

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-TEMBANG BERBASIS ANDROID UNTUK BERBAGI ILMU TEMBANG MACAPAT

Dani Sasmoko¹, Haryo Kusumo²

¹Manajemen Informatika, ²Akutansi Komputer Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang
¹dani@stekom.ac.id, ²haryo@stekom.ac.id

Abstract

Along with the development of information technology, especially in the field of communication, the use of Android mobile phones has become commonplace. The tedious and monotonous learning process of Tembang Mocapat generates the students' disinterest in learning it at school. Regarding this, E-Tembang is used to increase students' interest at school and help to preserve the culture of Tembang macapat. This study used the R & D method to conduct the research and Android Studio to create the application and took 100 respondents for their opinions. The result of this study indicated that 78% show interest in using E-Tembang, while 66% like and are interested and 86% want to use it. However, it is undeniable that 23% of students do not like learning by using mobile telephones and prefer to study in the classroom. Basically, students will like to learn any subject that is attractive to them. By using E-Tembang students can learn together at home and share the knowledge of tembang macapat.

Keywords: earning media, android, macapat, elementary school

1. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat terutama di bidang pemrograman mobile di mana perangkat telepon genggam sekarang sudah sangat merakyat. Hampir tiap individu memiliki telepon genggam terutama yang berbasis android. Anak-anak sangat sering menggunakan perangkat ini untuk mengakses game dan media sosial. Ketertarikan anak terhadap penggunaan perangkat telepon genggam karena di sana mudah membawanya, menggunakan suara dan gambar yang menarik. Ini berbanding terbalik dengan ketertarikan anak-anak terhadap budaya Indonesia dalam hal ini tembang macapat, anak-anak sangat tidak tertarik karena media pengenalan nya terhadap budaya tembang ini masih berupa di lantunkan dan media buku sebagai sarana informasi (Natalia and Khotimah 2016).

Menurut Kepala Sekolah SD Purwoyoso 4 Semarang anak-anak sangat sulit mendapat sumber pengetahuan tembang macapat karena keterbatasan guru atas tembang itu sendiri dan media yang di bawa kan tidak menarik di mata anak-anak. Penggunaan media buku sebagai sarana informasi tembang kurang di apresiasi anak-anak karena tidak ada contoh suara lagu yang benar dan kemampuan guru untuk melagukan tembang macapat sangat terbatas hal ini menimbulkan sifat bosan pada diri anak-anak (Walansari 2011).

Penulis melakukan penelitian untuk melestarikan budaya tembang Macapat dengan memindah objek media pembelajarannya berbasis Android sehingga di harapkan anak SD akan tertarik

dan budaya tembang Macapat akan terus lestari. Proses pembelajaran anak SD berbeda dengan anak SMP atau di atas nya karena pada anak SD proses pembelajaran harus di dasari dengan sifat riang dan gembira dan tanpa tekanan apapun. Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini budaya Macapat dapat menarik minat mereka dan tembang macapat dapat terus ada. *Inovasi* yang di lakukan dengan melakukan bahan ajar dari yang awalnya berupa buku ke bentuk bahan ajar menggunakan aplikasi berbasis android dengan menggunakan handphone atau tablet. Materi ajar pun akan di isi dengan bahan yang menarik dan atraktif sehingga ada peran serta aktif antara peserta didik dengan bahan ajar (Mintasih 2007). Penelitian ini akan menggunakan sampel anak kelas 4-6 SD Purwoyoso 04 sebagai pengguna dan Guru pengajar Bahasa Jawa sebagai *validator*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Tembang Macapat

Macapat adalah semacam puisi tetapi memiliki tingkat kerumitan yang sangat tinggi, sarat dengan akidah, petuah, nasihat, dan kearifan pandangan hidup masyarakat jawa, wacana yang dikenal dan membudaya dalam diri masyarakat jawa (Setiyadi 2010). Tembang Macapat merupakan salah satu bagian dari budaya tata bahasa jawa. Tata bahasa jawa sendiri meliputi antara lain aksara jawa, tembung, ater-ater seselan panambangan, homonim, antonim, sinonim, ukara, purwakarhi, tembang,

gending, karawitan, babad wayang dan serat (Setiyorini 2016). Pada jaman populer nya tembang Macapat ini di gunakan untuk penyampaian pesan pendidikan dan kehidupan karena sifat nya yang enak di dengar dan sesuai kondisi masyarakat dan tidak lekang oleh waktu. Sifat tembang yang gampang di hapal dan menggunakan bahasa yang mudah di mengerti sehingga masyarakat pada saat itu sering melantunkan nya (Arifudin 2017).

2.2. Android

Android adalah suatu platform yang sangat banyak di gunakan di berbagai merk telepon genggam. Android sendiri sebenarnya menggunakan platform linux yang bersifat open source sehingga di mungkin kan semua orang membuat aplikasi pendukung dari Operation System ini. Android saat ini sudah terintergrasi ke berbagai perangkat sehingga telepon genggam bisa terhubung ke banyak perangkat pendukung dan memudah kan pengguna (Agus and Putra 2015).

2.3. Bahan Ajar

Bahan Ajar adalah segala bentuk alat bantu dan bahan yang di gunakan guru/dosen dan instruktur untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu bahan ajar merupakan alat bantu untuk siswa agar lebih mudah dan terbantu memahami materi yang di berikan pengajar yang di sesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan alat untuk mengevaluasi hasil proses pembelajaran (Bahar 2019). Pada proses belajar di perlukan peran aktif dari peserta didik dalam membangun pemahaman dan makna atas informasi yang di berikan, berdasarkan hal ini maka wujud dari bahan ajar menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar (Anggraeni and Kustijono 2013).

2.4. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian bahan ajar yang di berikan instruktur atau guru/dosen untuk menyampaikan informasi. Media Pembelajaran mengalami perubahan yang sangat signifikan seiring perkembangan teknologi, mulai dari teknologi cetak, suara, video dan komputer ataupun gabungan dari semua itu (Saputro and Saputra 2015).

3. Metode Penelitian

Proses penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R n D)* Borg and Gall yang mempunyai beberapa tahapan antara lain (Dewi S., Zahraeni, and Sabarini 2013):

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and collecting*) pada proses ini di lakukan

analisa kebutuhan dengan cara mendatangi objek penelitian dan melakukan wawancara langsung terhadap guru dan murid untuk menggali permasalahan yang terjadi di lokasi. Selain meninjau lokasi penelitian juga menggunakan studi literatur untuk mencari dari empiri dan kajian yang relevan dengan pokok penelitian yang di lakukan. Setelah itu dilakukan survei kecil untuk memastikan pokok permasalahan yang di hadapi sehingga proses pengembangan produk menghasilkan produk yang mampu memecahkan masalah di hadapi. Penelitian ini di lakukan di SD Purwoyoso 4 Semarang.

2. Perencanaan Penelitian (*Planning*), Pada tahap ini melakukan perencanaan kebutuhan apa saja yang di perlukan selama tahap penelitian, merumuskan kualifikasi penelitian dan langkah-langkah apa saja yang akan di lakukan selama penelitian.
3. Pengembangan Disain (*Develop Preliminary of Product*) Pada langkah ini di lakukan pembuatan perancangan produk yang akan di kembangkan dengan menggunakan UML dan Flow Cart sehingga proses yang akan di buat dapat di rencanakan secara optimal. Selain itu tahap pengujian yang akan di lakukan akan di rencanakan pada tahap ini.
4. Uji Coba Awal di lapangan (*Preliminary Field Testing*) Pada proses uji coba ini yang akan di test adalah perancangan dan disain oleh pakar di bidangnya, apakah racangan dan interface yang di kembangkan sesuai dengan kebutuhan atau tidak.
5. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*) setelah uji coba produk di buat dan di uji coba ke lokasi dengan metode wawancara membandingkan antara produk penelitian dan system yang sudah berjalan dengan objek penelitian guru dan murid untuk mengetahui apakah produk yang di kembangkan mampu mengurai permasalahan yang terjadi.
6. Revisi dan Implementasi Pada tahap ini dilakukan revisi dari uji coba di lapangan apabila terdapat kekurangan dan di implementasikan ketika sudah mampu menanggulangi permasalahan yang terjadi

4. Pembahasan dan Analisa

Alur dari aplikasi :



Gambar 5. Isi dari Informasi

Pada gambar 5 berupa informasi berisi tentang data pembuat yang tertera adalah institusi, nama, alamat dan email dari pembuat aplikasi.

Tembang Macapat



Gambar 6. Menu Tembang Macapat

Gambar 6 menjelaskan tentang Menu Tembang. Ini berisikan 11 lagu tembang macapat antara lain : Maskumambang, Mijil, Sinom, Kinanthi, Asmaradhana, Gambuh, Dandhanggula, Durma, Pangkur, Megatruh, Pocung.

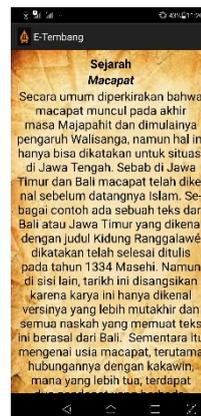
Ketika salah satu dari 11 tembang ini kita pilih maka selanjutnya akan diarahkan ke halaman isi dari tembang tersebut.



Gambar 7. Isi dari Tembang Macapat

Pada gambar 7 adalah tampilan pada tembang Mijil. Ketika tombol mijil di pilih, selanjutnya akan diarahkan ke halaman tembang Mijil yang berisi

pemutar lagu tembang mijil, lirik tembang mijil dan filosofi yang terkandung di dalam tembang tersebut.



Gambar 8. Halaman Sejarah Macapat

Gambar 8 adalah halaman Sejarah. Pada halaman ini berisi tentang sejarah singkat tembang macapat ini muncul pertama kali dan pengaruh apa yang melandasi terbentuknya tembang ini.

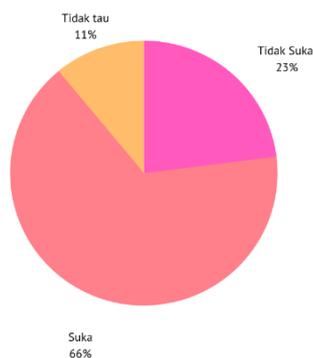


Gambar 9. Patokan

Gambar 9 berisi tentang aturan tembang atau biasa disebut Patokan. Patokan ini merupakan landasan dalam menembang atau melagukan tembang macapat dan merupakan aturan dasar untuk melagukan tembang macapat.

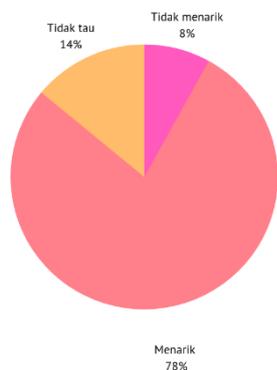
Pada aplikasi ini di kenalkan pada anak-anak sekolah dasar dengan sasaran pada SD di Semarang dengan jumlah responden 100 orang. Pada pelaksanaannya anak-anak di kenalkan pada aplikasi ini dan kemudian di minta pendapat nya tentang aplikasi ini dan perbandingan dengan pembelajaran yang sudah pernah di lakukan tentang tembang macapat. Dari hasil wawancara dan Survie tersebut di peroleh hasil sebagai berikut

Analisa



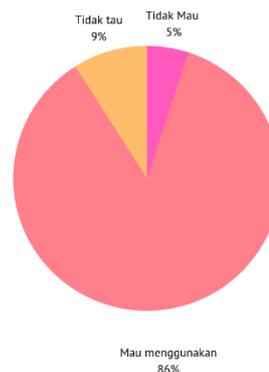
Gambar 10. Gambar grafik tingkat penerimaan aplikasi E-tembang

Gambar 10 menjelaskan tingkat siswa mau menerima. Pada grafik ini dapat diketahui ada 66 % anak menyukai aplikasi tersebut dengan banyak alasan antarlain mudah, tidak perlu membawa buku, tidak membosankan. Sedangkan 23% mengakui tidak menyukai belajar menggunakan telepon genggam di karenakan malas belajar di rumah, lebih menyukai belajar di dampingin guru, dan telephone genggam nya terlalu kecil sehingga tulisan menjadi sangat kecil. Sisa nya sebesar 11% bingung dan tidak tau akan menjawab apa.



Gambar 11. Gambar grafik menarik tidak aplikasi E-tembang.

Pada gambar 11 dapat dilihat tingkat ketertarikan responden atas isi dari aplikasi E-tembang sebanyak 78 % , anak-anak tertarik karena untuk mencari contoh tembang dan lirik tembang yang benar mudah di dapat serta di mengerti, selain itu suara tembang yang menarik dan bagus menjadi salah satu alasan menarik dari aplikasi ini. Sedangkan sebanyak 8% mengatakan tidak menarik karena lebih menyukai guru yang menembang secara langsung dan bisa bertanya ketika kesulitan dan bisa mengerti benar salah nya. 14% mengatakan tidak tau dan kebingungan dalam menjawab nya.



Gambar 12. Gambar grafik tingkat mau menggunakan aplikasi E-tembang

Pada gambar12 terdapat 86% mau menggunakan aplikasi E-tembang dalam proses belajar tembang macapat karena di rasa lebih mudah dan menarik serta tidak membosankan karena bisa di bawa ke mana saja dan bisa di gunakan untuk belajar kelompok. Sedangkan sebanyak 5% mengatakan tidak mau karena lebih menyukai belajar di kelas serta lebih nyaman belajar ketika ada guru nya. Sisa nya sebanyak 9 % mengatakan tidak tau apakah ingin menggunakan atau tidak.

4. Kesimpulan

Pada proses belajar ternyata faktor menarik dan tidak nya suatu materi sangat menentukan keinginan seorang siswa mau belajar. Proses pembelajaran dengan media digital ternyata tidak langsung semerta-merta menarik minat siswa belajar hal ini bisa di buktikan dari gambar.10 di mana ada 23% siswa tidak menyukai belajar dengan media digital dan masih menginginkan belajar model konvensional yang ada di dalam kelas dan di dampingin guru. Akan tetapi pada gambar.11 sebanyak 78% mengatakan aplikasi ini menarik karena mudah menggunakan dan isi dari lagu tembang menggunakan sumber dengan suara yang enak di dengar kan. Pada gambar.12 sebanyak 86% mau menggunakan aplikasi ini untuk proses belajar tembang macapat karena akan mempermudah kan siswa belajar dan dapat di gunakan di mana saja, tidak harus di dalam kelas saja.

Jadi pada kenyataannya penelitian ini dapat di terima oleh responden dan akan di gunakan untuk proses belajar tembang macapat di karenakan mudah hanya perlu di *install* di telepon genggam. Siswa tidak di repotkan dengan penggunaan buku, suara pengisi tembang di aplikasi yang menarik ternyata menjadi salah satu daya tarik siswa di bandingkan ketika belajar di kelas yang menggunakan suara guru atau media lain nya.

Aplikasi E-tembang dapat di terima oleh siswa dengan sebagian besar mau menggunakan hal ini

berarti siswa tertarik akan hal baru dan aplikasi ini dapat di gunakan di mana saja dan tidak tergantung oleh kelas dan waktu belajar di sekolah sehingga siswa dapat belajar di rumah atau pun membentuk kelompok belajar di luar sekolah.

Daftar Pustaka:

Agus, I Gede, and Maha Putra. 2015. "APLIKASI PEMBELAJARAN NYANYIAN PUPUH TRADISIONAL BALI BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR LEARNING APPLICATION OF THE BALINESE TRADITIONAL PUPUH SONGS WITH ANDROID PLATFORM IN ELEMENTARY SCHOOL." In *E-Proceeding Of Applied Science*, , 1051–58.

Anggraeni, Retno Dian, and Rudy Kustijono. 2013. "Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)* 3(1): 11–18.

Arifudin, Hendrik Rusdian. 2017. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tembang Macapat Berbasis Android." *Journal of Computer and Information Technology* 1(1): 39–45.

Bahar, Bahar. 2019. "PENGAYAAN BAHAN AJAR SEKOLAH DASAR PASCA PEMBELAJARAN DI KELAS SMART LKS: MODEL APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE UNTUK PENGAYAAN BAHAN AJAR SEKOLAH DASAR PASCA PEMBELAJARAN DI KELAS." *Jurnal teknologi Informasi dan Komunikasi* 10: 1–6.

Dewi S., Anita Chandra, Dian Ayu Zahraini, and Sri Sabarini. 2013. "Desain Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif PAUD Non Formal (Penelitian Research and Development Di Pos PAUD Mutiara Kelurahan Lamper Lor Kecamatan Semarang Selatan)." *Jurnal Penelitian PAUDIA* 2(1): 105–26.

Mintasih, Diyah. 2007. "Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Kkni Untuk Penguatan Scientific Approach Pada Mata Kuliah Evaluasi Dan Proses Pembelajaran Matematika." *Journal AL-Manar* 6(1): 1245–49.

Natalia, Lusi, and Khusnul Khotimah. 2016. "Pengembangan Media Computer Assisted Instruction Pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Kartika IV-11 Surabaya PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH

MATERI AKSARA JAWA." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 7(2): 1–6.

Saputro, Rujianto Eko, and Dhanar Intan Surya Saputra. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Buana Informatika* 6(2): 153–62. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jbi/article/view/404>.

Setiyadi, Dwi Bambang Putut. 2010. "Wacana Tembang Macapat Sebagai Pengungkap Sistem Kognisi Dan Kearifan Lokal Etnik Jawa." *Kajian Linguistik dan Sastra* 22 No.2(1): 193–210.

Setiyorini, Agustin. 2016. "Aplikasi Tembang Macapat Berbasis Multimedia." *Jurnal Informasi Interaktif* 1(2): 87–92.

Walansari, Ike Desi. 2011. "PENGUNAAN MEDIA NAOKE (NEMBANG KARAOKE) DALAM PEMBELAJARAN TEMBANG DOLANAN KELAS IV SDN SUMUR WELUT 1 / 438 SURABAYA." *JPGSD* 6(4).