soegeng, 2016: 217).

Penelitian ini akan melaksanakan 5 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan yang dipaparkan oleh Borg dan Gall (dalam Soegeng, 2016). Penelitian ini disesuaikan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dikarenakan situasi pembelajaran yang dilakukan secara online, maka hanya dilakukan 5 langkah awal untuk menghasilkan produk awal dan diharapkan dapat diteruskan pada penelitian selanjutnya. Langkah-langkah dalam penelitian ini antara lain

1. Studi Pendahuluan meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka
2. Planning (merencanakan penelitian), mencakup merumuskan tujuan, memperkirakan anggaran dan waktu yang diperlukan, menentukan kualifikasi dan peran peneliti
3. Mengembangkan rancangan mencakup menentukan desain produk, menentukan sarana yang diperlukan, menentukan tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, mendeskripsikan tugas personalia yang terlibat
4. Melakukan tes lapangan awal sebagai uji produk terbatas yang dilaksanakan hingga diperoleh desain yang layak secara substansi dan metodologi
5. Revisi produk utama untuk memperbaiki atau menyempurnakan desain yang bersifat internal berdasar hasil uji lapangan terbatas, dengan pendekatan kualitatif untuk mengevaluasi proses.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan wawancara, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan secara langsung pada 8 orang pengajar materi macapat di sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan bahan ajar macapat pada pembelajaran. Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka yang artinya narasumber memiliki kebebasan dalam menjawab, dan pertanyaan bisa berkembang dari jawaban yang diberikan narasumber.

Studi dokumen dilakukan pada hasil penelitian terdahulu dan aplikasi belajar tembang macapat yang telah ada di *playstore*. Studi dokumen diharapkan bisa memberikan gambaran teknis mengenai bentuk bahan ajar macapat berbentuk video interaktif. Studi dokumen dilakukan secara langsung dan mandiri.

Validasi desain dilakukan dengan proses telaah oleh ahli media dan materi yang berjumlah 6 orang. Setelah desain media dan materi valid, diteruskan penyusunan program sampai selesai dan masuk tahap pengujian terbatas. Instrumen validasi akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk selanjutnya digabungkan dengan data yang telah terkumpul sebelumnya. Analisis kuantitatif akan dilakukan dengan rumus

$$NA = \frac{\text{JUMLAH SKOR YANG DIDAPATKAN}}{\text{JUMLAH KESELURUHAN SKOR}} \times 100\%$$

Analisis data akan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan pada isian angket yang menghasilkan angka sebagai acuan penilaian produk. Selanjutnya nilai yang telah didapat digabungkan dengan catatan responden secara kualitatif

dan dianalisis secara kualitatif. Catatan secara deskriptif dari responden sangat bermanfaat sebagai dasar dalam perbaikan produk.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Studi Pendahuluan dan Perancangan Media**

Studi pendahuluan dilakukan dengan cara melakukan wawancara, studi dokumen, dan observasi. Wawancara dilakukan kepada 6 orang guru sekolah dasar dan 2 orang budayawan di kota Semarang. Guru sekolah dasar diwawancara secara tidak langsung untuk mencari data mengenai pelaksanaan pembelajaran macapat di sekolah dasar, sedangkan budayawan diwawancara terkait dengan pembelajaran macapat di masyarakat. Studi dokumen dilakukan dengan mencari penelitian terdahulu mengenai macapat dan produk media pembelajaran macapat. Observasi dilakukan dengan cara mengamati aplikasi macapat dan gamelan yang ada di *playstore*.

Berdasarkan wawancara dan angket semua responden memberikan pendapat yang sama mengenai bentuk media pembelajaran macapat, yaitu harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini dan membuat tampilan yang menarik minat anak agar mau melihat dan belajar tentang macapat. Penggunaan teknologi bisa dalam bentuk aplikasi digawai atau video interaktif dengan menampilkan tokoh yang disukai anak atau yang bisa menarik perhatian anak. penggunaan gawai sangat diperlukan karena saat ini anak sudah mahir dan sering menggunakan gawai, dan gawai sudah lekat dengan kehidupan anak, maka perlu menggunakan alat yang dipahami dan sering dioperasikan oleh anak.

Studi dokumen mengenai media pembelajaran macapat bisa peneliti temukan pada media nembang macapat karya Widodo Brotosejati. Media ini berupa buku teks berisi berbagai tentang macapat dalam berbagai laras dan pathet yang dilengkapi dengan kaset compact disk (CD) berisi rekaman suara tentang macapat tersebut. Cara menggunakannya yaitu dengan memutar kaset CD pada alat tertentu kemudian mendengarkan suara sambil melihat teks macapat yang ada di buku, cara belajar itu dilakukan secara berulang sampai paham dan hafal. Media pembelajaran ini diciptakan pada tahun 2008, pada tahun 2008 karya seperti ini sudah sangat baik dan modern sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi pada saat itu. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang begitu pesat, maka saat ini media pembelajaran karya Widodo Brotosejati ditemukan banyak kekurangan dan kendala dalam pemanfaatannya.

Berdasarkan studi dokumen baik melalui media pembelajaran macapat yang sudah ada maupun melalui artikel jurnal dan prosiding, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan tembang macapat yang menggambarkan kehidupan anak atau menggunakan bahasa yang anak bisa memahami yaitu bahasa jawa ngoko, krama madya dan krama inggil. Memang lebih baik jika bisa menyusun sendiri teks tembangnya, namun jika kesulitan bisa mencari dari berbagai sumber buku macapat, dengan catatan tidak menggunakan bahasa yang relatif bisa dipahami oleh anak.

Studi dokumen pada penelitian ini juga dilakukan dengan mengamati aplikasi tembang macapat yang tersedia pada *playstore*. Ada 8 aplikasi yang muncul di *playstore*. secara umum aplikasi tersebut menampilkan audio dan watak tembang macapat, namun ada pula yang menambahkan menu bermain atau kuis yang bisa dikatakan sebagai pengulangan atau tes setelah belajar macapat. Dari 8 aplikasi yang ada, peneliti memfokuskan pada 2 aplikasi untuk diamati lebih lanjut yaitu macapat jawa produksi Logivity dan macapat jawa produksi Ugiee.

Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti merumuskan gambaran awal mengenai produk yang akan disusun. Perencanaan produk dibagi menjadi 2 yaitu rencana bentuk dan rencana isi. Rencana bentuk produk yaitu akan berbasis android sehingga bisa diakses melalui gawai, dilengkapi dengan tokoh yang dekat dengan dunia anak-anak sehingga bisa menjadi daya tarik. Direncanakan tidak menggunakan video untuk menghindari ukuran file yang terlalu besar, tampilan isi akan difokuskan pada audio dan teks, untuk menghindari kebosanan maka akan ditampilkan tokoh kartun atau tokoh yang dipahami oleh anak.

Rencana isi produk yaitu sejarah macapat, struktur macapat, teks tembang, rekaman suara tembang macapat, penjelasan karakter macapat dan terjemahan teks tembang, dan pengembang produk. Teks tembang akan disusun dengan bahasa yang bisa dipahami oleh anak, mengangkat tema alam dan pendidikan. Tembang macapat direncanakan akan ditampilkan 11 buah namun dengan satu laras saja, yaitu laras pelog dengan menampilkan *pathet nem* dan *pathet barang*.

Desain awal yang telah disusun kemudian dilakukan validasi kepada 4 orang validator yaitu Rofian, M.Pd, Filia Prima Artarina, M.Pd, Ari Widyaningrum, M.Pd, dan Surati, S.Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan masukan mengenai draf awal aplikasi menang maca. Validasi dilakukan pada media dan materi, hasil dari validasi ahli yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Ari Widyaningrum, M.Pd dan Surati, S.Pd selaku ahli materi memberikan penilain baik untuk materi pada aplikasi menang maca. Catatan yang diberikan yaitu teks dan notasi tembang

macapat yang ditampilkan agar lebih dipertebal dan dibesarkan ukurannya, kemudian dibuat lebih kontras dengan latar belakang agar bisa lebih terbaca dengan baik. Rekaman sebaiknya dilakukan dengan alat yang cukup baik agar kebisingan suara dan kualitas rekaman menjadi lebih baik, kemudian lebih baik jika bisa ditambahkan macapat dengan *laras slendro*.

Rofian, M.Pd, dan Filia Prima Artarina, M.Pd selaku ahli media memberikan penilaian baik untuk media pada aplikasi menang maca. Catatan yang diberikan yaitu sebaiknya memunculkan tokoh atau karakter yang dipahami atau setidaknya yang bisa sesuai dengan dunia anak. misalnya karakter hewan, wayang, atau tokoh imajinasi yang bisa menarik perhatian anak. Pada bagian isi tembang, sebaiknya latar belakang dibuat agak polos agar teks macapat bisa lebih terbaca. Catatan dan saran yang diberikan oleh tim ahli kemudian didiskusikan secara internal dan dilakukan perbaikan untuk kemudian diujicobakan secara terbatas pada responden.

Peneliti selanjutnya melakukan perbaikan pada desain kualitas rekaman. Pada proses rekaman, peneliti menggunakan alat yang sudah cukup baik untuk melakukan *recording*, yaitu dengan menggunakan *mikropon recording*, pada ruang yang cukup baik untuk rekaman, dan ditata dengan menggunakan *software audacity 2020*. Hasilnya kualitas rekaman menjadi lebih bersih dan jelas tanpa adanya bising maupun gema.

Pada desain, peneliti melakukan perbaikan desain dengan memunculkan tokoh yang sesuai, yaitu karakter anak laki-laki dan perempuan yang menggunakan pakaian khas jawa. Peneliti membagi desain sesuai dengan rancangan aplikasi yaitu cover, menu utama, sub menu, dan isi.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba draf, tim penelitian kemudian berdiskusi untuk melakukan revisi draf produk sebelum digunakan pada uji coba skala kecil. Revisi kemudian dilakukan pada tampilan aplikasi dengan mengubah format tampilan dan desain grafis aplikasi. Revisi draf yang dilakukan adalah sebagai berikut

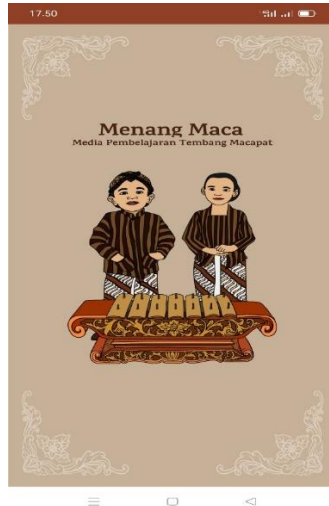


Foto 1 cover aplikasi menang maca  
Dokumentasi: Prasena, 28 Februari 2021

Pada cover peneliti melakukan revisi dengan mengubah format tampilan dan desain cover. Pada tampilan awal menggunakan format *landscape*, setelah proses diskusi dengan tim, dirasa format *landscape* kurang menarik karena banyak sekali bagian yang terpotong sehingga harus selalu digeser. Peneliti akhirnya mengubah ke format *potrait* dengan maksud agar tampilan yang dilihat bisa lebih utuh tanpa perlu banyak melakukan pergeseran layar. Pengubahan format ini tentunya dilakukan pada semua isi aplikasi.

Pada daftar aplikasi perubahan dilakukan pada tampilan, desain menu, dan desain grafis. Pada tampilan, format yang digunakan diubah dari *landscape* menjadi *potrait* dengan tujuan meringkas *slide* dan mempermudah penggunaan. Semua menu dijadikan satu tampilan sehingga pengguna lebih mudah dalam mencari menu yang dimaksud tanpa banyak sub menu.

Pada desain menu dan desain grafis, dilakukan perubahan dengan menyusun semua menu pada satu halaman dan disusun vertikal, sehingga pengguna tidak perlu terlalu banyak melakukan pilihan pada sub menu. Berbeda dengan desain sebelumnya yang memiliki pola menu dan sub menu pada setiap pilihannya. Pada revisi yang dilakukan, beberapa halaman sub menu dipangkas, sehingga bisa lebih cepat dalam menemukan materi yang dicari. Desain grafis diperbarui dengan membuat desain yang lebih menarik menyesuaikan dengan format yang diterapkan.





Foto 2 isi pada menu tembang macapat

Dokumentasi: Prasena, 28 Februari 2021

Pada bagian materi tembang macapat, peneliti melakukan perubahan pada tampilan, desain isi, dan desain grafis. Pada tampilan dilakukan perubahan dengan menerapkan format *potrait* dari sebelumnya menggunakan format *landscape*. Perubahan format dilakukan agar teks tembang macapat bisa lebih mudah dibaca tanpa harus selalu menggeser layar. Tiga pilihan bantuan diberikan pada bagian materi tembang macapat, yaitu *play*, *pause*, dan *stop*. *Play* yaitu mulai memutar rekaman suara tembang macapat, *pause* artinya menjeda sementara rekaman suara, dan *stop* artinya menghentikan pemutaran rekaman suara. Tiga bantuan ini berfungsi untuk membantu proses belajar.

Pada desain grafis, dilakukan perubahan yang menyesuaikan dengan format tampilan. Perubahan dilakukan agar tampilan aplikasi menjadi lebih menarik. Ada 2 desain grafis yang diterapkan yaitu desain yang menampilkan karakter anak laki-laki, dan desain yang menampilkan karakter anak perempuan. Desain yang menampilkan karakter anak laki-laki diterapkan pada tembang macapat Sinom, Dhandhanggula, Gambuh, Durma, Megatruh, Pocung. Desain yang menampilkan karakter anak perempuan diterapkan pada tembang macapat Mijil, Kinanthi, Asmaradana, Maskumambang, Pangkur. Pembagian desain dilakukan secara acak dengan tujuan menghasilkan tampilan yang berbeda dan variatif sehingga pengguna menjadi lebih tertarik dalam menggunakan aplikasi menang maca. Komposisi warna pada tampilan juga dibuat kontras agar teks dan notasi tembang macapat menjadi lebih terbaca dan jelas.

## Uji Coba Draft Produk

Responden yang dipilih mahasiswa PGSD yang menempuh mata kuliah pendidikan seni musik. Mahasiswa dipilih karena merupakan obyek dalam penelitian ini yang menggunakan langsung aplikasi menang maca dalam perkuliahan seni musik pada materi musik tradisi. Responden dipilih secara acak dan memberikan penilaian draf melalui *link google form* yang didalamnya berisi beberapa poin penilaian. Berikut adalah rekap hasil uji draf produk

No	Pertanyaan	Hasil
1	Media mudah digunakan	3,89
2	Media sesuai perkembangan zaman	4
3	Media mempunyai tampilan yang menarik	3,4
4	Media mempunyai menu yang sesuai dengan pembelajaran macapat	4
5	Media membantu mahasiswa dalam memahami pengetahuan tembang macapat	4
6	Media membantu mahasiswa dalam berlatih keterampilan tembang macapat	3,78
7	Media membantu mahasiswa dalam memahami makna tembang macapat	3,78
8	Media bisa melatih mahasiswa belajar mandiri	4
9	Media bisa meningkatkan apresiasi budaya pada mahasiswa	4

Tabel 4.1 rekap hasil uji draf produk

### Keterangan hasil

- 1: kurang
- 2: cukup
- 3: baik
- 4: sangat baik

Berdasarkan hasil uji draf produk, beberapa hal yang menjadi catatan perbaikan adalah tampilan aplikasi dan pemahaman materi. Tampilan aplikasi dirasa masih bisa dimaksimalkan pada ukuran teks dan notasi sehingga menjadi lebih jelas jika terbaca, walaupun tampilan yang ada dalam aplikasi sudah bisa terbaca dengan baik. Pada aspek pemahaman materi, disampaikan bahwa walaupun sudah ada aplikasi pembelajaran tembang macapat yang bisa membantu mahasiswa dalam belajar tembang macapat, dan aplikasi menang maca dapat digunakan pada situasi pembelajaran online, tetapi masih diperlukan bimbingan langsung dari dosen atau guru sehingga proses dan hasil yang diharapkan bisa lebih maksimal.

Tentu belajar mandiri melalui aplikasi mempunyai kelebihan dan kekurangan. Namun aplikasi menang maca telah dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri dan pembelajaran online, daripada tidak ada media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Aplikasi menang maca tidak bertujuan untuk menggantikan peran guru, namun membantu guru dalam mengajar dan mendukung kelancaran dan kesuksesan pelaksanaan pembelajaran online, selain itu aplikasi menang maca dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

## **PEMBAHASAN DRAF PRODUK**

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran, termasuk pembelajaran kesenian. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat (Sumaryadi, 2011: 81).

Pada media pembelajaran tembang macapat yang dikembangkan, aspek pendidikan karakter ditampilkan melalui teks tembang macapat. Tema tembang macapat yang ditampilkan mengambil tema pendidikan dan alam dengan menggunakan bahasa jawa yang dipahami oleh mahasiswa yaitu bahasa jawa ngoko dan krama. Tujuannya adalah mahasiswa mampu memahami isi tembang macapat sehingga menginternalisasikan nilai-nilai yang disampaikan. Jika menggunakan bahasa jawa kuna, dikhawatirkan tidak bisa dipahami dengan baik sehingga menimbulkan keengganan untuk mempelajari tembang macapat lebih lanjut. Berikut adalah salah satu contoh tembang macapat yang ditampilkan

### ***Sekar Macapat Maskumambang, Laras Pelog Pathet Nem***

*Satuhune handedonga iku wajib*

*Awit kaya apa*

*Dayaning manungsa saking*

*Gusti kang Maha Kawasa*

Pada tembang macapat maskumambang yang ditampilkan, memuat ajaran bahwa kita sebagai manusia harus selalu mengingat Tuhan dan berdoa dalam segala aktivitas yang dilakukan, karena manusia tidak mempunyai kekuatan apapun dan semua yang dilakukan sebenarnya hanyalah mengharapkan rahmat dari Tuhan. Manusia hanya bisa berusaha semampunya, sedangkan hasil merupakan keputusan dari Tuhan, maka dari itu manusia harus

selalu berdoa dalam setiap usahanya agar mendapatkan rahmat, kelancaran, dan keberkahan dari Tuhan.

Isi dari tembang macapat tersebut kemudian juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya ketika dalam proses perkuliahan. Sebelum perkuliahan dimulai dan setelah perkuliahan selesai, mahasiswa dipersilahkan untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinannya masing-masing agar apa yang telah dilakukan mendapatkan rahmat dari Tuhan sehingga bisa bermanfaat bagi diri sendiri, lingkungan, dan masyarakat. Kebiasaan tersebut diharapkan dapat merasuk dan menjadi karakter bagi setiap mahasiswa yang harapannya lebih jauh bisa diterapkan dimanapun berapa dan disampaikan kepada para peserta didiknya kelak ketika telah berkarya di masyarakat.

Macapat dapat diartikan sebagai bentuk puisi Jawa yang diikat oleh aturan persajakan berupa guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan yang cara membacanya dengan menggunakan tembang dan aturan pernafasan (Sugimin, 2010). Berdasarkan pendapat tersebut maka tembang macapat terikat pada tiga aturan yaitu guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan. Guru gatra yaitu banyaknya baris dalam satu bait, guru lagu merupakan aturan mengenai akhir huruf vokal pada akhir baris, guru wilangan merupakan aturan mengenai banyaknya suku kata dalam satu baris. Setiap macapat mempunyai kaidah struktural atau guru gatra, guru wilangan, dan guru lagu yang berbeda-beda.

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan pada tembang macapat maskumambang, dapat disimpulkan bahwa tembang macapat maskumambang mempunyai 4 gatra atau baris, yang setiap barisnya mempunyai jumlah suku kata dan akhiran vokal yang berbeda. Secara urut guru wilangan dan guru lagu pada macapat maskumambang yaitu 12i, 6a, 8i, 8a. maka jika kita menemukan sebuah tembang macapat dengan ciri-ciri guru gatra, guru wilangan, dan guru yang demikian, dapat dipastikan merupakan macapat maskumambang, apapun *laras*, *pathet*, maupun teks yang ditulis, tidak menjadi masalah karena aturan struktural macapat tersebut menunjukkan bentuk dari macapat maskumambang. Oleh karena itu teks tembang macapat yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini akan berbeda dengan media pembelajaran macapat yang lain karena teks tembang macapat bisa berubah sesuai dengan tema yang diinginkan. Pada media pembelajaran ini ditampilkan teks tembang macapat dengan tema pendidikan dan alam yang teksnya diambil dari berbagai sumber.

Sanjaya (2016: 170) menyampaikan agar media pembelajaran benar-benar digunakan membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Media pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan kekhasan, keunikan, atau kompleksitas materi.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Media pembelajaran tembang macapat yang dikembangkan disusun berdasarkan tujuan pembelajaran baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penyusunan draf media dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan studi dokumen sehingga memang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran macapat dan mempunyai keunikan karena berbeda dari media sejenis yang sudah ada. Media pembelajaran juga dikembangkan berdasarkan pelaksanaan pembelajaran daring yang memiliki beberapa kendala seperti kendala sinyal. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dirancang agar bisa digunakan tanpa harus terus terhubung dengan jaringan internet. Pengembangan media yang berbasis android juga bertujuan agar media bisa digunakan oleh semua kalangan, karena zaman sekarang mayoritas masyarakat telah mempunyai dan mampu mengoperasikan *smartphone* sehingga diprediksi tidak ada kendala dalam penggunaan aplikasi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Aplikasi menang maca atau media pembelajaran tembang macapat disusun berdasarkan fenomena pembelajaran tembang macapat di sekolah dan masyarakat, kebutuhan media pembelajaran tembang macapat, dan adaptasi terhadap kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online. Aplikasi menang maca pada tahap draf awal, telah diujicoba pada perkuliahan seni musik pada materi tembang macapat di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, dan mendapat respon yang positif. Draft awal aplikasi menang maca memang masih mempunyai kekurangan dan membutuhkan penyempurnaan produk, namun pada dasarnya telah siap untuk digunakan pada uji coba tahap awal pada skala kecil.

## Saran

Pada tahap uji coba awal, tim peneliti bisa menggandeng mitra masyarakat sehingga akan didapatkan hasil penerapan pada ranah pembelajaran yang berbeda. Penerapan aplikasi bisa dilakukan tidak hanya pada ranah formal, tetapi juga ranah informal sehingga bisa mendapatkan masukan dari berbagai pihak yang harapannya adalah hasil akhir aplikasi menang maca dapat dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darsono. 2016. "Beberapa Pandangan Tentang Tembang Macapat". *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian tentang Bunyi*. Vol.16, no.1. Hal: 27-37.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, Joko. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berformat Video Interaktif untuk Penguatan Pendidikan Karakter*. Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Seni Dan Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2 Desember.
- Daryanto, Joko, Karsono, Matsuri. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.3 no.2. Hal: 59-65.
- Prihantono, Djati. 2019. *Macapat Seni Adiluhung Kabudayan Jawi*. Sleman: Javalitera.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, H Karsono. 2010. *Sekar Macapat*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Sugimin. 2010. "Perkembangan Macapat dan Kontribusinya dalam Karawitan Jawa". *Gelar: Jurnal Seni Budaya*. Vol. 8, no.2. Hal: 248-262.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumaryadi. 2011. *Seni Drama dan Pendidikan Karakter*. Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional "Seni Berbasis Pluralitas Budaya Menuju Pendidikan Karakter", Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 11-12 November 2011.
- Sutjipto. 2011. Rintisan Pengembangan Pendidikan Karakter Di Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 17 No.5, September 2011. Hal: 501-524.
- Widodo. 2008. *Macapat: Teori dan Praktik Nembang*. Semarang: Unnes Press.
- Widodo. 2010. "Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan Karakter". *Harmonia: Journal of Art Research and Education*. Vol 10, no 2. Hal: 1-16.