

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT BERFORMAT VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH DI SEKOLAH DASAR

Joko Daryanto

Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Tembang Macapat merupakan salah satu puisi tradisi yang hidup dan berkembang di wilayah kebudayaan Jawa yang diajarkan di sekolah dasar sebagai salah satu wujud nyata pelestarian warisan budaya Nusantara. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya pelestarian Tembang Macapat menghadapi kendala minimnya media pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media ini dilakukan dalam dua tahap, pertama adalah identifikasi dan diskusi tentang makna syair Tembang Macapat serta pengambilan gambar video interaktif. Tahap kedua uji coba media pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian *riset and development*.

Hasil tindakan di SDN Mangkuyudan II Surakarta pada prasiklus nilai rata-rata 65, siklus I 75, siklus II 88,7. Persentase ketuntasan klasikal prasiklus 32% (9 siswa), siklus I 57% (16 siswa), siklus II 85,7% (24 siswa). Penelitian di SD Negeri Karangasem IV Surakarta nilai rata-rata pratindakan 44,71, siklus I 72,14, siklus II 81,14. Frekuensi ketuntasan pratindakan 3 siswa (8,82%), siklus I 25 siswa (71,43%), siklus II 31 siswa (88,57%). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh temuan penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran Tembang Macapat dapat meningkatkan pemahaman Tembang Macapat pada siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Kepulauan Nusantara memiliki beragam seni tradisi yang keberadaannya masih lestari sampai saat ini. Salah satu ragam seni tradisi di wilayah Nusantara adalah seni suara tradisi, atau dalam bahasa Jawa sering disebut dengan Tembang. Di pulau Jawa sendiri terdapat berbagai bentuk tembang yang masih dapat didengarkan sampai saat ini. Salah satu tembang yang masih hidup dan berkembang sampai saat ini adalah Tembang Macapat. 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 (Zoetmulder, 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 berakhir 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 dalam 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. 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 penelitian ini direncanakan akan menghasilkan media pembelajaran Tembang Macapat berbentuk 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.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman makna dan ketrampilan menyuarakan Tembang Macapat?
2. Kendala apa saja yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran berbentuk video interaktif?

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media

pembelajaran Tembang Macapat dalam bentuk video interaktif, untuk selanjutnya diuji apakah media tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Tembang Macapat

Tembang Macapat

Tembang Macapat merupakan salah satu jenis kesenian yang hidup, berkembang, menyatu dengan budaya masyarakat Indonesia, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Dapat dikatakan bahwa Tembang Macapat merupakan salah satu dari bagian bangunan besar yang disebut dengan seni tradisi Nusantara. Hal ini terkait dengan keberadaan Tembang Macapat yang masih hadir dalam kehidupan masyarakat terkait dengan fungsi-fungsi sosial tertentu, misalnya upacara kelahiran, perkawinan, ataupun mengucap syukur kepada Tuhan melalui Tembang Macapat.

Ranggawarsita mendefinisikan Tembang Macapat sebagai *maca pat* lagu yang berarti tembang bacaan yang ke-4. Dikatakan *maca pat* lagu dikarenakan Tembang Macapat menggunakan pendekatan *patlagu* dalam melagukannya (Ranggawarsita dalam R. Tanaja, 1957: 7). Sebagian ahli seni suara tradisi Jawa memberikan definisi bahwa Tembang Macapat merupakan tembang yang penyuarannya mengutamakan empat suku kata di depan, jadi setiap menyuarakan Tembang Macapat selalu diawali dengan empat suku kata yang terdepan dalam satu baris.

Ranggawarsita juga memaparkan bahwa Tembang Macapat diciptakan oleh Sunan Giri, meskipun Sunan Giri meminjam metrum tembang generasi sebelumnya, namun Sunan Giri menghadirkan Tembang Macapat dengan nuansa dan pendekatan yang baru yaitu sebagai sarana dakwah Islam pada masa itu. Oleh karena digunakan sebagai sarana dakwah maka teks/syair yang digunakan disesuaikan dengan bahasa yang berlaku pada masa tersebut. Sampai saat ini

Tembang Macapat berjumlah 11 macam yaitu Mijil, Sinom, Kinanthi, Asmaradana, Dhandhanggula, Pangkur, Durma, Pocung, Gambuh, Megatruh, dan Maskumambang. Masing-masing tembang tersebut memiliki variasi lagu yang beragam. Gunawan Sri Hastjarja berhasil mengumpulkan beragam lagu tersebut yang dituangkan dalam tiga judul buku yaitu Macapat I, Macapat II, dan Macapat III. Variasi lagu masing-masing Tembang Macapat adalah sebagai berikut:

1. Tembang Mijil ada 27 variasi lagu
2. Tembang Sinom ada 26 variasi lagu
3. Tembang Kinanthi ada 29 variasi lagu
4. Tembang Asmaradana ada 17 variasi lagu
5. Tembang Dhandhanggula ada 29 variasi lagu
6. Tembang Pangkur ada 15 variasi lagu
7. Tembang Durma ada 22 variasi lagu
8. Tembang Pocung ada 28 variasi lagu
9. Tembang Gambuh ada 21 variasi lagu
10. Tembang Megatruh ada 13 variasi lagu
11. Tembang Maskumambang ada 11 lagu

Variasi lagu seperti tersebut di atas adalah variasi lagu di wilayah budaya Surakarta, sedangkan wilayah budaya yang lain perlu penelitian lebih lanjut. Diasumsikan untuk wilayah budaya di luar Surakarta misalnya wilayah pesisiran (Semarang dan sekitarnya), Banyuwangi, Yogyakarta, Banyumas dan wilayah sebaran budaya Jawa yang lain banyak sekali variasi lagu yang belum terdokumentasikan.

Media Video Interaktif

Media pembelajaran video interaktif artinya media pembelajaran yang dirancang secara khusus sebagai alat bantu 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 teori. Secara sederhana media video dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi melalui kombinasi antara teks, suara dan gambar visual.

Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan akan menimbulkan efek timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar. Berdasarkan hal tersebut video interaktif ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.

Metode Penelitian

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, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media pembelajaran dan Modul pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*).

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 tingkat ketuntasan siswa atau 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.

Pada tahap awal penelitian, pendekatan kualitatif digunakan dengan tujuan memperoleh data faktual di lapangan penelitian. Hal ini dikarenakan 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 dan penguasaan Tembang Macapat. Penelitian dilaksanakan dengan tahapan penelitian pengembangan yang terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) tahap studi pendahuluan; 2) tahap pengembangan dan 3) tahap pengujian. Tahap studi pendahuluan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data dalam tahap ini 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.

Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan media Video Interaktif *nembang Macapat* pada siswa kelas IV SDN mangkuyudan 02 Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015 diperoleh data hasil tindakan mulai kondisi awal sampai siklus II. Pada kondisi awal atau prasiklus yaitu sebelum menggunakan media video interaktif hanya 9 siswa yang mampu mencapai KKM sehingga persentase ketuntasan klasikal keterampilan *nembang Macapat* pada tahap ini hanya 32% saja dan nilai rata-rata kelas sebesar 65. Setelah dilaksanakannya siklus I yaitu pembelajaran dengan menggunakan bantuan media Video Interaktif, terjadi peningkatan yang cukup signifikan yakni siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 16 siswa atau 57%. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh juga meningkat yaitu sebesar 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase peningkatan keterampilan *nembang Macapat* dari pra siklus ke siklus I sebesar 25%.

Pada siklus I, pembelajaran sudah berlangsung efektif dan efisien karena sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun demikian persentase ketuntasan belum mencapai target indikator kinerja yang sudah ditetapkan. Oleh sebab itu, peneliti bersama guru melanjutkan tindakan ke siklus II. Dengan perbaikan kinerja guru maupun motivasi kepada siswa untuk lebih proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Dan hasilnya, berbagai peningkatan dapat diperoleh kembali di siklus II. Pada siklus II, jumlah siswa yang sudah mencapai KKM meningkat menjadi 24 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 85,7%. Melihat kembali ketuntasan yang tercapai pada siklus I yaitu sebanyak 16 siswa yang mencapai KKM dengan

persentase ketuntasan klasikal 57%, maka dapat dihitung bahwasannya persentase peningkatan keterampilan *nembang Macapat* siswa kelas IV SDN Mangkuyudan 02 dari siklus I ke siklus II sebesar 28,6%.

Pada akhirnya, dapat dihitung pula persentase peningkatan keterampilan *nembang Macapat* dari sebelum digunakannya media video interaktif atau tindakan pra siklus yaitu hanya 9 siswa yang mencapai KKM dengan persentase ketuntasan klasikal 32% ke siklus II dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal 85,7% adalah 53,6%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Video Interaktif dapat meningkatkan keterampilan *nembang Macapat* siswa kelas IV SDN Mangkuyudan 02 tahun ajaran 2014/2015.

Tindakan yang sama diterapkan pada siswa kelas IV SDN Karangasem 4 Laweyan, Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Diperoleh hasil nilai penguasaan *nembang macapat* pada pratindakan nilai rata-rata sebesar 44,71, pada siklus II meningkat menjadi 72,14, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,14. Ketuntasan penguasaan *nembang Tembang Macapat* pada pratindakan sebanyak 3 siswa atau 8,82%, pada siklus I ketuntasan meningkat menjadi 25 siswa atau 71,43%, dan pada siklus II meningkat menjadi 31 siswa atau 88,57%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari dua SD dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan *nembang macapat* mencapai tingkat ketuntasan yang memuaskan ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berformat video interaktif. Perolehan nilai *macapat* yang diperoleh dari dua SD selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Pembelajaran	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Siswa mencapai KKM	9	16	24
Nilai rata-rata	65	75	88,7
Persentase ketuntasan	32%	57%	85,7%

Tabel hasil tindakan di SD Negeri Mangkuyudan II Surakarta

Pembelajaran	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Siswa mencapai KKM	3	25	31
Nilai rata-rata	44,71	72,14	81,14
Persentase ketuntasan	8,82%	71,43%	88,57%

Tabel hasil tindakan di SD Negeri Karangasem IV Surakarta

Dari dua tabel di atas, dapat dilihat tingkat pencapaian yang signifikan mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II di kedua sekolah dasar yang dijadikan tempat penelitian tindakan kelas. Pada awal tindakan yang tidak menggunakan media pembelajaran terlihat tingkat ketuntasan yang rendah. Namun setelah menggunakan media pembelajaran berformat video interaktif terlihat kenaikan yang signifikan di kedua SD. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Tembang Macapat di Sekolah Dasar. Media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif 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 Tembang Macapat berformat video interaktif.

PENUTUP

Simpulan

Tembang Macapat sampai saat ini masih hidup dan berkembang di Nusantara khususnya di Pulau Jawa, hal ini ditunjukkan dengan kehadiran Tembang Macapat dalam kehidupan masyarakat terkait dengan fungsi-fungsi sosial tertentu, misalnya upacara kelahiran, perkawinan, ataupun mengucapkan syukur kepada Tuhan melalui Tembang Macapat. Selain itu Tembang Macapat juga menjadi salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran Bahasa Daerah di jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah. 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 penggunaan 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 video 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 penyuaaran atau penyajian Tembang Macapat sekaligus belajar makna yang terkandung dalam syair Tembang Macapat.

DAFTAR PUSTAKA

Ranggawarsita, R. Ng. *Mardawalagu*.

Surakarta: Sadu Budi, 1957.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian*

Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Jakarta:

Alfabeta

Zoetmulder. 1974. *Kalangwan: a survey of*

old Javanese literature. Michigan:

Martinus Nijhoff,