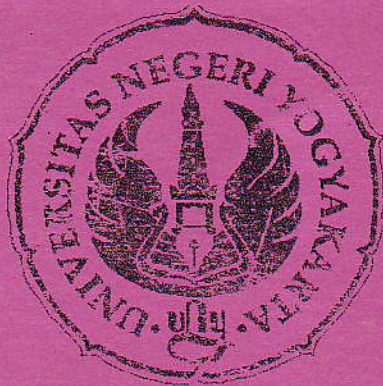


A138

# DIKTAT MEDIA PAJALAN BASA JAWI



Dening

Sri Harti Widyastuti, M. Hum

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TAHUN 2013

# DIKTAT MEDIA PAWUCALAN BASA JAWI



Dening

Sri Harti Widyastuti, M. Hum

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TAHUN 2013



## DAFTAR ISI

Halaman depan .....	I
Daftar isi .....	ii
Silabi .....	iii
Purwaka .....	1
Bab 1. Sumbering Pawucalan .....	2
Bab 2. Hakikat Media Pawucalan .....	6
Bab 3. Manpangat Media Wonten Ing Pawucalan .....	13
Bab 4. Jenis Media lan Karakterikpun .....	17
Bab 5. Pamilihan Media Pawucalan .....	53
Bab 5. Pangembangan Media Pawucalan Basa Jawi .....	63
Rangkuman .....	74
Latihan .....	78
Daftar Pustaka .....	80

## PURWAKA

Diktat punika karumpakakangge pasiaonan mata kuliah media pembelajaran basa, sastra, lan budaya Jawi ing Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Basa lan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Wondene ingkang dadasos garapan ing salebeting seratan punika inggih perkawis kados pundi pangertosan media lan kados pundi nyengkuyung pawucalan basa, sastra, budaya Jawi ingkang saged narik kawigatosan lan nuwuhake remen tumrap para siswa, ndadosaken motivasi ingkang inggil kangge sinau basa, sastra, budaya Jawi, ugi boten kantun karembag bab manfaatipun media, jinising media, kados pundi damel media ingkang lerek kaliyan kabetahan pawucalan.

Wekdaling diktat punika kaangkat saged nglancaraken kridhanipun para kadang mahasiswa ingkang nembe ngangsu kawruh. Matur nuwun.

Yogyakarta, 1 Februari 2013

Sri Harti Widayastuti, M.Hum



## BAB I

### SUMBERING PAWUCALAN

#### A. Titikan Pawucalan

Sasampunipun sinau perkawis sumbering pawucalan para mahasiswa sageda

1. Mangertosi mapinten-pinten sumbering pawucalan ingkang saged kaginakaken wonten ing pawucalan.
2. Nemtokaken pamilihing sumbering pawucalan ingkang pas wonten ing pawucalan

#### B. Hakikat Sumbering Pawucalan

Wonten ing pawucalan ingkang kalampahan ing wekdal punika, pawucalan kalaksanakaken kanthi wontenipun guru lan siswa ingkang aktif lan sedaya nindakaken pawucalan kanthi sesarengan mawi *peran-peran* ingkang tartamtu. Guru gadhah*peran* minangka sumbering pawucalan. Salajengipun guru ugi minangka;

- a) fasilitator tegesipun guru nyawisaken fasilitas sarana prasarana supados para siswa saged sinau kanthi sae.
- b) Motivator, guru kedah saged paring motivasi lan semangat ing para siswa supados saged sinau.
- c) Organisator, tegesipun guru kedah saged mapanaken para siswa trep kaliyan pepinginan potensi lan kesagedanipun
- d) Evaluator, tegesipun guru kedah saged nglampahi evaluasi kangge njangka asiling para siswa sinau.

Wontenipun *peran-peran* guru menika sedayanipun kangge njangka supados pawucalan ingkang interaktif lan sesambetan antawispun para siswa ing mapinten-pinten sumber belajar. Miturut AECT (Asosiation for Education Comunikation and Technology) sumber belajar inggih menika sedaya sumber

inggih awujud data, tiyang utawi manungsa lan barang. Ingkang saged kaginakaken kangge maringi fasilitas sinau kangge para siswa.

Saben siswa gadhah karakteristik individu ingkang kas ingkang beda antawisipun setunggal kaliyan setunggalipun. Guru sasaged-saged maringi sikap ingkang pas kaliyan karakteristikipun saben siswa. keJawi menaka, para guru ugi kedah saged ngginaaken mapinten-pinten sumbering pawucalan secara variatif ingkang saged nuwuhaken keaktifan para siswa, pramila saged sesambetan mawi sumbering pawucalan ingkang wonten. Wujuding interaksi antawisipun para siswa kaliyan sumbering pawucalan saged mawi cara ingkang beda. Cara sinau mawi metode ceramah, dados salah satunggaling wujud interaksi. Pawucalan kanthi mirengaken kemawon, sajatosipun kirang trep, pawucalan badhe kasil menawi para siswa dipunparingi mapinten-pinten kalodhangan. Kangge ngleksanaken perkawis-perkawis saking multi metode lan multi media.

Adhedasar katerangan kasebat, pramila saged kasebat bilih sumbering pawucalan inggih menika sedaya bab ingkang wonten ing lingkungan kagiyatan pawucalan ingkang sacara fungsional saged kaginakaken kangge biyantu trepipun kasil pasinaon.

### **C. Jenis-jenis Sumbering Pawucalan**

Sumbering pawucalan katiti saking asal sumberipun miturut Rahadi (2003: 27) injih menika:

1. Sumbering pawucalan ingkang karancang, injih menika sumbering pawucalan ingkang kaseja, kadamel, kangge ancas pawucalan. Sumbering pawucalan kados mekaten asring kasebut minangka bahan pawucalan. Tuladhanipun: buku pawucalan, modul, program audio, program *slide*, transparansi, lsp.
2. Sumbering pawucalan ingkang sampun wonten lan kantun kamanfaataken. Injih menika sumbering pawucalan ingkang mboten sacara khusus karancang kangge kaperluan pawucalan. Nanging saged dipuntemokaken, dipunpilih, lan

dipunginakaken kangge kabetahan pawucalan. Tuladhanipun: seniman, dhalang, busana Jawi, batik, empu, sastrawan, museum, pagelaran ringgit, pagelaran kethoprak, lsp.

Dene sumbering pawucalan ingkang saged kaginaaken ing proses pasinaon injih menika awujud: pesen, priyantun, bahan, alat, teknik, latar. Wondene jabaran sumbering pasinaon kalawau injih menika:

#### 1. Pesan.

Pesan utawi pesen minangka informasi saking lembaga resmi kados dene pamarintah utawi guru ing pawucalanipun. Pesen kasebat saged kaaturaken sacara lisan utawi sinerang ing wujud dokumen kados dene kurikulum, peraturan, ingkang sakyektosipun pesen-pesen kalawau minangka wujud saking pesen formal. Dene pesen non formal injih menika pesen ingkang wonten ing lingkungan masyarakat ingkang kaginaaken minangka bahan pawucalan. Dene tuladha pesen non formal injih menika dongeng, naskah, tokoh, masyarakat, seniman, sastrawan, budayawan, bangunan kuno, lsp. Pesen wonten ing sistim pawucalan, ing sekolah saged arupi sedaya mata pelajaran.

#### 2. Piyayi

Piyayi utawi tetiyang saged dados sumbering pawucalan. Tetiyang minangka panyimpening, pangolah, ingkang kadhapuk pados, lan penyaji pesen. Tuladhanipun, guru, dosen, pustakawan, petugas laboratorium, widya iswara, tenaga ahli, ugi klebet para siswa.

#### 3. Bahan utawi material

Bahan minangka perangkat lunak ingkang ngandhut pesen-pesen pasinaon. Biasanipun kacawisaken ngginakaken alat-alat tartamtu. Tuladhanipun: buku teks, modul, transparansi, kaset, program audio, kaset program video, program *slide*, film, lsp.



#### 4. Alat

Alat minangka perangkat keras ingkang kaginakaken kangge nyawisaken pesen ingkang sumimpen ing bahan. Tulhadhanipun: OHP, *tape recorder*, *video player*, proyektor *slide*, proyektor film, komputer, lsp.

#### 5. Teknik

Teknik injih menika prosedur utawi langkah-langkah ingkang kaginakaken kangge nyaosaken pesen ing pawucalan. Tuladhanipun: demonstrasi, diskusi, praktikum, pawucalan mandiri, sosio drama/*role play*, dolanan, tutorial, tatap muka, tanya jawab, ceramah, lsp.

#### 6. Latar utawi *setting*

Latar utawi lingkungan minangka situasi ingkang njalari wontenipun proses pawucalan. Dene siswa saged narima pesen. Lingkungan kabadakaken dados 2, injih menika lingkungan fisik lan non fisik. Tuladha lingkungan fisik injih menika, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, aula, lapangan, lsp. Dene lingkungan non fisisk injih menika tataruang kangge sinau, ventilasi, cuaca, kebisisngan utawi ketenangan, lingkungan pasinaon, lsp.

Mapinten-pinten sumbering pasinaon kasebat saged keginakaken guru kangge nyiptakaken sumbering pasinaon ingkang mawarni-warni. Pangrembakaning teknologi ingkang wonten sarta ewah-ewahanipun kurikulum ndadosaken guru langkung kreatif. Gurur minangka tenaga professional, kedah saged ngepasaken kaliyan tugasipun. Gurur kedah saged dados fasilitator pasinaon lan pengelola sumbering pasinaon kangge siswanipun. Sumber pasinaon ingkang karupi bahan lan alat kasebat *hardware* lan *software* ing pawucalan. Dene *hardware* lan *software* kasebat ing pawucalan saklajeningun minangka wujud saking media pawucalan.

## BAB II

### HAKIKAT MEDIA PAWUCALAN

#### A. Indikator Pawucalan

Saksampunipun sinau materi bab hakikat media pawucalan, para mahasiswa saged:

1. Mahyakaken pangertosan media pawucalan
2. Mahyakaken gayuting media pawucalan kaliyan sumbering pasinaon
3. Mahyakaken ngrembakanipun konsepsi media
4. Mahyakaken jejering media ing pawucalan

#### B. Pangertosan Media Pawucalan

Tembung media saking basa lain *medius*, ingkang sacara harfiah saged dipuntegesi minangka perantara utawa pengantar. Media wonten ing proses pawucalan kasebat minangka perantara utawi pengantar sumbering pesen kaliyan ingkang narima pesen. Saklajengipun saged ngrangsang pikiran, raos, perhatian, lan pepinginan ing saklajengipun para panyarta lajeg kepingin tumut ing pawucalan. Proses pawucalan sakjatosipun minangka proses komunikasi, pramila media ingkang kaginakaken kasebat media pawucalan.

Kathah para ahli ingkang maringi watesaning media pawucalan. Salah satunggalipun injih saking komunitas AECT, ingkang mahyakaken bilih media pawucalan minangka sedaya ingkang kaginakaken kangge ngaturaken pesen. Flemming (1987: 234), media minangka penyebab utawi alat ingkang ndadosaken pinanggihipun atawisipun pihak ingkang ngaturaken pesen kaliyan ingkang narima pesen. Kanthi istilah mediator, media nedahaken fungsi utawi peranipun kangge ngatur gayutan ingkang efektif antawisipun guru lan siswa. Heinrich (1982) nyebataken bilih medium minangka perantara ingkang ngaturaken informasi antawisipun sumber kaliyan panarima. Dados televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar ingkang dipunproyeksekaken, bahan-bahan



cithak, lan sakpitudipun injih minangka media komunikasi. Menapa malih media menika mbeta pesen-pesen utawi informasi ingkang gadhah tujuan instruksional utawi ngandhut maksud-maksud pawucalan, paramila media menika kasebat media pawucalan. Dene Hamidjaja wonten ing Latuheru (1993) maringi watesan bilih media minangka sedaya wujud perantara ingkang kaginakaken dening manungsa kangge ngaturaken utawa nyebar ide, gagasan ingkang dipunaturaken dumugi ingkang narimah.

Media pendidikan asring kaginakaken kangge nyebat istilah alat bantu utawi media komunikasi kados ingkang dipunsebat Hamalik (1986). Ing mriku kasebat bilih gayuting komunikasi saged lancar kanthi asil ingkang maksimal bilih ngginakakene alat bantu ingkang kasebat media komunikasi. Istilah media pawucalan miturut Rahadi (2003:10) asring dipunsebat minangka alat peraga, alat bantu guru utawi *teaching aids*, alat bantu audio-visual (AVA) utawi alat bantu sinau sacara audio. Sakjatosipun sedaya kala wau saged kalebetaken ng konsep media, awit konsep media minangka pangrembakaning konsep-konsep kasebat. Alat peraga injih menika alat ingkang kagunakaken kangge nuladhaaken fakta, konsep, prinsip, lan prosedur tartamtu, supados langkung konkret. Alat bantu injih menika alat ingkang kaginakaken dening guru supados tugas ing pawucalan langkung gampang. *Audio-visual aids* (AVA) gadhah pangertosan lan tujuan ingkang sami. Namung wosipun wonten ing peralatan audio lan visual. Dene alat bantu sinau wosipun wonten ing pihak ingkang sinau utawi pembelajar.

### **C. Pangrembakaning Konsepsi Media Pembelajaran**

Proses pasinaon sakjatosipun minangka proses komunikasi dene guru minangka ingkang maringi pesen lan siswa minangka ingkang narima pesen. Pesen ingkang dipunkintunaken guru arupi isi ingkang dipun aturaken mawi simbol-simbol komunikasi sacara verbal lan non verbal. Proses menika kasebat *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi kasebat *decoding* ugi kaliyan para



siswa. Proses ngaturaken pasinaon ing para siswa mbetahaken media. Dene pesen ingkang dipunaturaken awujud isi ajaran ingkang wonten ing kurikulum.

Aplikasi media pasinaon saking kaidah ilmu komunikasi bab menika cocok kaliyan menapa ingkang dipunsebat kaliyan Laswell (1982) ingkang nyebut bilih “*Who says what in which channels to whom in what effect*”. Dene kateranganipun kados ing ngandap menika:

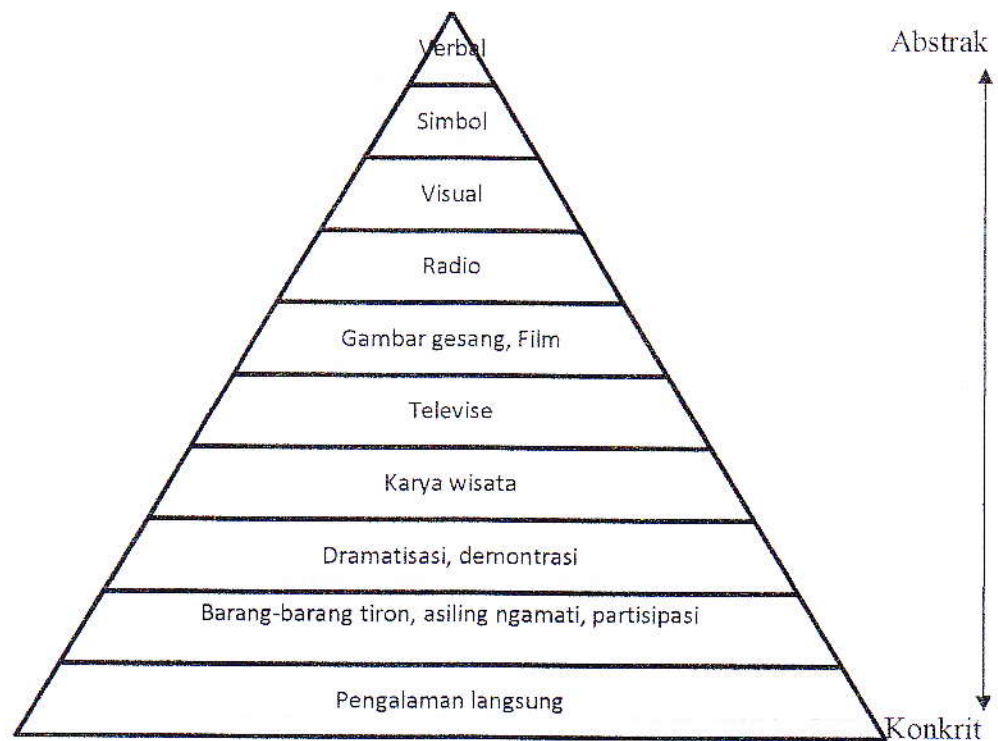
1. *Who*, sinten ingkang ngaturaken
2. *What*, pesen utawi ide gagasan menapa ingkang dipunwahyaaken arupi bahan ajar kemawon menapa materi pasinaonipun
3. *Which channels*, ngginakaken saluran menapa
4. *To whom*, katur sinten sasaran, siswa peserta didik
5. *What effect*, hasil utawi dampak menapa ingkang dipunantu-antu

Adedasar unsur-unsur lan katerangan ing aplikasi media kasebat nedahake bilih ancas pawucalan inggih menika asil utawi dampak arupi pengalaman pawucalan dan pasinaon ingkang gadhah makna minangka asil kagiyatan gayut kaliyan konsepsi media pawucalan ing jaman rumiyin media pawucalan namung kaanggep minangka alat bantu mucal kangge guru. Alat bantu mucal ingkang sepisanan kaginaken inggih menika alat bantu visual kadosta gambar, model, grafis, utawi barang ingkang nyata sanesipun. Alat-alat bantu kasebat kangge paring pengalaman langkung kongkrit.

Kinten-kinten wonten ing pertengahan abad 20 usaha manfaaten alat visual lajeng kajangkepi mawi peralatan audio, pramila lair AVA *Audio-visual aids* utawi peralatan audio visual ing pawucalan. Anggenipun manfaaten peralatan audio visual ing pawucalan dipunseja kangge ngicali verbalisme.

Peralatan ingkang kamanfaatken ing pawucalan minangka upaya kangge damel pawucalan ingkang abstrak dados langkung kongkrit. Salah satunggaling hli ing media pendidikan Edgar Dale ingkang sampun paring klasifikasi pawucalan ing sewelas tingkatan pengalaman. Tingkatan kasebat awujud paprincen pengalaman, saking ingkang asipat abstrak ngantos ingkang paling kongkrit. Teori

saking Edgar Dale misuwur kanthi nama kerucut pengalaman. Kerucut pengalaman nedahake salah satunggiling pandom) para guru guru nalika milih jinis media ingkang trep kangge paring pengalaman sinau.



Gambar kasebat nedahake bilih tingkatkeabstrakan pesen ingkang saya inggil nalika pesen pawucalan kaserat wonten ing wujud verbal. Saya abstrak pawucalan kasebat, pramila saya angel para siswa nguwaosi ancas pawucalan. Dene saya konkrit pawucalan para siswa langkung gampang nguwaosi pengalaman utawi ancas pawucalan. Bab kasebat badhe kaleksanan nalika pesen pawucalan dipunwahyaaken ing wujud pengalaman langsung. Proses pawucalan miturut Leaning buy doing.

Media pawucalan sanesipun minangka perantara ing interaksi pawucalan ugi gadhah peran minangka alat bantu proses pawucalan ingkang efektif. Proses

pawucalan kanthi wontenipun ancas, bahan, metode, alat, dalah evaluasi. Unsur-unsur kasebat sami damel kiyating proses pawucalan. Dene Edgar Dale mrinci pinten-pinten kagiyatan pawucalan ingkang nedahaken manfaatipun media tundhonipun saged dayani pemahaman materi. Bab menika saged kapirsani ing ngandhap menika.

**Tabel. Daya Pemahaman Materi anggenipun Ngginakake Media**

<b>Pemahaman</b>	<b>Aktivitas kanthi Media</b>	<b>Pengalaman</b>
10%	Maos	Maos
20%	Nyimak pangandikan	Nyimak
30%	Ningali gambar	Ningali
	Ningali film	
	Ningali perilaku ingkang katindakaken saben dintenipun	
50%	Ningali demonstrasi	Ningali lan Nyimak
	Ningali kadadean ing lokasi	
70%	Partisipasi/ tumut sarta ing diskusi	Nyaosi pamanggih
	Nyaosi pitakenan/ pamanggih	
90%	Demonstrasi, simulasi, main peran	Nyaosi pamanggih lan nglampahi
	Nglampahi bab tartamtu	

Media kaginaanken ing pawucalan adedasar konsep bilih sinau saged mawi pintenpinten cara, antawisipun kanthi ngalami sacara langsung, ngamati tiyang sanes, maos, sarta mirengaken. All send nedahake bilih prosedur pawucalan kalaksanakaken mawi tiyang lampah inggih menika:



1. Pawucalan langsung mawi pengalaman langsung. Pengalaman kasebat saged ngginaken teknik karya wisata, wawancara, lan resource visitor
2. Pawucalan boten langsung saged mawi alat peraga. Pengalaman kasebat saged saking gambar, peta, objek, model, slide, film, televise, dramatisasi, lan sapiturutipun.
3. Pawucalan boten langsung saking lambang tembung tuladhanipun saking tembung-tembung lan pedoman praktis ingkang mujudake panambang, mawi krama e dadosipun ake dados aken.

#### D. Media Wonten Ing Pawucalan

Media ing komponen pawucalan penting sanget, media pawucalan sami wigatosipun kaliyan metode pawucalan. Hal kasebat, kasebabaken metode ingkang kaginakaken wonten ing proses pawucalan biasanipun nuntut media menapa ingkang saged kaintegrasikaken lan kaadaptasikaken trep kaliyan kondisi.

Pawucalan minangka proses transaksional nalika ngandharaken pesan kognitif, afektif, lan psikomotor. Media pawucalan sejajar kaliyan proses komunikasi ingkang kadadosan ing pawucalan bab menika saged kapirasni ing ngandhap menika.

Komunikasi	Pesen	Saluran media	Komunikas i
------------	-------	------------------	----------------

Ing proses pawucalan mapinten-pinten aktivitas gadhah gayutan kaliyan wontenipun media inggih menika;

1. Pengolahan informasi
2. Penyampaian informasi
3. Penerimaan informasi
4. Respon saking panyarta
5. Tingkat diagnosis guru
6. Pambiji

7. Nedahake hasil saking pinten-pinten aktivitas kasebat

Awit saking menika saged ugi nedahake wigatosipun peran media ing proses pawucalan.

### BAB III

## MANFAAT MEDIA WONTEN ING PAWUCALAN

#### A. Indikator Pawucalan

Saksampunipun nyinaoni materi bab manfaat media wonten ing pawucalan mahasiswa kaangkah saged:

1. Mahyaaken manfaat media pawucalan
2. Nganalisis perkawis ing media pawucalan gayut kalian ginanipun media pawucalan

#### B. Manfaat Media Pawucalan

Pengalaman sinau ingkang kasil awit saking manfaat media ing pawucalan. Dene manfaat media pawucalan sacara umum injih menika:

1. supados pesen mboten asifat lisan kemawon
2. supados antawis kawontenan, wekdal, lan indra menika mboten wonten watesipun
3. nuwuhaken gairah sinau lan para mahasiswa saged interaksi langsung kaliyan sumber pawucalan
4. nyukani wekdal kangge para mahasiswa sinau mandiri, trep kalian bakat lan kemampuan visual, auditori, lan kinestetikipun
5. maringi rangsang ingkang sami supados pengalaman lan persepsinipun sami.

Kemp lan Dayton (1985) ngidentifikasi pinten-pinten kontribusi media ing pawucalan. Dene jabaranipun kados ing ngandhap menika.

1. Anggenipun mahyaaken materi pawucalan saged kasamekno

Saben guru gadhah tafsir ingkang beda-beda tumrap materi pawucalan kasebat. Media saged suka bantuan penafsiran ingkang sami. Pramila penafsiran ingkang mawarni-warni kasebat saged kailari. Saben siswa



nampi materi saking media ingkang sami. Pramila saged ngirangi kesenjangan informasi ing pawucalan menika.

2. Proses pawucalan dados langkung narik kawigatosan

Media pawucalan saged suka informasi awit saking suara, gambar, obahing sarana prasarana, lan warni awit saking cara alami lan manipulasi. Materi pawucalan ingkang dipuncaosaken mawi program media badhe langkung cetha, lengkap, lan narik kawigatosanipun siswa. Media pawucalan ugi saged paring materi ingkang saged nuwuhaken raos kepingining mangertos siswa, ngrangsang siswa, kangge interaksi sacara fisik lan emosional. Media pawucalan saged mbiyantu guru kangge ndamel suasana sinau ingkang langsung gesang, mboten monoton, lan mboten mboseni.

3. Proses pawucalan langkung interaktif

Menawi dipunpilih lan dipunrancang kanthi sae media pawucalan saged mbiyantu guru lan siswa damel komunikasi kalih arah sacara aktif nalika proses pawucalan. Tanpa ngginakaken media guru mbok menawi badhe ngginakaken komunikasi setunggal arah ing pawucalan. Nalika ngginakaken media guru saged ngatur kelas pramila mboten namung guru kemawon ingkang aktif nanging ugi mahasiswaipun.

4. Efisiensi wekdal lan tenaga

Bab ingkang asring kedadosan wonten ing pawucalan, salah setunggalipun injih menika kekurangan wekdal kangge nguwaosi target kurikulum. Guru asring telas wekdalipun nalika mahyakaken materi pawucalan. Bab kasebat mestinipun mboten kedadosan nalika guru saged manfaataken media kanthi optimal, guru saged paring referensi utawi rujukan. Dene rujukan saged katingalno mawi media.

5. Ningkataken asiling pawucalan mahasiswa

Media pawucalan kaginakaken mboten namung ndamel proses pawucalan langkung efisien. Nanging ugi mbantu siswa mangertosi media

pawucalan langkung gampang lan lebet. Menawi materi namung dipunlisanaken saking guru kemawon, siswa kirang paham pelajaran kanthi sae. Pemahaman siswa badhe langkung sae menawi kaparingana wekdal kangge mirsani, ndemek, mirengaken, ngraosaken, utawi ngalami piyambak mawi media.

6. Media ndadosaken proses pawucalan saged kedadosan ing pundi kemawon lan kapan kemawon

Media pawucalan saged karancang supados para siswa saged nindakaken kegiatan sinau kanthi bebas, kapan, lan wonten ing pundi tanpa gumantung papanipun guru. Program-program pawucalan audio-visual klebet program pawucalan ingkang ngginakaken computer, ndadosaken siswa saged sinau mandiri. Kanthi media saged ndadosaken siswa sadar bilih kathah sumber-sumbering pawucalan ingkang saged kamanfaataken kangge sinau.

7. Media saged nuwuhaken sikap positif siswa tumrap materi lan proses pawucalan

Media saged nyiptakaken suasana ingkang narik ing pawucalan lan nyebabaken siswa remen ilmu pengetahuan, malah saged madosi piyambak sumber-sumber ilmu pengetahuan. Siswa saged sinau saking pinten-pinten sumber pramila saged nanemaken sikap ing para siswa supados inisiatif madosi pinten-pinten sumber pawucalan ingkang kaperlokaken.

8. Ngewahi peran guru ing arah ingkang langkung positif lan produktif

Media kamanfaataken sacara sae nedahake bilih guru boten namung setunggalipun sumber pasinaon kangge siswa. Guru boten prelu ngandharaken sedaya materi, amargi saged kabagi kaliyan peran kanthi media. Guru badhe saged gadhahi kathah wekdal kangge nggatosaken aspek-aspek edukatif sanesipun, kados mbiyantu siswa ingkang kangelan, ndhapuk kapribaden, nyaosi motivasi pawucalan, lan sapanunggalanipun.



Peran media pawucalan salami proses pawucalan saged dipunpapanaken minangka:

1. Alat kangge supados langkung cetha bahan pawucalan nalika guru ngandharaken materi pawucalan. Guru wonten ing bab menika ngginakaken media minangka variasi andharan verbal ngengingi bahan pawucalan.
2. Alat kangge njunjung utawi nyebabaken perkawis kangge dipunkaji malih dening para siswa wonten proses pawucalan. Guru wonten hal menika mapanaken media minangka sumber pitakenan utawi stimulan sinau siswa.
3. Sumber sinau kangge siswa, tegesipun wosing media kasebat bahan-bahan ingkang kedah dipunsinau para siswa kanthi individual lan kelompok. Media wonten bab menika kathah mbiyantu tugas guru minangka fasilitator.

Sudjana & Rivai (1992:2) ngandharaken manfaat media pawucalan dalam proses pawucalan, inggih menika:

1. Pawucalan langkung menarik kawigatosan siswa saengga saged ningkatake motivasi anggenipun sinau.
2. Bahan pawucalan langkung jelas maknanipun saengga saged langkung gampang dipunpahami dening siswa lan mbok bilih saged nguasai ancas pawucalan.
3. Metode pawucalan ingkang ditrepaken guru saged langkung variasi, boten namung minangka komunikasi verbal kanthi andhatran tembung-tembung dening guru. Hal kasebat saged ndamel siswa boten bosen, lan guru boten katelasan tenaga, menapa malih menawi guru mucal saben jam pelajaran.
4. Siswa saged langkung kathah nglampahi kagiyatan sinau sebab boten namung nyimak andharan guru, ananging ugi aktivitas sanes kados ngamati, nglampahi, ndemonstrasiaken, meranaken, lan sapanungalanipun.



Media kaginakaken wonten pawucalan saged nyaosi dampak psikologi siswa. Hal kasebat dipunandharaken dening Hamalik (1986) inggih menika media kaginakaken salaminipun proses pawucalan saged nggregahaken karemenan lan minat enggal, nggregahaken motivasi lan rangsangan kagiyatan sinau, lan saged ndadosaken siswa sacara psikologi langkung pahaming materi. Media kaginakaken wonten ing tahap orientasi pawucalan mbiyantu sanget keefektifan proses pawucalan lan andharan pesen pawucalanipun. Sanesipun nggregahaken motivasi lan minat siswa, media pawucalan ugi saged mbiyantu siswa ningkataken pamahaman, nyajikaken data saged kapitados lan narik kawigatosan, nggampilaken anggenipun nafsiraken data, lan informasi ingkang kathah menika saged makempal ing media menika.

Hal tersebut ugi kacermin ing Encyclopedia of Educational Research wonten Hamalik (1994: 15), manfaat media pawucalan saged dipunrinci mekaten:

1. Mapanake dasar-dasar ingkang konkret kangge menggalih
2. Ngagengaken kawigatosan siswa
3. Mapanaken dasar-dasar ingkang wigati kangge pangembangan sinau
4. Nyaosaken pangalaman nyata ingkang saged numbuhake kegiatan mandhiri ing kalangan siswa
5. Numbuhaken pamangihan ingkang runtut lan kontinyu, khususipun kanthi gambar ingkang gesang.
6. Mbiyantu tumbuhipun pangertosan ingkang saged mbiyantu pangembangan anggenipun basa.
7. Nyaosi pangalaman ingkang boten gampil angsal kanthi cara sanes, lan mbiyantu efisiensi sarta manekawarni ingkang langkung kathah wonten sinau.

Pengaruh media kaginakake salami proses pawucalan miturut Arsyad (2002: 16) inggih menika media pawucalan paling ageng pengaruhipun

kangge indera lan langkung saged njamin pamahaman: tiyang ingkang mirengaken mawon boten sami tingkat pamahamanipun lan laminipun katetepan pamahaman kasebat, dipuntandhingaken kanthi piyambakipun ingkang ningali utawi ningali lan mirengake.

Media pawucalan sacara sederhana wonten ing kagiyatan pawucalan gadhah nilai-nilai praktis mekaten:

1. Media pawucalan saged ngatasi pangalamaningkang winates ingkang dipungadhahi siswa
2. Media ingkang dinyaosaken saged nglangkungi batesan ruang kelas.
3. Media pawucalan wontenipun interaksi antawis peserta didik kanthi lingkunganipun.
4. Media ingkang dipunsamektaaken saged ngasilaken kaseragaman pangamatan siswa.
5. Media sacara potensial saged dipunsamektaaken sacara pener anggenipun nanemaken konsep dasar ingkang konkrit, bener, lan kanthi landhesan realitas.
6. Media saged nggregahake pepenginan lan minat enggal
7. Media saged nggregahake motivasi lan ngrangsang pasarta didik kangge sinau.
8. Media mampu nyaosi pawucalan sacara integral lan sadayanipun saking ingkang materi ingkang abstrak dhateng konkrit, sarta materi ingkang sederhana dumugi dhateng ingkang kompleks.

## BAB IV JINIS MEDIA LAN KARAKTERIKIPUN

### A. Indikator Pawucalan

Saksampunipun nyinaoni materi ngengingi jenis media lan karakteristikipun, mahasiswa kaangkah saged:

1. Mahyaaken karakteristik media pawucalan
2. Mahyaaken jinis-jinisipun media pawucalan
3. Ngidentifikasiaken jinis media pawucalan ingkang saged dipunginakaken wonten ing proses pawucalan
4. Nemtokaken media pawucalan ingkang pener wonten ing prose pawucalan.

### B. Klasifikasi Media Pawucalan

Media pawucalan kathah sanget jinis lan variasinipun, wiwit saking ingkang paling sederhana lan mirah dumugi media ingkang canggih lan awis reginipun. Media pawucalan wonten ingkang saged dipundamel guru piyambak, ugi wonten ingkang sampun kacawisaken ing lingkungan mapan dipunmanfaataken kemawon. Media yang akrab dipunginakake guru nalika samenika, antawisipun: gambar, model, OHP, obyek nyata. Wondene media ingkang sampun dipunginakake ananging frekwensinya tasih awis-awis, inggih menika: kaset audio, video, VCD, slide, utawi program pawucalan mawi computer. Ingkang sae, guru minangka pamucal saged langkung variatif anggenipun manfaataken media pawucalan. Bab kasebat saged nglampahi fungsi guru minangka fasiliator wonten ing kagiyatan pamucalan sacara langkung optimal.

Wonten cara ingkang saged dipunginakake kangge ngidentifikasi media sarta nglasifikasiaken karakteristik fisik, sifat, utawi kompleksitasnya. Miturut Rudy Brets (1971) sacara umum media gadhah ciri tiga unsur pokok, inggih menika: swanten, visual, lan gerak. Adedasar tigang unsur kasebat, Bretz nglasifikasikaken media wonten ing pitung kelompok, yaiku:



1. Media audio, tuladhanipun: siaran pawarta mawi basa Jawa ing radio, sandiwara basa Jawa ing radio, tape recorder lan pita audio kanthi basa Jawi.
2. Media cetak, tuladhanipun; buku, modul, bahan ajar mandhiri
3. Media visual boten gerak, tuladhanipun; foto, slide, gambar
4. Media visual gerak, tuladhnaipun; film bisu, movie maker tanpa swara, video tanpa swara
5. Media audio semi gerak, tuladhanipun; seratan tebih kanthi swara
6. Media audio visual tanpa gerak, tuladhanipun rangkai swara, slide rangkai swara
7. Media audio visual gerak, tuladhanipun; film dokumenter ngengingi kesenian Jawa utawi seni pertunjukkan tradhisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Anderson (1976) ngelompokaken media dados sedasa golongan. Dene rincianipun saged dipunamati wonten ing tabel 2 menika.

No.	Golongan Media	Tuladha wonten ing Pawucalan
1.	Audio	Kaset campursari, macapat, pranatacara, utawi sesorah; siaran radio ngengingi sandiwara, kethoprak, utawi pawarta: CD wayang, kethoprak, utawi seni pertunjukkan tradhisional
2.	Cetak	Buku, modul, gambar, komik, karikatur, utai anekdot, whall chart, flash chart.
3.	Audio-cetak	Kaset audio ingkang dipunjangkepi bahan serat, CD, campursari, uyon-uyon, utawi macapat.
4.	Proyeksi visual tanpa gerak	Overhead Transparansi (OHT), film bingkai (slide), utawi power point.
5.	Proyeksi audio visual tanpa gerak	Slide mawi swara, power point mawi efek swara
6.	Visual gerak	Film tanpa swara, movie maker tanpa efek swara

No.	Golongan Media	Tuladha wonten ing Pawucalan
7.	Audio visual gerak	Film video/VCD, televise, movie maker
8.	Obyek fisik	Benda nyata busana Jawi, model pranatacara, utawi pamedhar sabda, maneka warni batik Ngayogyakarta lan Solo
9.	Tiyang lan lingkunganipun	Guru, pustakawan, laboran, narasumber, para ahli, seniman, sastrawan, utawi budayawan.
10.	Computer	CAI (pawucalan kabiyantu computer), CBI (pawucalan kanthi basis computer).

Media pawucalan dipuntingali saking kompleksitasipun, miturut Schramm (1985) saged dipunklasifikasikaken dados kalih inggih menika: media ingkang rumit lan awis (*big media*), sarta media sederhana lan mirah (*little media*). Media ingkang kategori *big media* inggih menika komputer, film, slide, program video. Wondene media ingkang kategori *little media*, inggih menika; gambar, relia sederhana, seketsa, whallchart, lan sapanunggalanipun. Sanes menika, Schram ugi bedakaken media awit dasar jangkauanipun, inggih media masal (liputanipun wiyar saha sareng), media kelompok (liputanipun winates ing ruang), lan media individual (media kangge saben individu). Media ingkang kalebet media masal inggih menika; radio, televise, lan internet. Media ingkang kalebet kelompok, inggih menika; kaset audio, video, OHP, slide, lan sapanunggalanipun. Media ingkang kalebet media individual inggih pemina; buku teks, modul, lan bahan ajar mandhiri.

Henich (1996) ndamel klasifikasi media sacara langkung sederhana, inggih menika;

1. Media ingkang boten dipunproyeksiaken
2. Media ingkang dipunproyeksiaken
3. Media audio



4. Media video
5. Media kanthi computer
6. Multi media kit

Maneka warni jisininipun media ingkang sampun dipunandharaken kasebat anggenipun ngginakaken kedah dipunjumbuhaken kanthi kabetahan lan kondisi ingkang wonten ing lapangan. Guru saenipun tansah ndherek pangembanganipun teknologi khususipun ingkang gayut kaliyan media pawucalan. Kanthi mekaten, guru saged ningkataken ngawontenaken kegiatan pawucalan kanthi professional.

### **C. Karakteristik Media Pawucalan**

Saben jinis media, gadhahi karakteristik tartamtu, satunggal kaliyan sanesipun beda. Saben media gadhah kalangkungan lan kekurangan. Wondene karakteristik media adedasar klasifikasi Henich, dkk (1996) inggih mekaten.

#### **1. Media ingkang boten dipunproyeksiaken**

Kelompok media ingkang boten dipunproyeksiaken ugi dipunsebat minangka media realia, model, lan grafis. Ketiga jinisipun media kasebat anggenipun ngginakaken boten mreluaken tenaga listrik, saengga asring dipunsebat minangka media sederhana. Sinaosa mekaten media kasebat kaginakake sacara optimal saged nyiptakaken kegiatan pawucalan ingkang langkung gesang lan narik kawigatosan.

##### **a. Media Realia**

Media realia inggih menika barang nyata ingkang kaginakaken minangka bahan utawi sumber sinau. Media realia dipunmanfaataken boten kedah dipunwontenaken sacara nyata dhateng ruang kelas. Siswa saged dipundherekaken langsung utawi observasi benda nyata kasebat dhateng lokasi. Media realia saged kaginakaken ing pawucalan wonten ing kelas kanthi bentuk menapa wontenipun boten prelu dipunmodifikasi, boten wonten pangewahan keJawi dipungantos saking kondisi lingkungan



aslinipun. Ciri media realia ingkang asli inggih benda ingkang tasih wetah, saged dipunoprasikaken, wonten ing ukuran ingkang sanyatanipun, lan saged dipunmangertosi minangka wujud aslinipun.

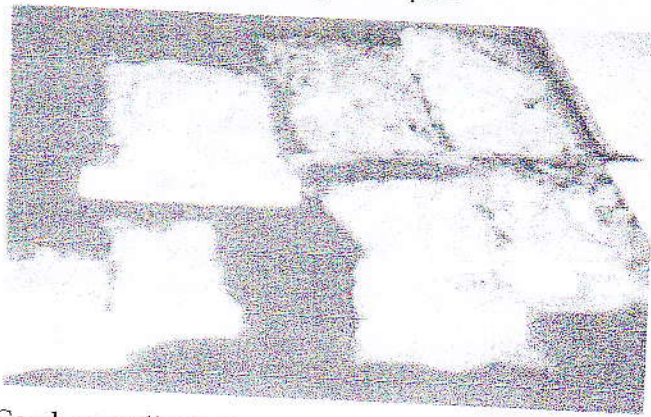
Media realia manfaat sanget khususipun kangge siswa ingkang boten gadhahi pangalaman tumrap barang tartamtu. Tuladhanipun kangge nyinau empon-empon, siswa saged dipuntingalaken benda nyata kadosta: kunyit, jahe, kencur, lengkuas, temulawak, lan sanesipun. Benda-benda kasebat sage diwontenaken ing kelas, lan manfaatipun ugi saged dipunmodifikasi kajumbuhaken kondisi samenika, kadosta; unjukkan herbal kunir asam, beras kencur, utawi jae wonten wujud ingkang praktis.

Media realia kaginakaken wonten ing kegiatan pawucalan ing kelas saged dipunmodifikasi arupi: bagian benda (cut aways), benda tuladha (specimen), lan pameran (exhibid). Potongan benda minangka media realia, inggih benda satemenipun, ananging anggenipun ngginakaken namung dipunpendhet namung sabagian boten sacara wetah. Tuladhanipun, empon-empon saged dipunpendhet bagian empu utawi rimang indukipun mawon. Barang ingkang minangka tuladha media realia, inggih menika benda asli tanpa dipunkirangi sakedhkipun. Tuladhanipun, blankon gaya Ngayogyakarta lan blangkon gaya Solo. Wondene media realia ingka arupi pameran, inggih benda-benda tartamtu ingkang dipunsusun kados wonten ing lingkungan utawi situs aslinipun. Tuladhanipun, naskah-naskah kuno ingkang tasih dipuntata lan dipuntampilaken kajumbuhaken kaliyan panyimpenan naskah ing masanipun: bentuk pameran ugi saged dipuntunjukaken wonten ing bentuk pameran busana pengantin gaya Ngayogyakarta lan gaya Solo.

Dene tuladhanipun media realia ingkang astring dipunginakaken wonten ing pawucalan basa Jawi, saged dipuncermati ing gambar-gambar menika.



Gambar media realia empon-empon



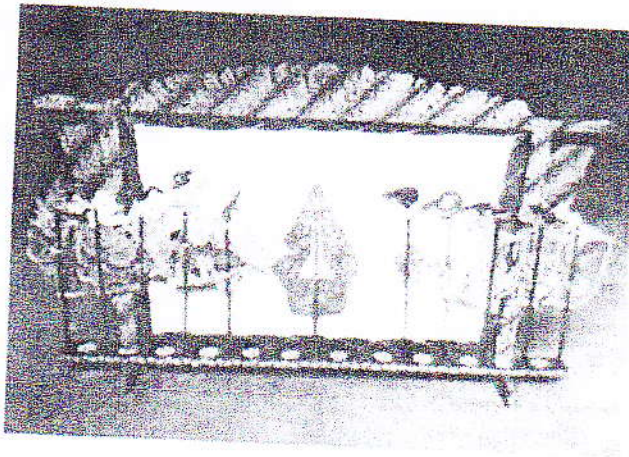
Gambar media realia empon-empon kering

#### b. Model

Model dipuntegesi minangka barang tiruan wonten wujud tiga dimensi ingkang minangka representasi utawi pengganti saking barang sanyatanipun. Model kaginaaken minangka media ing pawucalan dipunmaksudaken kangge ngrampungaken kendala tartamtu kangge ngawontenaken realia. Model barang ingkang saged dipundamel kanthi ukuran ingkang langkung ageng, langkung alit utawi sami kanthi sanyatanipun. Model ugi saged dipundamel ing wujud ingkang lengkap



kadosta aslinipun, utawi dipunsederhanakaken namung nampilaken bagian/ciri ingkang wigati. Tuladha model inggih menika: miniature wayang, miniature penganten Jawi, miniature candi Prambanan, lan sanesipun.



Gambar Media Model Miniatur Wayang

### c. Media Grafis

Media grafis kagolong wonten ing media visual. Hal kasebat dipunsebabaken media grafis anggenipun nyaluraken pesan kanthi symbol-simbol visual. Media grafis fungsipun kangge narik kawigatosan, langkung cetha anggenipun ngandharaken sajian pawucalan, lan ngilustrasikaken fakta utawi konsep ingkang gampil supe menawi namung dipunandharaken sacaro verbal mawon. Kahah konsep ingkang gampil dipunandharaken saking gambar tinimbang ngginaken tembung-tembung verbal.

Levie lan Lentz (1982) ngandharaken empat fungsi media pawucalan, khususipun media visual inggih:

- 1) fungsi atensi, media visual saged ngarahaken lan narik kawigatosan siswa kangge konsentrasi tumrap wosing pawucalan. Siswa saged langkung nggatosaken makna visual ingkang nampilaken utawi wonten teks materi pawucalan.



- 2) Fungsi afektif, media visual saged nggreaken emosi lan sikap siswa nalika sinau. Gambar utawi lambing visual saged caos rasa seneng kangge sinau.
- 3) Fungsi kognitif, gambar utawi lambing visual saged nglancaraken capaian ancasipun kangge mangertosi lan ngemutaken informasi utawi pesen ingkang kaandhut wonten ing gambar
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual ingkang nyaosi konteks kangge mangertosi teks mbiyantu siswa ingkang kangelan anggenipun maos kanthi cara ngorganisasikaken informasi wonten teks lan ngemutaken malih. Hal kasebat nunjukaken media visual inggih saged ngakomodasikaken siswa ingkang angel nampi lan dangu anggenipun mangertosi materi pawucalan ingkang dipunsajikaken kanthi teks utawi secara verbal.

Media visual (media grafis) supados saged dipunmanfaataken sacara optimal, anggenipun ndamel prelu nggatosaken prinsip VISUALS. Prinsip anggenipun ndamel media grafis kasebat inggi minangkan cekakan saking *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, lan structured*. Wondene andharanipun inggih mekaten.

- 1) *visible*, tegesipun gampang dipuntingali dening sedaya mahasiswa ingkang badhe manfaataken media.
- 2) *interesting*, tegesipun media kedah narik kawigatosan, boten monoton, lan boten damel bosen
- 3) *simple*, tegesipun sederhana, cekak, boten kalangkung
- 4) *useful*, tegesipun media visual ingkang dipuntampilaken nyaosi manfaat kangge siswa
- 5) *accurate*, tegesipun wosipun utawi materi ingkang dipundamel media leren lan pener sasaranipun
- 6) *legitimate*, tegesipun visual ingkang nampilaken kedah logis utawi saged dipuntampi nalar

7) *structured*, tegesipun visual kedah kastruktur utawi kasusun sacara sistematis, lan runtut saengga gampang dipunmangertosi siwa media grafis kathah jinisipun, antawisipun: gambar, foto, sketsa, bagan, diagram, poster, kartun, lan sapanunggalanipun. Wondene andharanipun inggih mekaten.

### **1) Gambar/foto**

Gambar utawi foto sipatipun universal, gampang dipunmangertosi, lan boten kaiket kanthi kawinatesan basa. media gambar utawi foto inggih menika media ingkang paling umum dipunginakaken wonten ing pawucalan. Wondene kalangkungan media gambar utawi foto antawisipun:

- a) Asipat konkrit
- b) Saged ngatasi watesan ruang, wekdal lan indera
- c) Reginipun relative mirah sarta gampang dipundamel lan dipunginakaken wonten ing pawucalan ing kelas.

Sanesipun kalangkungan, media gambar/foto ugi gadhahi kekirangan, antawisipun

- a) Namung nekenaken persepsi indera paningalan
- b) Ukuranipun winates namung saged dipuntingali dening kelompok siswa
- c) Menawi gambar langkung kompleks, kirang efektif kangge ancas pawucalan tartamtu.

Media gambar/ foto saged dipunmanfaataken sacara optimal menawi saged kalampahan kriteria mekaten:

- a) Autentik, tegesipun gambar/ foto saged nggambaraken objek/ pariwisata supados siswa kados saged ningali langsung.
- b) Sedarhana, tegesipun gambar/ foto kedah nunjukaken kanthi gambling pundi bagian-bagian pokok saking gambar kasebat.
- c) Ukuran proposional, saengga siswa gampang mbayangaken ukuran sanyatanipun benda/obyek ingkang dipungambar

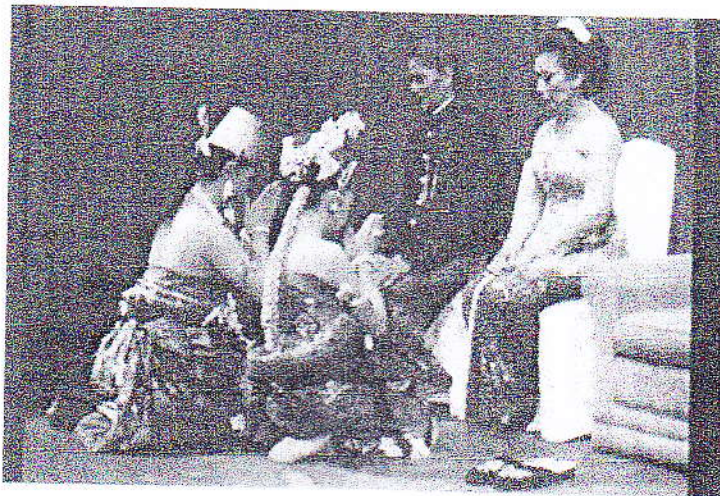


- d) Nggabungaken antawis kaendahan kanthi kajumbuhaken kaliyan capaian ancas pawucalanipun.

Wondene tuladha media foto ingkang dipunginakaken wonten ing pawucalan basa Jawi, salah satunggaling foto pawiwahan gaya Ngayogyakarta, saged dipuntingali ing ngandhap menika.



Gambar Prosesi Wijikan



Gambar Prosesi Sungkeman

## 2) Sketsa

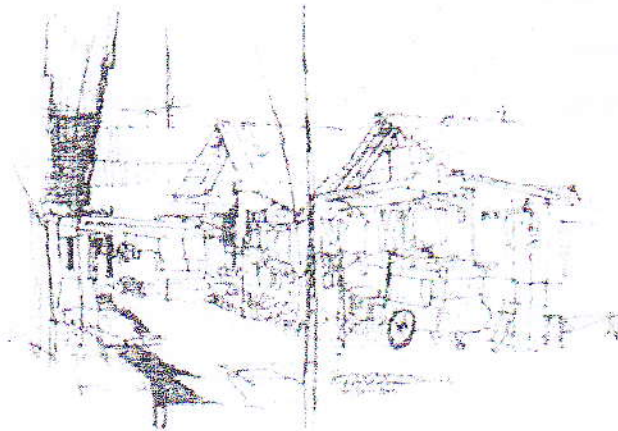
Sketsa inggih menika gambar ingkang sederhana utawi draf kasar ingkang nggambaraken bagian-bagian pokokipun tanpa detail.



Sanesipun saged nari kawigatosan siwa, sketsa ugi saged ngirangi verbalisme lan ngandharaken pesen. Sketsa saged dipundamel langsung dening guru, saengga reginipun relative mirah. Sketsa wonten ing pawucalan basa Jawi saged dipunmanfaataken antawisipun: ngandharaken utawi nepangaken bab, minangka meia wonten pawucalan nyerat karangan, minangka media wonten ing wicara kanthi cara siswa dipunsuwun caor pamanggi sketsa kasebat.



Gambar Sketsa Togog



Gambar Sketsa Perkampungan

### 3) Bagan/Chart

Manpangat bagan sacara pokok, inggih menika nyajikaken ide-ide utawi konsep ingkang suker supados langkung gampang kangge dipuntampi siswa. Bagan saged nyaosaken ringkesan bab-bab wigati

saking andharan. Bagan supados langkung narik kawigatosan saged dipunvariasi kanthi nyaosi gambar, kartun, utawi lambing verbal. Bagan saged dipunmanpangataken sacara optimal menawi saged njangkepi kriteria, antawisipun; sederhana, lugas, langsung pokokipun, lan *up to date*.

Wujud bagan wonten 3 warni, inggih ; bagan wit, bagan arus, lan bagan wekdal. Bagan wit adatipun kangge nedahaken sifat, komposisi, utawi gayut kaliyan strata. Bagan arus kangge nggambaraken gayutanipun utawi cara-cara wonten ing kagiyatan. Dene bagan garis wekdal kangge nggambaraken gayutan prastawa kanthi wekdal sacara kronologis.

Bagan wonten pawucalan basa Jawi saged dipunmanpangataken antawisipun; ngandharaken strata, prastawa, komposisi materi, minangka media wonten ing pawucalan nyerat anggitan, minangka media wonten ing micara kanthi cara siswa dipunsuwun caos pamanggih, panyaruwe wonten ing topic ingkang dideskripsikaken wonten ing bagan kasebat.

#### 4) Kartun

Kartun minangka salah satunggaling wujud komunikasi grafis. Miturut Sadiman (2007: 45) kartun inggih menika gambar interpretative ingkang ngginakaken symbol-simbol kangge ngandharaken satunggaling pesan sacara enggal lan ringkes, utawi satunggaling sikap tumrap tiyang, situasi, utawi kadadosan-kadadosan tartamtu. Kartun minangka media pawucalan mampu narik kawigatosan, nyaosi pengaruh sikap utawi tingkah laku.

Kartun adatipun namung nangkep esensi pesen ingkang kedah dipunandharaken lan dilebetaken wonten ing gambar sadarhana. Kartun tanpa dipungambar detail kanthi ngginakaken symbol-simbol sarta

karakter ingkang gampang dipuntepang lan dipunmangertosi kanthi enggal. Menawi makna kartu saged dimangertosi kaliyan siswa, dados pesen ingkang dipunsamektaaken sacara ringkes lan ketalipun badhe awet kanthi lami anggenipun emut.

Wondene tuladha mapinten kartun wonten ing cariyos pawayangan ingkang saged dipunginakake wonten ing pawucalan basa Jawi, saged dipuntingali wonten gambar ing ngandhap menika.



Kartun ing Pawayangan

##### 5) Poster

Poster minangka media pawucalan nggadhahi fungsi kangge ndamel pengaruh sasaran didik utawi siswa supados nglampahi pesen ingkang badhe dipunandharaken. Poster saged dipundamel ing nginggil daluwang, kain, kayu, seng, lan sajenisipun. Pamasangan poster saged dipunpapanaken ing kelas, wonten ing Jawi kelas, wonten wit, wonten



ing pinggir margi, lan sapanunggalipun. Poster ingkang sae, gadhahi kriteria mekaten;

- Sadarhana
- Nyajikaken satunggal ide lan kangge nggayuh satunggal ancas pokok
- Warni ingkang narik kawigatosan
- Slogan ringkes lan jitu
- Seratan kanthi cetha
- Motif lan desain kanthi variatif

#### 6) Papan Flanel

Papan flanel inggih menika media grafis ingkang efektif kangge nyajikaken pesen-pesen tartamtu tumrap sasaranipun. Papan flannel saged dipunlipet saengga praktis. Gambar-gambar ingkang badhe dipunsajikaken saged dipunpasang lan dipunlepas kanthi gampil saengga saged dipungginakaken kapingmapinten-pinten. Sasanesipun gambar, papan flannel saged dipuntempeli huruf lan angka Jawa. Papan flannel wonten ing pawucalan basa Jawi saged dipunmanpangataken minangka media ing kompetensi maos lan nyerat kanthi aksara Jawi. Papan flannel minangka media pawucalan nalika wonten ing sajianipun, saengga efisiensi pawucalan saged kagayuh.

Papan flannel minangka media pawucalan nggadhahi kekirangan, antawisipun:

- Bahan flannel saged nempel wonten ing sasamanipun, ananging boten mesthi ing “bahan ingkang awrat” saged lepas menawi dipuntempel.
- Menawi kencing angin, bahan ingkang dipuntempel ing papan flannel gampil dhawah.

Wondene kalangkungan media papan flannel inggih menika:

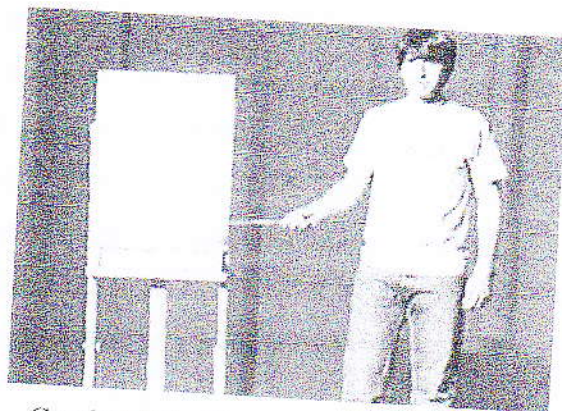
- Papan flannel sederhana sanget saengga guru saged ndamel piyambak

- Papan flannel saged dipunsiagakaken kanthi teliti langkung rumiyen
- Papan flannel saged musataken kawigatosan siswa tumrap satunggaling perkawis ingkang dipunngendikakaken.

### 7) Flip Chart

Flip chart inggih menika lembaran daluwang ingkang wosipun bahan pawucalan, ingkang kasusun rapi lan sae. Flip chart kaginakake minangka salah satunggaling cara guru kangge ngemat wekdal kangge nyerat ing papan tulis. Lembaran daluwang ingkang sami ukuranipun dipunjilid dados satunggal sacara rapi. Panyajianipun dipuntempel ing tiang panyangga, bagean ingkang badhe dipuntampilaken dipunbikak kados kalender, lan bagean ingkang boten perlu dipunpapanaken ing ngandhap lembar ingkang dipunsamektakaken. Panyajian informasi menika saged awujud:

- Gambar
- Diagram
- Huruf
- Angka



Gambar *Flip Chart* ingkang kaginakaken

## 2. Media Proyeksi

### a. Transparansi OHP

Transparansi OHP inggih menika media proyeksi visual ingkang sadarahana. Media transparansi OHP dipunproyeksikaken ing layar ngginakaken proyektor. Media kasebat bagean software awujud transparansi ingkang asring dipunsebat minangka OHT (*overhead transparency*); menawi hardware awujud proyektor utawi OHP (*overhead projector*).

Wondene mapinten media transparansi, inggih mekaten:

- Boten mrelukaken ruangan peteng. Saengga aktifitas anggenipun siswa sinau saged kados adatipun
- Praktis, saged dipunginakaken kangge sedaya ukuran kelas lan ruangan, sarta anggenipun ngginakaken tanpa ngginakake layar khusus
- Mbok bilih nyaosi siswa supados nyatet ingkang sampun dipuntampilaken
- Saged dipunsajikaken kanthi maneka variasi ingkang narik kawigatosan saengga boten ndamel bosen.
- Transparansi saged dipuncopi lan dipunbagekaken ing siswa minangka hand out
- Saged dipunginakaken guru minangka pointer (pokok-pokok materi) mucal
- Saged dipungginakaken kaping mapinjen-minten
- Guru saged ngatur, ngurutaken, lan ngrevisi materi ingkang dipusajikaken. Guru saged kanthi eluasa ngatur wekdal, kaenggalan, lan tehnikipun
- Gampil anggenipun ndamel, seratan saged dipunbusak, dipunlangkungi utawi dipunkirangi sarta gampil anggenipun ngoperasikaken
- Visual ingkang dipunsajikaken langkung sanget narik kawigatosan tinimbang menawi namung gambar ing papan tulis
- Guru saged tatp muka (boten prelu mingkingi siswa) sinambi ngginakaken OHP
- Langkung resik lan sehat menawi dipuntandhingkakan kanthi ngginakaken kapur lan papan tulis.



Sanesipun kalangkunganipun, media transparansi ugi nggadhahi mapinten kakirangan, inggih mekaten:

- Gayut kaliyan wontenipun aliran listrik
- Urutan panyajian menawi boten dipunurutaken gampil ewah
- Kangge sekolah-sekolah tartamtu ngawontenaken alat menika tasih dipunraos awis
- Menawi risak, pados suku cadangipun angel, khususipun sekolah ingkang papanipun tebih saking wilayah kota
- Kangge jenis OHP tartamtu boten gampil dipunbeta wonten pundi-pundi

#### **b. Film Bingkai/Slide**

Film bingkai inggih menika satunggaling film transparan ingkang unumipun gadhah ukuran 35mm lan dicaosi bingkai ukuran 2x2 inci. Satunggal paket film bingkai inggih saking mapinten-pinten bingkai film ingkang kapisah antawis satunggal kaliyan satunggalipun. Durasi wekdal pamutaran asifat relative jumbuh kaliyan kathahipun bingkai film ingkang kacawisaken. Wekdal kangge muter satunggal bingkai ugi variatif. Film bingkai wonten ugi ingkang njangkepi kanthi piranti audio, saengga asring dipunsebat film bingkai swara utawi slide swara.

Manpangut film bingkai mirip kaliyan transparansi OHP, namung mawon kasil visual ingkang dipunkasilaken langkung sae sanget. Mapinten-pinten kalangkungan ingkang wonten ing media transparansi ugi dipungadhahi film bingkai. Kekirangan media film bingkai katandhingaken kaliyan OHP inggih biaya produksi lan pirantinipun langkung awis sanget. Pangoperasianipun ugi kirang praktis. Panyajian film bingkai mrelukaken alat ingkang dipunsebat proyektor slide.

#### **c. Media Power Point**

Media power pointadhedasar inggih bagian saking media slide, namung kemawon produksinipun ngginakaken program computer. Pangoperasianipun

power point ugi ngginakaken proyektor, kadosta slide. Anggenipun ngginakaken media power point langkung praktis lan langkung mirah dipuntandhingaken kaliyan media film bingkai utawi slide.

Wondene mapinten kriteria ingkang kedah dipunjangkepi supados guru lan siswa saged kajalin komunikasi ingkang langkung interaktif. Med power point kedah saged dipunwaos, bilih awujud tembung-tembung utawi gambar. dados, ukuran huruf lan gambar kedah jumbuh supados kawaos dening siswa saking sedaya penjuru. Fenomena ingkang kadadean ing lapangan, guru asring ngendhikakaken “ngapunte seratanipun alit sanget” utawi “ngapunte gambaripun kirang cetha”. Kondisi kasebat sampun nedahaken anggenipun ndamel desain visual boten kasil, lan ugi gagal wonten ing presentasi. Ancas anggenipun damel desain visual inggih menika ngicalaken alangan-alangan ingkang saged ngalangi pangiriman pesen saking panyaji wonten ing audien.

Mapinten-pinten kaktentuan umum wonten ing panyeratan teks ingkang asring dipunpanggihi wonten presentasi antawisipun:

- Huruf kaginakake ingkang langkung alit. Guru kedah metangake ukuran huruf ingkang alit sanget kangge presentasi visual proyeksi wonten ing power point.
- Cekakan kaginakaken. Cekakan kaginakaken wonten ing presentasi saged ngganggu anggenipun ngandharaken pesen, menapa malih menawi cekakan ingkang dipunginakaken dereng lazim
- Ukara panjang ingkang kaginakaken
- Mapinten-minten tipe huruf lan mapinten-pinten variasi gaya kaginakaken.
- Angka kangge bab-bab ukara wonten ing slide, sanes bullet
- Ejaan ingkang kirang trep kaginakaken
- Huruf kapital kangge sedaya teks wonten slide
- Gambar utawi clip-art tanpa ancas ingkang cetha (supados katingal keren) saged ngewahaken pesen.



- Gambar grafik langkung kathah nyaosi kesan penuh sesek sinaosa gambar kasebat relevan kanthi pesen. Pilih kemawon satunggal gambar ingkang langkung dominan makili pesen.
- Gambar dipunatur boten proposional, tuladhanipun ngrentangaken gambar (stretch) sacara horizontal utawi vertikal.

Kaklentuan panyeratan teks ingkang awujud tembung-tembung wonten ing media power point utawi media visual sanesipun wonten ing pawucalan basa Jawi asring kadadean. Kaklentuan panyeratan tembung-tembung kasebat saged dipuntingali wonten tabel ing ngandhap.

Tabel.3: Kaklentuan Panyeratan Tembung-tembung wonten Basa Jawi

No.	Panyeratan Tembung ingkang Klentu	Panyeratan Tembung ingkang Leres	Tegesing Tembung
1.	loro	lara	<i>sakit</i>
2.	engkang	ingkang	<i>yang</i>
3.	sapodo	sapadha	<i>sesama</i>
4.	kedhah	kedah	<i>harus</i>
5.	olo	ala	<i>buruk</i>
6.	dumateng	dhumateng	<i>kepada</i>
7.	sekecho	sekeca	<i>baik, enak, nyaman</i>
8.	pundhi	pundi	<i>mana</i>
9.	inggeh	inggih	<i>iya</i>
10.	setitiik	sethithik	<i>sedikit</i>

Kaklentuan panyeratan teks wonten media visual sanesipun wonten bentuk tembung ugi awujud panyusunan ukara wonten basa Jawi. Wondene contoh keklentuan kasebat saking dipuntingali wonten ing tabel 4 ing ngandhap menika.



No.	Kalimat ingkang Klentu	Kalimat ingkang Leres
1.	Dipun tepangaken kula Ardi	Nepangaken kula Ardi
2.	Nuwun sewu, kula ndherekaken nepangaken	Nuwun sewu, ndherek nepangaken
3.	Nuwun sewu, kula badhe matepangaken	Nuwun sewu, kula badhe nepangaken
4.	...karo konco sing tumindakake apik	...karo kanca sing tumindakake apik
5.	Sukunipun boten ngobah-ngobohipun	Sukunipun boten ebah
6.	....omong karo kanca sabarakake ora grusa-grusu	....omong karo kanca sabarakan ora grusa-grusu
7.	Mulaknen muda mudi kudu bisa srawung...	Mulaknen mudha-mudhi kudu bisa srawung...
8.	....saged nderekaken gotong-royong ngresike halaman...	....saged ndherekgotong-royong ngresike latar sekolah...
9.	....kauripaning para muda....	....gesanging para mudha....

Kaklentuan panyeratan teks sanesipun ingkang asring kepanggih ing media visual wonten pawucalan basa Jawi, inggih ragam ngoko utawi krama ingkang kaginakaken boten pener, ejaan ingkang boten pener, lan basa Indonesia kaginakake ingkang dipuncampur basa Jawi. Hal kasebat saged dipuntingali wonten ing tabel 5 ing ngandhap menika.

**Tabel 5: Kaklentuan Ragam, Ejaan, dan Diksi wonten Basa Jawi**

No.	Kalimat ingkang Klentu	Kalimat ingkang Leres
1.	Kula badhe pitakon griyanipun Mbah Painem	Kula badhe nyuwun pirsu dalemipun Mbah Painem
2.	Umpaminipun kita ajeng wonten	Umpamikita badhe dhateng

No.	Kalimat ingkang Klentu	Kalimat ingkang Leres
	wingking	wingking
3.	Pripun kabaripun, leres?	Kados pundi kabaripun, sae?
4.	Njagi lathi yaiku njagi pangucapan	Njagi lathi inggih menika njagi pangucapan
5.	Mila, dhewekipun kedhah boten keperengan nyeraki para tiyang sanes ...	Pramila, piyambakipun boten pareng celak tiyang sanes
6.	Monggo mampir teng dalem kula	Manga pinarakdhateng griya kula
7.	Kula jupukaken nggih, sega lan lauke	Kula pendhetaken sekul kaliyan lawuhipun
8.	Ibu, kowe taksayangi	Ibu, panjenengan tansah kula tresnani; Ibu ingkang kinasih

Mapinten-pinten kaklentuan panyeratan kasebat kedah dipungatosaken. Panyeratan teks wonten ing media visual (kalebet media power point) kedah nebihi ejaan, diksi, utawi ragam basa Jawi ingkang kaginakaken kirang trep. Bab kasebat nyaosi pengaruh mutu saking satunggaling media pawucalan.

Media power point kaginakeken supados saged caos manpangat sacara optimal prelu njangkepi kriteria ing ngandhap mekaten.

### 1) Pamilihan Huruf

Pamilihan huruf wonten panyeratan teks wonten ing power point inggih menika pamilihan warni lan ukuran huruf. Pamilihan warni huruf wonten ing teks power point cekap sederhana. Warni huruf kedah kontras kanthi warni latar belakang utawi background. Pamilihan warni ingkang kontras prelu nggatosaken mbok menawi wonten siswa ingkang buta warni, saengga prelu dipuntebihi warni abrit lan ijem sacara sareng kaginakaken. Wondene kombinasi warni ingkang



efektif kangge tampiln wonten ing presentasi power point saged dipuntingali wonten tabel 6 ing nagndhap.

**Tabel 6. Kombinasi Wani wonten Power Point**

<b>Latra Belakang</b>	<b>Latar Depan Gambar dan Teks</b>
Putih	Biru peteng
Abu-abu padhang	Biru, ijem, cemeng
Biru	Jene padhang, pethak
Biru padhang	Biru peteng, ijem peteng
Jene padhang	Ungu, coklat

Perkawis sanes ingkang prelu dipungatosaken inggih menika warni ing layar computer saged beda kaliyan computer sanesipun, semanten ugi warni proyeksipun. Warni ingkang ketingal sae ing layar computer saged ewah utawi beda nalika dipunproyeksikaken. Bedanipun amargi LCD proyektor adatipun nggadhahi resolusi ingkang ngandhap tinimbang layar computer. Dados, sae sanget menawi saderengipun dipuntampilaken ing ngajeng audien prelu dipuncobi dipresentasikaken ing LCD projector. Warni Proyeksi ingkang saged dipuntampi saged dipuntemtokaken saderengipun presentasi. Sanesipun resolusi, mapinten warni ugi saged luntur wonting ing ruangan ingkang padhang. Warni dhasaripun nggadhahi daya tarik piyambak wonten slide power point. Warni abrit lan jingga minangka warni ingkang nggadhahi kesan benter. Warni biru, ijem, lan ungu nggadhahi kesan ingkang sejuk

Sanesipun pamilihan warni wonten panyeratan teks power oint, panemtuan ukuran huruf prelu dipun gatosaken. Tampilan teks power point ingkang optimal inggih teks gampil kawaos dening siswa kanthi wiar. Ngukur inggil huruf ing layar raosipun angel dipunlampahi amargi kedah nampilaken kanthi LCD proyektor. Standar ukuran minimal huruf ingkang gampil dipunwaos wonten teks power point inggih Arial 24 point. Menawi guru ngajengaken model huruf ingkang sanes, prelu nandhingaken langkung rumiyen tampilan huruf Arial 24 ing layar komputer.



## **2) Jumlah tembung saben slide lan Bullet**

Tampilan slide ingkang optimal kangge dipunwaos ing saben kaca slide, langkung sae boten langkung kathah. Tembung-tembung ingkang kathah wonten slide ingkang kaginakaken, dados badhe nyaosi kesan ingkang sesak, lan monoton. Slide ingkang optimal supados gampil dipunwaos wosipun kirang saking 45 tembung. Menawi slide dipunginakaken kangge visual berbasis teks, langkung sae ngginakaken enem dumugi wolu tembung saben larik lan boten langkung saking enem larik saben slideipun.

## **3) Pamilihan Warni lan Latar Belakang**

Pamilihan warni wonten satunggal slide saenipun boten langkung saking limang warni ingkang wonten ing saben kaca slide beda. Menawi langkung kathah warni wonten saben kaca slide, dados nyaosi kesan “langkung rame”, saengga badhe ngalihaken pesen ingkang sejatosipun. Menawi latar belakang peteng, dados teks warni pethak utawi jene badhe langkung sae, ananging menawi latar belakangipun padhang, dados teksipun langkung sae warnipun cemeng utawi biru sepuh.

## **4) Nebihi Latar Belakang ingkang Langkung Rame**

Latar belakang ingkang kaginakaken langkung rame saged ndadosaken teks sukar dipunwaos, saengga pesen boten saged dipunpahami sacara ptimal. Latar belakang ingkang asring dipunginakaken wonten ing perkawis kasebut, tuladhanipun power point teks sekar macapat ingkang kaginakaken kanthi latar paningalan alam. Desain latar belakang ingkang langkung rame, nggadhahi kekirangan inggih menika:

- Matesi ruang anggenipun ngandharaken informasi, badhe sepalih ruang sampun dipunginakaken kangge gambar

- Nyebabaken distorsi anggenipun ngandharaken pesen ingkang dipunsebabaken kaliyan gambar ing latar belakang. Warni lan gambar latar belakang dados boten sinkron kaliyan pesen ingkang badhe kaandharaken.
- Dadosaken angel anggenipun mileh warni. Warni teks wonten latar belakang ingkang padhang saenipun ngginakaken teks warni peteng, ananging ing bagian latar belakang ingkang warnipun peteng dados warni teks ingkang dipunpilih dados boten cetha.

### **5) Minimalaken Animasi lan Swara**

Animasi lan swara ingkang kaginakaken wonten presentasi saged dipungginakaken menawi dipunprelukaken kangge ndukung informasi. Animasi lan swara ingkang kalangkung saged ndadosaken proses komunikasi lan distorsi informasi kaganggu. Nimasi teska ingkang kaginakake, tuladhanipun huruf teka satunggal mbaka satunggal kanthi swara tembakan utawi tepuk astha, boten satunggal mawon nyaosi manpang. Bab kasebat saged ngewahi pesan. Dados, minimalaken ngginakaken animasi lan swara.

### **6) Nata tampilan lan Daya Tarik**

Slide power point supados katingal narik prelu tatanan wonten konsistensi slide lan nayosi kejutan wonten satunggaling reenconing slide. Konsistensi slide ing reroncean presentasi slide ingkang kathah dipunprelukaken supados siswa boten kasukuran anggenipun mangertosi reroncean informasi ingkang dipuncwisaken (Smaldino, 2005). Konsistensi slide nggampilaken kawaosan roncean visual. Konsistensi kasebat saged pikantuk kanthi mapinten bab, inggih menika:

- Konsistensi template lan latar belakang
- Konsistensi papanipun irah-irahan: ing madya, ing pinggir kiwa, utawi ing pinggir tengen
- Konsistensi jenising huruf
- Konsistensi panyusunan warni



- Konsistensi tat papanipun elemen teks lan gambar.

Konsistensi slide inggih saged mbiyantu siswa supados boten medalaken energy mental, ananging saged ndadosaken kajenuhan amargi asifat monoton. Kajenuhan kasebat saged dipuntebihi kanthi nyaosi kejutan-kejutan ingkang dipunsisipaken wonten roncean slide. Kejutan kasebat saged awujud tampilan gambar, kombinasi teks, lan gambar ingkang boten kaduga, metafora ingkang boten kados adatipun, infuse warni ingkang boten kaduga, utawi ewah-ewahan ukuran ingkang dramatis. Kejutan ugi saged nyaosi peluang siswa kangge nyuwun pirsu, kendel saking kajenuhan, lan pamboyongan pola panyajian wonten slide salajengipun.

## **7) Pola desain Pesen**

Slide power point mrelukaken pendesainan ingkang trep supados saged ngandaraken pesen ingkang jumbuh lakiyan ancas pawucalan. Mapinten kriteria mekaten prelu dipungatosaken kangge nemtukaken pola desain wonten slide power point.

### **a) Konsep tunggal saben slide**

Saben kaca slide saenipun wosipun satunggaling konsep utawi ide. Perkawis kasebat prelu dipunlampahi supados siswa saged misahaken saben konsep, saengga boten kadadosan campuring konsep.

### **b) Kasederhanaan**

Sacara umum kasadarhanaan wonten pola desain slide power point ngacu wonten ing gunggung elemen ingkang kaandhut wonten ing saben slide. Gunggung elemen ingkang langkung sekedhik nggampilaken siswa nampi lan mangertosi pesen ingkang ditampilaken wonten ing slide. Pesen lan informasi ingkang panjang lan rumit kedah dipunbagi wonten ing mapinten slide supados gampang dipunwaos lan dipunmangertosi. Menawi bahan visual kaliyan teks, dados panjang



teks kirang langkung 15-20 tembung. Huruf ingkang dipunginakaken kedah ngginakaken gaya huruf ingkang gampil dipunwaos lan boten prelu mawarni wonten ing satunggal tampilan slide. Ukara ingkang dipunginakaken ugi kedah ringkes, padet, lan gampil dipunmangertosi.

**c) Katerpaduan**

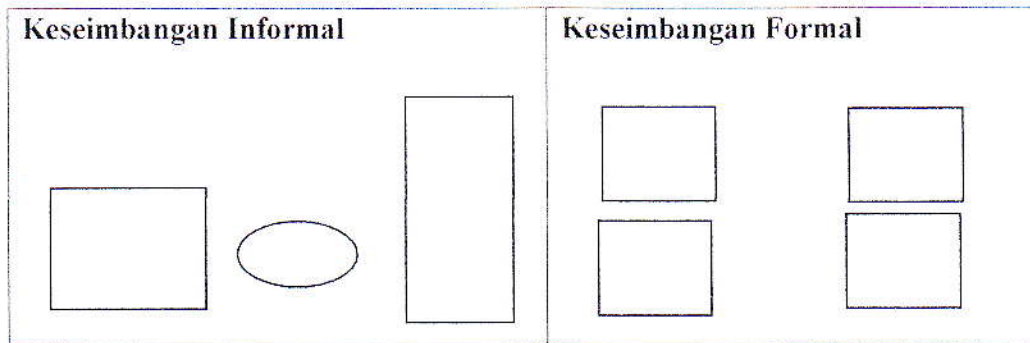
Katerpaduan ngacu ing gayutanipun ingkang wonten ing antawisipun elemen-elemen visual nalika dipunpriksani badhe saged manpangut sacara sesarengan. Elemen-elemen kasebat kedah gayut antawis satunggal kaliyan satunggalipun lan manunggal minangka sedayanipun kangge nggampilaken mangertosi pesen ingkang kaandhut wonten slide

**d) Panekenan**

Panekenan wonten ing sajian visual dipunprelukake kangge nuntut kawigatosan siswa ing fokusipun. Panekenan saged dipunsajikaken kanthi ngginakaken ukuran, gayut-gayutanipun, perspektif warni, utawi panyaosan ruang.

**e) Kaseimbangan**

Bentuk utawi pola ingkang dipunginakaken wonten slide saenipun mapanaken ruang panayangan ingkang nyaosi persepsi kaseimbangan. Tata papanipun elemen-elemen ingkang dipunpilih kedah harmonis. Tata papanipun ngkang saged dipunginakaken inggih menika kaseimbangan informal lan formal. Kalhipin jenis kaseimbangan kasebat saged dipuntingali wonten gambar ing ngandhap menika.



#### f) Bentuk ingkang Lazim

Cara sanes kangge ngatur elemen visual lan verbal inggih menika nysun elemen-elemen kasebat wonten bentuk ingkang sampun akrab kaliyan siswa. Ginakaken pola ingkang narik supados siswa saged mokusaken kawigatosan ingkang sakgampilipun. Bentuk geometri saderhana, kadosta: bunderan, segitiga, utawi persegi inggih menika karangka ingkang pener. Bentuk-bentuk kasebat sampun akrab lan gampang dipunmangertosi siswa.

Desain wonten slide power point saderengipun dipunginakaken kangge presentasi, saenipun dipunevaluasi langkung rumiyen. Evaluasi kasebat dipunprelukaken supados nalika presentasi kekirangan lan keklentuan wonten slide boten kedadosan. Evaluasi media power point wonten ing perkawis menika saged dipunlampahi kanthi nyuwun pirsa ing mapinten pitakenan mekatèn:

- Menapa gambar menika dipunprelokaken, utawi anggenipun ngandharaken informasi kangganggu
- Menapa focus kawigatosan sampun kajumbuh kaliyan panekenanipun?
- Menapa sampun cekap cetha kangge dipuntingali siswa?
- Menapa tiyang ingkang wuta anggenipun ningali warni dados saged ningali?
- Menapa slide sampun saddarhana lan rapi?
- Menapa gampang dipunmangertosi?

- Menapa pandamelanipun sadarhana utawi rumit?
- Menapa media ingkang dipunginakaken saged nyaosi manpangat?

### 3. Media Audio

Media audio gegayutan kaliyan indera pamirangengan. Pesen ingkang badhe dipunandharaken wonten ing lambing-lambang auditif, inggih verbal menapa non verbal. Wonten mapinten jenis media ingkang saged dipunkelompokaken wonten ing media audio, antawisipun: radio, tape recorder lan kasetipun, piringan cemeng, CD audio, lan laboratorium basa.

#### a. Radio

Radio minangka media pawucalan gadhah mapinten kalangkungan menawi dipuntandhingaken media sanesipun, inggih:

- 1) Reginipun mirah lan variasi programipun langkung kathah tinimbang televisise
- 2) Gampil dipunpindah saking satunggal papan wonten ing papan sanesipun
- 3) Menawi dipunginakaken sesarengan kanthi piranti perekam radio, saged ngatasi perkawis jadwal. Perekam nggampilaken programkangge dipunsetel kajumbuhaken kapreluan
- 4) Radio saged ngrembakakaken daya imajinasi lare
- 5) Saged ngrangsang partisipasi aktif pamireng. Siswa saged nggambar, nyerat, nggatosaken gambar, utawi nggatosaken teks
- 6) Radio saged musataken kawigatosan siswa ing tembung-tembung ingkang dipunginakaken, ing uninipun lan tegesipun (materi sastra: pawarta basa Jawi, sandiwara/drama Jawi, pamaosan geguritan, macapat, campurasari, uyon-uyon, ketoprak, wayang, lan sapanunggalanipun)
- 7) Siaran kanthi swara kasunyatanipun cocok kangge pawucalan music lan basa
- 8) Siaran radio saged ngawontenaken mapinten pamanggih lan arhan para narasumber utawi ahli ing bidang basa, sastra, lan budaya wonten ing kelas.
- 9) Radio saged nyawisaken laporan-laporan sanalika (*on the spot*), adhedhasar sumber ingkang kaarsip



- 10) Radio saged nyawisaken pangalaman-pangalaman donya ing Jawi kelas
- 11) Radio gadhah jangkuan ingkang wiyar, saged ngatasi kawatesan ruang lan wekdal.

Sanesipun kalangkungan-kalangkungan kasebat, minangka media pawucalan radio ugi gadhah kekirangan-kekirangan, inggih menika:

- 1) Sipat komunikasi namung satunggal arah (*one way communication*)
- 2) Adatipun siaran dipunpusataken, saengga guru boten saged ngontol.
- 3) Panjadwalan pawucalan lan siaran asring ndadosaken perkawis. Integrasi siaran radio wonten ing kagiyatan pawucalan asring ndadosaken angel

#### **b. *Tape Recorder* lan Kased**

*Tape recorder* anggenipun ngginakaken dipunjangkepi kanthi pita parekam magnetic ingkang kasebat kaset. *Tape recorder* minangka media pawucalan gadhah mapinten kalangkungan, antawisipun:

- 1) *Tape recorder* gadhah fungsi ganda, inggih menika: ngrekam, nampilaken kasil rekaman, lan ngicalaken. *Play-back* saged enggal dipunlampahi wonten mesin ingkang sami
- 2) Kaset wonten *tape recorder* saged dipunputer malih kajumbuhakn kapreluan
- 3) Rekaman saged dipunbusak lan pitanipun saged dipunginakaken malih
- 4) Kaset saged dipunputer kajumbuhaken jadwal pawucalanipun, lan guru saged sacara langsung ngontrol.
- 5) Program kaset saged nyawisaken kagiyatan ingkang wonten ing Jawi pawucalan (kasil wawancara, rekaman pentas kethoprak, wayang, campursari, macapat, sesorah, pranata cara, lan sapanunggalanipun)
- 6) Program kaset saged dipunragamaken kanthi metode diskusi, dramatisasi, team and share, lan sapanunggalanipun
- 7) Program kaset nyaosi efisiensi wonten ing pawucalan basa (laboratorium basa)

Wondene mapinten kekirangan saking media tape rekorder inggih menika:

- 1) Daya jangkauipun winates. Menawi radio jangkauanipun wiyar utawi massal kaliyan papan-papan ingkang beda, menawi tape recorder winates ing papan panyajianipun mawon.
- 2) Ngawontenaken media tape rekorder menawi sasaranipun kathah saged dados awis sanget.

#### **4. Media Audio Visual**

Media audio visual inggih media pawucalan ingkang andharan pesenipun sacara audio-visual mireng lan pirsa. Media pawucalan ingkang kalebet media audio visual antawisipun: televise, VCD, movie maker, lan video, paparan wonten seratan menika namung badhe dibahas televise, lan video. Media VCD lan movie maker sajatosipun bagean saking pangembangan media video.

##### **a. Televise**

Televise minangka pawucalan audio visual minangka bagean saking media massa. Media kasebat ugi dipuncaosi unsur gerak. Miturut Sadiman (2007: 73) kalangkungan televise minangka media pawucalan inggih menika:

- 1) Televise saged nampi, ngewahi, ngginakaken sedaya bentuk media ingkang sanes, njumbuhaken kaliyan ancasipun ingkang badhe dipunwujudaken.
- 2) Televise minangka medium ingkang narik, modern lan siaga dipuntampi dening lare-lare.
- 3) Televise saged nyawisaken informasi visual lan lisan sacara simultan
- 4) Televise gadhah realitas saking film nanging ugi nggadhahi kalangkungan ingkang sanes, inggih menika immediacy (obyek ingkang enggal mawon dipuntampi kamera saged dipuntampilaken).
- 5) Televise sifatipun langsung lan nyata. Siswa saged mangertosi kadadosan-kadadosan mutakhir, ningali para ahli wonten bidangipun, sarta mirengaken ingkang micara.

- 6) Horizon kelas saged dipunwiyaraken kanthi ngginakaken televise minangka media pawucalan. Watesan ruang lan wekdal saged dipunatasi, tuladhanipun: siswa dicaosi tugas kangge nyimak pawarta ngangge basa Jawi.
- 7) Sedaya mata pelajaran ameh sedayanipun saged dipunkemas wonten program televise
- 8) Televise saged ningkataken kognitif lan skil anggenipun mucal.

Wondene kekirangan televise minangka media pawucalan inggih mekaten:

- 1) Regi televise relative awis
- 2) Sifat komunikasinipun setunggal arah kemawon
- 3) Menawi badhe dipunmanpangataken ing kelas jadwal siaran lan jadwal pawucalan ing pawucalan asring suker dipunjumbuhaken. Televise dipunmanpangataken minangka media pawucalan wonten bentuk panugasan ing griya

#### **b. Video**

Video minangka bagean saking media pawucalan audio visual ingkang ing kalangan masarakat sampun epang. Pesen ingkang dipuncawisaken wonten ing video saged asifat fakta (kadadosan/ prastawa wigati, pawarta, utawi cariyos fiktif), asifat informatif, edukatif lan instruksional. Miturut sadjiman (2007: 74) video minangka media pawucalan gadhah kalangkungan, antawisipun:

- 1) Narik kawigatosan siswa kangge periode-periode ingkang enggal saking rangsangan Jawi sanesipun. Video saged memanipulasi wekdal lan ruang saengga siswa saged dadosaken imajinasinipun tumrap tayangan cariyos ingkang dipun sajikaken.
- 2) Saged dipundadosaken alat parekam, saengga dipunmanpangataken kangge ngrekam mapinten pamanggih utawi arahan para pakar basa, sastra, lan budaya Jawi.



- 3) Demonstrasi materi ingkang angel saged dipunkemas wonten video kanthi kasiagakan ingkang mateng, saengga nalika pawucalan guru saged musataken kawigatosan ing panyajianiipun.
- 4) Ngemat wekdal lan rekaman saged dipunputer wongsal-wangsul.
- 5) Saged ngawontenaken obyek-obyek ingkang bebaya wonten ingkang aman.
- 6) Volume swara saged dipunatur lan kajumbuhaken menawi badhe dipunkombinasikaken kaliyan komentar.
- 7) Gambar saged dipunkontrol guru. Menawi guru ngersakaken badhe nyaosi panekenan wonten bagian gambar tartamtu, video saged sumene wonten ing gambar jumbuh ingkang dipunkersakaken.
- 8) Ruangan boten prelu dipunpetengaken nalika tayangan video

Perkawis-perkawis ingkang negative nalika tayangan video minangka media pawucalan, inggih mekaten:

- 1) Kawigatosan pamirsa angel dipunkuasai, partisipasiipun awis dipunpraktikaken
- 2) Sifat komunikasi ingkang kadadosan asifat satunggal arah, saengga dipunimbangi kanthi pamadosan umpan balik ingkang sanes.
- 3) Mrelukaken piranti ingkang awis
- 4) Kirang saged nampilaken rinci saking obyek ingkang dipunsajikaken sacara sampurna

Video nalika samenika sampun biasa dipunkemas wonten ing bentuk VCD utawi DVD. Kalihipun langkung nggampilaken mobilitas video wonten ruangan kelas. Ananging kantong-kantun menika, pamanpangatan VCD utawi DVD sampun katandhingi dening media pawucalan ingkang ngginakaken biyantu program computer. Sanesipun saged nampilaken teks, gerak, swara, lan gambar, computer ugi saged dipunmodifikasi kangge nyiptaakaken pawucalan ingkang interaktif boten namung satunggal arah kemawon

Program ingkang sajenis kaliyan video wonten computer inggih menika program movie maker. Guru saged ngempalaken mapinten-pinten slide-slide, rekaman video, rekaman kamera, utawi foto digital: salajengipun dipunlebetaken ing program movie maker langsung saged dipuntampi kanthi sekeca kados video. Movie maker ugi saged dipunmodifikasi input audionipun, saengga saged dipundadosaken media visual kaliyan media audio-visual.

## 5. Media Dolanan

Media dolanan minangka salah satunggaling media ingkang dipunkembangaken wonten pawucalan basa. Media dolanan gadhah aturan main wonten panerapanipun. Pathokaning cara main kasebat dipunmodifikasi kanthi metode awucalan supados siswa saged interaktif kaliyan sumber sinaunipun. Wondene jenis-jenis media dolanan ingkang asring dipunginakaken wonten pawucalan basa Jawi, inggih menika; scrable, teka-teki silang, nyambung wanda, ijol pitakenan kaliyan tim, mendhet-mendhetan, dolanan peran, ular tangga, lan lagu dolanan

Dolanan minangka media pawucalan gadhah kalangkungan. Wondene kalangkungan media dolanan miturut Sadiman (2007: 78) inggih mekaten:

- a. Dolanan minangka media pawucalan ingkang ngremenaken menawi dipunlampah lan asifat nglipur. Dolanan ngandhut unsur kompetisi lan angel dipunbedhek ingkang menang.
- b. Dolanan mbok bilih saged damel partisipasi aktif saking siswa kangge sinau. Sinau ingkang sae inggih menika sinau ingkang aktif. Dolanan saged dadosaken siswa ndherek wonten ing proses pawucalan sacara aktif. Kagiyatan pawucalan ingkang ngginakaken dolanan, peran guru minangka fasilitator, siswa langkung nonjol wonten interaksi kaliyan siswa sanesipun. Saben siswa dados umbering sinau kangge sesaminipun. Asring perkawis-perkawis ingkang dipunadhepi dipunrampungaken piyambak langkung rumiyen. Salajengipun, menawi siswa boten saged enggal nyuwun pirsakaken dhumateng guru. Siswa saged



mengekplorasi kanthi mapinten pangalaman, lan guru sapenuhipun gadhah peran minangka fasilitator prose pawucalan ing kelompok sinaunipun.

- c. Dolanan minangka media pawucalan saged nyaosi umpan balik sacara langsung. Umpan balik ingka enggal-enggal awit menapa ingkang dipunlampahi badhe saged ndadosaken proses pawucalan dados langkung efektif . umpan balik kasebat badhe nyaosi pirsaa menapa ingkang dipundamel siswa kasebat pener, klentu, nguntungaken, utawi rugi. Menawi kasilipun positif dados damelan kasebat saged dipunlajengaken, ananging sampun nghantos kasil ingkang negatif, saben siswa saged sinau saking pangalamanipun piyambak lan ugi pangalaman tiyang sanes.
- d. Wonten ing dolanan panerapan konsep-konsep utawi peran-peran wonten ing situasi ingkang sanyatanipun wonten ing masarakat saged kadosan. Tuladhanipun, dolanan peran saged ningkataken micara wonten basa Jawi inggih ragam ngoko lan ugi krama. Sanesipun menika, dolanan peran ugi saged ngarahaken siswa supados sikapipun kanthi unggah-ungguh kang trep kaliyan budaya Jawi. Katrampilan ingkang dipunsinau kanthi sarana dolanan langkung gampil sanget kangge dipuntrepaken wonten ing pagesangan sadinten-dintenipun, tinimbang katrampilan-katrampilan ingkang dipunpikantuk kanthi pawucalan biasa. Hal kasebat dipundukung dening factor: (1) dolanan nyaosaken kasempatan tumrap siswa lan warga belajar kangge mraktikaken patrap sikap ingkang nyata, boten namung ndiskusikaken; lan (2) boten angel nggayutaken dolanan saking menapa ingkang sampun dipunpraktikaken wonten ing pagesangan ingkang nyata langkung gampil
- e. Dolanan asifat luwes. Dolanan saged dipunginakaken kangge mapinten ancas pawucalan kanthi ngewahi sekedhik alat ingkang dipunginakaken, aturan main, lan perkawisipun. Dolanan saged dipunginakaen kangge: (1) mraktekaken katrampilan maos teks basa Jawa kanthi seratan Latin lan aksara Jawa; (2) mraktekaken katrampilan nyerat ngangge teks basa Jawi kanthi aksara Latn lan aksara Jawi; (3) mraktekaken katrampilan micara jangkep kanthi unggah-ungguh



basa ragam ngoko lan krama; (4) mraktekaken katrampilan uyimak basa Jawi kanthi mapinten topic, tuladhanipun dolanan nyusun wanda, bisik rante, bedek-bedekan, lan sapanunggalanipun; (5) mucalaken sistem sosial, inggih siswa gladhi kangge damel keputusan, ngrencanakake, ngorganisasiake, informasi, interaksi, lan sapanunggalanipun.

- f. Dolanan saged kanthi gampil boten mrelokaken tiyang ahli. Guru utawi siswa saged damel piyambak. Bahan-bahan kangge ndamel dolanan boten prelu ingkang awis, bahan bekas ugi saged dipunginakaken. Mapinten dolanan satunggal mawon boten mrelokake piranti. Awisipun biaya dolanan sanes saking ukuran sae awonipun satunggaling dolanan.

Sanesipun gadhah kalangkungan kadosta media-media ingkang sanes, dolanan ugi gadhah kekurangan, inggih:

- a. Siswa asring ngraos remen, utawi boten mangertos aturan main, saengga wekdalipun dados kirang
- b. Situasi sosial ingkang dipunmanipulasi wonten dolanan langkung nyederhanakaken konteks sosialipun, saengga siswa saged kangge pikantuk kesan ingkang klentu
- c. Kathahipun dolanan nabung ndherekaken mapinten siswa kemawon, menawi sedaya siswa saged ndherek wonten pawucalan wigati sanget supados saged langkung efektif lan efisien.

## **BAB V**

### **PAMILIHAN MEDIA PAWUCALAN**

#### **A. Indikator Pawucalan**

Sasampunipun mucal bab ngengingi jenis lan karakteristiknya, peserta dipunaajib saged:

1. Mahyaaken kriteria pamilihan media pawucalan
2. Mahyaaken prinsip umum media pawucalan ingkang kaginakaken
3. Nemtukaken media pawucalan ingkang trep wonten ing satunggaling proses pawucalan
4. Nganalisis perkawis ingkang kadadosan ing pawucalan ingkang gayut kaliyan manpangatipun media pawucalan.

#### **B. Kriteria Pamilihan Media**

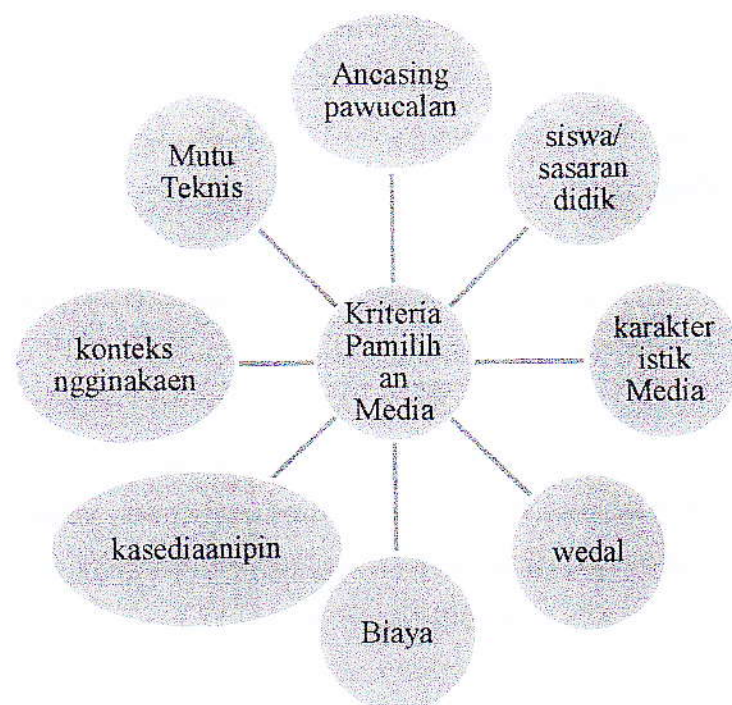
Media sejatosipun minangka salah satunggaling komponen sistem pawucalan. pinangka komponen, media kedahipun minangka bagean integral lan kedah jumbuh kaliyan proses pawucalan sacara sedayanipun. Ujung pungkasaning saking pamilihan media inggih menika media ingkang kaginakake kasebat wonten ing kagiyatan pawucalan ing pundi siswa saged interaksi kaliyan media ingkang dipunpilih.

Menawi guru sampun nemtukaken alternative media ingkang badhe dipunginakake ing pawucalan, salajengipun prelu dipunccek menapa media kasebat sampun kacawisaken ing pawucalan utawi ing umum? Media kacawisaken, dados guru saged langsung ngampil utawi mundhut. Guru kadangkala ugi prelu nggetosaken reginipun, menapa media kasebat cekap saged kajangkau reginipun? Menapa ingkang wonten kasebat jumbuh kaliyan ancas pawucalan ingkang sampun dipuntemtokaken? Menawi media kasebat reginipun boten kajangkau lan boten jumbuh kaliyan ancas pawucalan, dados gurukedah saged kangge ndhdesain media kasebat jumbuh kaliyan kapreluanipun.

Saking andharan kasebat, saged dipuntegesaken bilih pamilihan media ing proses pawucalan wigati sanget. Media prelu dipunpilih supados guru saged nemtokake media ingkang paling sae, trep lanjumbuh kaliyan kabetahan lan kondisi sasaran didik. Pamilihan media kedah dipunlampahi kanthi permati amargi saben media gadhah kalangkungan lan kekuranganipun piyambak-piyambak.

Pamilihan media pawucalan supados saged dipunmanpangataken sacara optimal ing kagiyatan pawucalan, saged dipunpermati ing mapinten kriteria. Kriteria kasebat saged dipuntingali ing gambar 14 mekaten.

Gambar Kriteia Pamilihan Media



### 1. Ancas

Media ingkang badhe kaginakake kedah jumbuh kalian ancasing pawucalan. Materi ingkang dipunkemas wonten media minangka pangilon saking ancas ingkang badhe dipungayuh wonten pawucalan. Ancas kasebat inggih menika wonten tiga ranah ing pawucalan inggih kognitif, afektif, lan psikomotorik.



Katiga ancas kasebat saged kagayuh menawi siswa saged interaksi kaliyan sumber pasinaon kanthi media ingkang dpunginakaken. Salajengipun supados pangalamanipun langkung kathah siswa dipunwontenaken gladhi lan tugas ingkang kedah dipunrampungaken utawi dipunpriksaaken dening siswa.

## **2. Siswa utawi Sasaran Didik**

Pamilihan media prelu nggatosaken sasaran didik ingkang badhe interaksi kaliyan media kasebat. Media badhe saged manpangat kanthi optimal menawi jumbuh kaliyan karakteristik, kabetahan, pangrembaka psikologinipun, lan gunggung siswanipun.

## **3. Karakter Mdia ingkang Wonten Gayutanipun**

Saben media gadhah kalangkungan lan kekiranganipun piyambak-piyambak. Pamilihan meia ingkang trep ing proses pawucalan kedah ningali kalangkungan lan kalemahan kasebat. Hal kasebat prelu dipunlampahi, supados guru saged manunggalaken mapinten metode pawucalan ingkang jumbuh kangge ngirangi efek kekiranganipun saking media ingkang dipunpilih

## **4. Wekdal**

Wekdal minangka salah satunggaling kriteria ingkang prelu dipungatosaken ing pamilihan media pawucalan. Wekdal wonten hal menika, inggih wekdal ingkang dipunprelukake wonten ing pandamelan media, lan wekdal ingkang dipunprelukake nalika nyamektaken media. Media dados boten efektif menawi pandamelanipun mbetahake wekdal ingkang dangu, lan nalika wekdalipun boten cekap. Dados milihipun media adhedasar saking jangkauan wekdalipun inggih wonten ing pandamelanipun lan ugi sajianipun.

## **5. Biaya**

Faktor biaya minangka factor panemtu ing pamilihan media. Media ingkang dipunginakake sejatosipun dipunkersakaken kangge ningkataken efisiensi lan

efektifitas pawucalan. Hal kasebat boten badhe kagayuh menawi ingkang ngginakaken media ndadosaken boros. Biaya ingkang dipunbetahake kedah imbang kaliyan ancas ingkang badhe dipungayuh. Media ingkang awis boten tamtu efektif kangge nggayuh ancas pawucalan, menawi dipuntandingaken media sadarhana lan mirah. Factor kreatifitas guru ndukung sanget kangge nyiptakaken efisiensi lan efektifitas pawucalan.

## **6. Kasedianipun**

Gampilipun angsalipun media ugi prelu dipunpenggalih anggenipun milih media awucalan. Menapa media ingkang dipunpilih sampun kasedia ing pawucalan utawi ing umum? Menawi kedah damel piyambak, mwnapa wonten wekdalipun, tenaga, lan sarana kangge ndamelipun? Menapa sarana kangge nyawisakn media kasebat kasedia? Umpaminipun, guru badhe mahyaaken prosesi pawiwahan adat Ngayogyakarta ngginakake media video (kemasan VCD). Sarana video player boten wonten ing pawucalan, dados guru saged ngginakaken gambar utawi foto ingkang dipundesain ing *wall-chart* minangka sususan prosesi pawiwahan adat Ngayogyakarta.

## **7. Konteks anggenipun Ngginaaken**

Konteks anggenipun ngginakaken tegesipun inggih kondisi lan strategi ingkang kados pundi media kasebat badhe dipunginakake wonten ing proses pawucalan. Tuladhanipun; menapa media badhe dipunginakaken sacara piyambak, kelompok alit, utawi kelompok ageng. Rencana strategi sacara sedayanipun dipunprelukaken saengga kagambar kanthi cetha kados pundi lan kapan konteks anggenipun ngginakaken media kasebat ing pawucalan.

## **8. Mutu Teknik**

Kriteria mutu teknik ingkang dipunkersakaken wnten pamilihan media, inggih kados pundi mutu media ingkang dipunpilih, lan guru kedah mangertosi



anggenipun nyamektakaken kanthi lancar supados nalika pawucalan saged optimal. mutu media saged katinjau saking: andharan sacara visual lan ugi audio; narik kawigatosan lan jumbuh kaliyan ancasipun.

### **C. Prinsip-prinsip Pamilihan lan Media Pawucalan ingkang Kaginakaken**

Pamilihan lan media pawucalan ingkang kaginakaken prelu nggatosaken prinsip-prinsip psikologis jumbuh kaliyan teori pawucalan. Miturut Arsyad (2009:72) mapinten prinsip psikologis ingkang prelu dipungatosaken ing pamilihan lan anggenipun ngginakake media, inggih mekaten:

#### **1. Motivasi**

Pamilihan lan anggenipun ngginakaken media ing pawucalan adedasar media ingkang dipunpilih lan dipunginakaken kedah nuwuhaken motivasi kangge sinau. Pangalaman ingkang badhe dipunlampahi siswa edah relevan lan wontun maknanipun tumrap piyambakipun. Dados menika prelu kangge nuwuhaken minat kanthi menapa ingkang saged nyaosi motivasi saking informasi ingkang kaandhut ing media pawucalan kasebat.

#### **2. Beda antawis Individu**

Siswa sinau kanthi tingkatan cepet anggenipun nampi materi beda antawis siswa satunggal kaliyan satunggalipun. Faktor intelegensi, tingkat pendhidhikan, kapribaden, lan cara sinau gayut kaliyan kognitif lan anggenipun siswa sinau sampun siaga. Tingkang nyaosaken informasi kathi media adedasar tingkat pangertosan. Guru wonten ing perkawis menika prelu ningkataken interaksi kaliyan siswa, supados dipunmangertosi dumugi pundi siswa saged mengertos, lan bagean pundi ingkang prelu dipunteenaken utawi dipunambali kangge ningkataken pangertosan siswa.



### **3. Ancas Pawucalan**

Ancasing pawucalan kedah nyaosi pirsu tumrap siswa.perkawis kasebat prelu, supados siswa mangertosi ingkang badhe dipunsinau lan gadhah peluang supados kasil wonten ing pawucalan langkung ageng. Ancas pawucalan nemtokaken rantaman materi ingkang badhe dipunkemas ing media, bagean punsi ingkang kedah dipungantosaken utawi prelu langkah salajengipun nalika nyamektaaken kanthi media pawucalan.

### **4. Organisasi Isi**

Pawucalan badhe langkung gampang menawi isi lan prosedur utawi katrampilan ingkang badhe dipunsinau dipunatur lan dipunorganisasi wonten ing urutanipun ingkang wonten maknaipun. Siswa badhe langkung mangertosi lan amargi langkung dangu materi pawucalan ingkang kasusun sacara logis lan rinci. Materi ingkang dipunkemas wonten ing media ugi prelu dipunsusun adhedhasar tingkat kompleksitas lan tingkat kasukaran wosipun materi.siswa bdhe kabiyantu anggen nyintesis lan maunggalaken kognitif ngkang dipunsinau kanthi media kasebat.

### **5. Pasiagan saderengipun sinau**

Siswa langkung sae sampun nguwaosi sacara sae materi dhasar utawi gadhah pangalaman ingkang dipunprelukaken kanthi cekap. Perkawis kasebat minangka prasarat kangge ngginakaken media ingkang sukses. Tegesipun nalika nyusun materi pawucalan, kawigatosan kedah dipunarahaken ing sifat lan tingkat kasiagan saking siswa.

### **6. Emosi**

Pawucalan gayut kaliyan emosi lan raos pribadhi sarta kacakapan. Media pawucalan minangka sarana ingkang sae kangge ngasilaken respons emosional kadosta ajrih, kawatir, empati, katresnan, lan karemenan. Dados, kawigatosan

khusus kedah dipunarahaken ing elemen-elemen susunan media menawi kasil menapa ingkang dipunjab gegayutan kanthi pangertosan lan sikap.

### **7. Partisipasi**

Pawucalan saged sae, menawi guru saged nyaosi kasempatan siswa kangge nginternalisasiaken informasi, boten namung nyaosi pirsa mawon. Pangalaman wonten pawucalan badhe angsal kanthi mapinten-pinten kagiyatan. Partisipasi aktif siswa wonten mapnten kagiyatan pawucalan badhe ningkataken pangalaman siswa.

### **8. Umpan balik**

Kasil sinau saged ningkataken menawi sacara tahap-tahapanipun siswa dipuncaosi pirsa majengipun kasiling sinau. Pangertosan ngengingi kasil saking sinau badhe nyaosi sumbangan tumrap motivasi sinau ingkang kalajengaken.

### **9. Pangiatan (reinforcement)**

Menawi siswa kasil anggenipun sinau, piyambakipun kajurung kangge lajeng tansah sinau. Pawucalan ingkang kajurung dening kasilipun saged nyaosi sumbangan wonten ing pambangunan kapitadosan dhiri, lan sacara positif nyaosi pengaruh sikap ing wekdal ingkang badhe kalampahan.

### **10. Gladhi lan anggenipun Ngambali**

Satunggaling hal enggal awis sanget saged dipunsinau sacara efektif namung kanthi sepisan margi. Satunggaling kognitif utawi katrampilan saged dados bagean kompetensi/ kawigegagan intelektual kedah asring dipungladhi dipunwongsal-wangsuli wonten mapinten konteks. Dados kompetensi kasebat saged kasimpen wonten memori ingkang dangu.

## 11. Penerapan

Siswa dipunsebat sampun kasil wonten pawucalan, menawi saged ngetrapkan lan nransfer kasil sinau ing perkawis situasi enggal. perkawis kasebat nedahake bilih siswa sampun nguwaosi pangertosan kanthi sampurna. Kondisi kasebat saged kagayuh menawi siswa dipunbiyantu supados tepang utawi kepanggih generalisasi (konsep, prinsip, utawi kaidah) ingkang gegayutan kaliyan tugas. Siswa salajengipun dipunparingi kasempatan kangge nalar utawi mutusaken kanthi ngetrepaken generalisasi utawi prosedur tumrap mapinten perkawis utawi tugas enggal.

Manpangtipun media pawucalan miturut Rahadi (2003: 42-43) prelu nggatosaken mapinten prinsip mekaten:

1. Saben jenis media gadhah kalangkungan lan kekirangan. Boten wonten satunggal jenis mesia ingkang cocok kangge sadaya macem proses pawucalan an saged nggayuh sedaya ancas pawucalan. Umpaminipun, boten wonten satunggal jenis obat ingkang manjur kange sadaya jenis panyakit.
2. Anggenipun ngginakaken mapinten macem media sacaa variasi menika prelu, ananging menawi kekathahen wonten satunggaling pawucalan malih badhe ngewahaken siswa. Media kasebat malah boten nggampilaken pangertosan siswa tumrap materi ingkang dipunandharaken. Dados, ngginakaken media saprelunipun mawon, boten kalangkung.
3. Anggenipun ngginakaken media kedah saged ndamel siswa sacara aktif. Langkung sae ngginakake media sadarhana ingkang saged ngaktifaken sadaya siswa tinimbang saking media canggih ananging malah siswa ewah lan pasif.
4. Saderengipun media dipunginakaken kedah dipunsusun mateng ing panyusunan pawucalan. Temtokaken bagean materi pundi kemawon ingkang badhe kaginakaken kanthi biyantunipun media. Rencana strategi lan teknik anggenipun ngginakaken



5. Neihaken media ingkang dipunkersakaken minangka selingan utawi sekadar ngisi wekdal kosong mawon. Media ingkang kaginakaken sembarangan saged dadosaken dampak boten sae ing pawucalan.
6. Kedah senantiasa dipunlampahi pasiagan ingkang cekap saderengipun media kaginakaken. Kirangipun pasiagan saged damel pawucalan boten efektif lan eisien, malah sagd ngganggu kalancaran proses pawucalan. Perkawis kasebat dipunprelukaken khususipun menawi ngginakaken media elektronika.

## **BAB VI**

### **PANGEMBANGAN MEDIA PAWUCALAN BASA JAWI**

#### **A. Indikator Pawucalan**

Sasampunipun sinau materi salajengipun, para paserta dipunajab saged:

1. Ngidentifikasi mapinten perkawis wonten pawucalan basa Jawi ingkang gegayutan kaliyan media pawucalan ingkang kaginakaken.
2. Nyusun media pawucalan basa Jawi
3. Nyaosi pamanggih ngengingi pangembangan media pawucalan basa Jawi

#### **B. Media ingkang Kaginakaken wonten Pawucalan basa Jawi.**

Media ingkang kaginakaken kangge pawucalan basal an sastra Jawi betahaken sanget khususipun supados pawucalan basal an sastra Jawi kasil kanthi sae. Mata pelajaran basaJawi ing samenika dados salah satunggaling pelajaran ingkang angsal label pelajaran ingkang boten nemtokaken kalulusan namung cekap sukar lan kirang narik kawigatosan. Wontenipun pamanggih ingkang mekaten, gadhah alas an, dipunsebabaken pelajaran basa Jawi tasih enggal sanget badhe enggal dados pelajaran muatan lokal wajib SMA ing DIY. Kondisi kasebat nedahaken bilih pelajaran basa Jawi dipuprelukaken upaya-upaya supados pawucalan kasil.

Alangan-alangan ingkang kadadosan wonten pawucalan basa Jawi antawisipun: (1) sukaripun guru ngandharaken materi pelajaran kangge siswa; (2) sukaripun siswa mlebet ing situasi pawucalan tingkat tutr basa Jawi; (3) kreatifitas guru kangge nyiptakaken media ingkang jumbuh tasih asor; lan (4) metode pawucalan ingkang dipunginakaken klasik inggih ceramah, saengga pawucalan kirang interaktif. Mapinten perkawis kasebat salah satunggalipun saged dipunatasi kanthi cara guru nyiptakaken media pawucalan ingkang kreatif ndampingi metode pawucalan ingkang interaktif.

BAPEDA Propinsi DIY kanthi jaringan panalitenipun sampun nguji cobikaken metode pawucalan basa Jawi kanthi model BASJAM diadopsikaken

wonten seratan menika. Panyerat ngadopsi media pawucalan ingkang dipunginakaken wonten model pawucalanipun ingkang sampun kabikti kasil narik minat para siswa wonten pawucalan basa Jawi ing SMA. Basa Jawi salami menika dipunsebat minangka pelajaran ingkang boten patiya narik dados ndamel narik kawigatosan, lan saged ndamel motivasi siswa kangge sinau kanthi antusias.

Media pawucalan basa Jawi kaginakaken kanthi trep saged ngathahi twmbung-tembung basa Jawi krama para siswa saengga badhe nggampilaken panugasan siswa tumrap pawucalan basa Jawi. Salajengipun media pawucalan basa Jawi kaginakaken badhe nggampilaken nanamaken pamahaman ngengingi aspek-aspek ingkang dados dasaring tat basa sarta leksikon ingkang kaginakaken kanthi trep supados terampil basa Jawi. Dene miturut kasil panaliten ngengingi kendala pawucalan basa Jawi lan survey ingkang dipunlampahi ing panaliten metode pawucalan basa Jawi ing SMA (Widyastuti, 2005: 10) dipunpanggihaken kaklentuan basa ingkang kalebet dasar ingkang dipunlampahi para siswa SMA wonten basa Jaw. Wondene kaklentuan basa ingkang dipunkersakaken inggih mekaten:

### **1. Aspek Tata Basa**

Ditinjua aspek tata basa wonten mapinten perkawis antawisipun:

- a. Kathah siswa ingkang dereng mangertos bedanipun panyeratan fonem vokal lan konsonan ing basa Jawi, inggih: vocal/a, I, u , e, ə/ lan konsonan /d, dh, t, th, b, p/.
- b. Siswa dereng saged damel tembung dhapukan basa Jawi kanthi sae, amargi kaklentuan pamilihan seselan ingkang kirang tepat.
- c. Seselan, inggih ater-ater utawi panambang asring dipunserat kapisah kaliyan dhasaripun, umpaminipun: dipun-,tak-, sa-, -ipun, lan sapanunggalanipun.
- d. Afiksasi wonten ing basa Jawi asring angsal pengaruh kanthi proses afiksasi wonten basa Indoenesia.



## **2. Aspek boten jumbuhipun antawis ragam basa Jawi lan Diksi ingkang Kaginakaken**

Mapinten boten jumbuhipun antawis ragam basa Jawi lan diksi ingkang kaginakaken inggih mekaten:

- a. Panyusunan ukara ing basa Jawi ingkang tasih kacampur kaliyan tembung basa Indonesia.
- b. Pamilihan leksikon/tembung ingkang kirang trep adhedasar ragam basa ingkang kaginakaken lan konteks ukara khususipun wonten dialog utawi pacelathon, saengga wonten mapinten siswa ingkang ngginakaken leksikon krama inggil kangge dhiri pribadhi.
- c. Ukara kanthi ragam krama, afiks ngoko di-, -ake, lan -e ingkang kaginakaken dipunewahi dados afiks krama dipun-, -aken, lan -ipun.
- d. Panyekakan tembung ragam krama, tuladhanipun: teng pundi? Sejatosisipun dhateng pundi?
- e. Pamilihan tembung kangge geguritan utawi puisi Jawi kirang variasi lan tasih kaku.

## **C. Pangembangan Media Pawucalan Basa Jawi**

Mapinten perkawis wonten pawucalan basa Jawi ingkang tuwuh, mrelokaken satunggal solusi ingkang pas. Salah satunggalipun solusi ingkang dipunginakaken inggih mnapangat lan pangembangan media ing pawucalan basa Jawi. Wondene mapinten basa Jawi inggih mekaten.

### **1. Media Dolanan ing Pawucalan Basa Jawi**

Dolanan minangka media pawucalan anggenipun ngginakaken mrelokaken katrampilan lan kreatifitas guru. Guru prelu nyinau lan ngaji sacara teoritis ngengingi kasus-kasus nyata, pados tuladha-tuladha ingkang relevan, nyusun aturanipun dolanan, nyagakaken alat dolanan lan salajengipun. Kathah wekdal lan tenaga ingkang dipuprelukaken ing pasiajan kasebat. Dolanan badhe dados efektif menawi guru gadhah kognitif lan katrampilan metodologis. Caranipun,

guru ngginakaken rancangan dolanan ingkang sampun nate wonten lan sampun nyata efektif dipunginakaken. Guru ugi saged ngewahi lan njumbuhaken sacara kreatif kangge nggayuh ancas pawucalan.

Wonten kalih jenis dolanan ingkang asring dipunginakaken ing pawucalan basa Jawi. Dolanan ingkang sepisan ngarah ing dolanan ingkang dipunginakaken kangge pandhidhikan, tegesipun dolanan kasebat dipunginakaken kangge nggayuh ancas pawucalan. Tuladhanipun, dolanan anagram dipunginakaken kangge ningkataken kapekan siswa tumrap huruf ingkang beda. Dolanan ingkang nomor kalih, inggih dolanan ingkang asli kasebat kangge nggesangaken suasana, sanes kangge ngandharaken topic tartamtu. Dolanan kasebat dipunginakaken nalika siswa sampun wiwit kesel, ngantuk, utawi bosen (suyatno, 2005: 14)

Dolanan kangge sinau, menawi gadhah manpangat ingkang sae saged ndamel dampak positif ing pawucalan, antawisipun:

- a. Nebihaken kaseriusan ingkang dados kendala
- b. Ngicalaken stress ing lingkungan pawucalan
- c. Ngajak tiyang sanes ndherek ingkang satuhu
- d. Ningkataken proses pawucalan
- e. Mbangun krestifitas dhiri
- f. Nggayuh ancas kanthi karemenan
- g. Nggayuh makna sinau kanthi pangalaman
- h. Mokusaken siswa minangka sumbering sinau.

Salajengipun Suyatno (2005: 15) nyebataken bilih rambu-rambu supados dolanan sinau saged dados efektif lan gadhah nilai langkung kangge pawucalan.

- a. Dolanan kedah gayut langsung kanthi papan pawucalan
- b. Dolanan kedah dipunkemas supados saged mucal pawucalan menggalih, ngakses informs, reaksi, mangertosi, ngrembaka, lan nyipta nilai nyata kangge siswa



- c. Dolanan kedah ndamel kabebasan tumrap siswa saged gotong-royong lan kreasi
- d. Dolanan kedah narik lan ndamel nantang, ananging sampun ngantos ndamel siswa kuciwa lan ical saking panalaran
- e. Dolanan kedah nyamektaaken wekdal ingkang cekap kangge menggali, nyaosi umpan balik, ngendikan lan integrasi kaliyan siswa.
- f. Dolanan sejatosipun ngremenaken sanget lan syik, ananging sampun ngantos ndamel siswa katingal bodho lan cethek.

Saking panaliten ingkang sampun dipun tliti dening tim Bapeda Propinsi DIY ngengingi metode pawucalan basa Jawi ing SMA dipunpangguhaken bilih metode BASJAM kanthi media alat dolanan saged biyantu siswa sacara langkung cepet lan saged mlebet tumram panguwaosan tembung basa Jawi. Lan ugi kanthi ngginakaken media dolanan saged damel siswa mangertos ngengingi aspek-aspek tata basa ingkang dados dasar pangertosan panyeratan basa awi. Saah satunggaling kekurangan siswa ing pawucalan basa Jawi inggih kirangipun pangowaosan tembung ragam krama. Perkawis kasebat dipunsebabaken wontenipun kawinatesan sarana lan prasarana pawucalan basa Jawi ragam Krama ing masarakat ingkang saged dipunlampahi minangka ladang semai basa.

Panguwaosan ing ragam krama sarta pangertosamn aspek-aspek tat basa ndukung siswa gadhah kompetensi dasar nyariosaken mapinten pangalaman kanthi basa Jawi ingkang jumbuh kaliyan konteksipun. Lan ugi ndukung siswa supados saged nggayuh kompetensi dasar nganggit lan nyerat artikel ing basa Jawi. Panguwaosan tembung ingkang inggil badhe saged ndamel lancar sinau basa Jawi gayut kaliyan kawigegan nyemak lan micara

Wondene media dolanan ingkang dipunginakaken ing pawucalan basa Jawi, antawisipun: scrabel, teka-teki silang, papn temple nyambung wanda, ing satunggal makna tembung, lingkungan pendhet-pendhetan, main peran, lan teks lelagon. Wondene paparanipun inggih mekaten;



#### a. Scrable

Scrabble inggih menika media dolanan susun tembung. Pawucalan kanthi ginakaken media scrable sampun diujicobiaken ing mapinten SMA, kanyata dipunremeni sanget. media ingkang kaginakaken kasebat nuntut siswa kangge manggihaken lan nyuasun tembung ing basa Jawi ragam krama. Dolanan dipuntuntut kanthi ngginakaken kamus basa Jawi. Perkawis kasebat kangge ngatasi menawi siswa ngraos kirang pitados kanthi kawontenan tembung ingkang dipunsusun ing dolanan kasebat. Wondene langkah-langkah ingkang nyarengi anggenipun ngginakaken dolanan scrable ing pawucalan basa Jawi, inggih:

- 1) Siswa dipunbagi dados mapinten kelompok, satunggal kelompok wonten sekawan siswa, asenipun kalih kakung lan kalih putri.
- 2) Dolanan tembung namung winates ing leksikon krama, krama inggil, sarta leksikon netral mawon.
- 3) Saben siswa dipunbagi 7 huruf minangka modal awal, salajengipun siswa saged mendhet mapinten huruf malih sacara acak jumbuh kaliyan gunggung huruf ingkang dipunginakaken.
- 4) Biji kangge saben tembung sami kaliyan gunggung huruf ingkang kasusun lan wonten mapinten bonus kangge saben kotak adhedhasar angka ingka kacantum ing saben kotak.
- 5) Saben siswa dipunbagi satunggal lembar pambiji, kangge ndaftar tembung-tembung ingkang sampun kasil dipunkempalaken.
- 6) Saben siswa ndamel ukara basa Jawi ragam krama kangge saben tembung ingkang dipunkempalaken
- 7) Guru minangka pandamping dolanan, biyantu siswa ingkang gadhah kasukaran anggenipun nemtukaken lan negesi leksikon ragam krama inggil kanthi pandom kamus basa Jawi

- 8) Dipunlampahi panggantosan mapinten huruf, dipunjumbuhaken kanthi ejaan basa Jawi, kados huruf “z” dipungantos kanthi “dh, huruf “v” dipungantos dados “th”

#### **b. Teka-Teki Silang**

Media teka-teki silang adhedhasar panaliten ing panrapan metode BASJAM inggih menika media ingkang narik kawigatosan siswa kangge sinau. Media teka-teki silang ingkang kaginakaken inggih nyamektaaken data soal-soal dipundamel ingkang sae saengga saged ningkataken anggenipun nguwaosi tembung. Siswa sinau tembung basa Jawi sinambi dolanan. Dolanan ing teka-teki silang prelu dipunsarengi reward utawi hadiah kangge nyaosi jurungan siswa gadhah biji ingkang inggil. Pambijian teka-teki silang dipunlampahi kanthi nggunggungaken tembung-tembung ingkang kasil dipunwangsulni kanthi leres lan dipunbagi adhedhasar gunggung soal sacara sedayanipun.

#### **c. Papan Tempel: Panyambung Wanda, Tembung ingkang satunggal Wilayah Makna**

Media papan tempel kasebat kaginakaken kanthi mapinten langkah mekaten. Guru ndamel seratan ing papan temple. Salajengipun, siswa dipunajak dolanan kanthi nyambung wanda ingkang wingking dados satunggal tembung, utawi nerasaken tembung satunggal wilayah makna. Supados siswa saged menggalih enggal, dipuncaosi target. Tuladhanipun, siswa ing satunggal menit dipunkajengaken saged mroduksi 10-15 tembung. Tembung sepisan minangka pamancing ingkang saking guru. Siswa lajeng nglajengaken tembung ingkang dipunandharaken guru. Dolanan kasebt saged dipunlampahi sacara kelompok.

Kagiyatan salajengipun siswa saged negesi tembung ingkang dipunproduksinipun lan nyobi ndamel ukara saking tembung-tembung

ingkang dipunkasilaken. Minangka tuladha, guru nyaosi tembung pancingan: njangka, dipuncaosi ing siswa dados: kamangkarabi-bima-madu-duwe-wedhus-dhusta-tatu-tuwa-wani-niyat. Menawi tembung-tembung kasebat dipunrancang badhe dados ukara: bima kamangkara njangka rabi, duwe niyat ndhusta wedhus tuwa tatu. Dolanan kasebat menawi kelas wonten kasukeran kangge nglajengaken pandamelan ukara amargi kawinatesan tembung, dados guru saged miwiti kanthi nyaosi pancingan ngangge tembung enggal

#### **d. Lingkungan: Jupuk-Jupukan**

Kpanerapan media “lingkungan: jupuk-jupukan” ing pawucalan basa Jawi inggih menika mekaten. Siswa dipundhawuhi nyelehaken sedaya barang ingkang dipunbeta ing inggil meja. Guru mendhet mapinten barang nggenipun siswa saben siswa salajengipun dipunselehaken ing ngajeng meja guru. Salajengipun siswa dipundhawuhi mendhet barang ingkang kalawau kanthi sarat piyambakipun kedah nyuwun lan matur ukara kanthi basa Jawi ragam krama kanthi trep jumbuh kaliyan ancasipun. Menawi leres siswa saged mendhet barang kasebat, menawi dereng dados siswa kedah ngambali dumugi leres.

#### **e. Guru-Murid dan Lingkungan: Bermain Peran**

Pawucalan basa lan sastra Jawi ing lebeting kandhut muatan lokal wajib ngengingi ungguh-ungguh basa Jawi.pawucalan kasebat salah satunggaling saged diterapaken ngginakaken metode simulasi main peran. Panerapan metode kasebat mrelokaken media dolanan main peran ingkang awujud naskah main peran minangka kemasan saking materi pawucalan ungguh-ungguh basa Jawi. Panerapan media kasebat ing pawucalan, inggih dipunwiwiti siswa dipunbagi ing kelompok. Satunggal kelompok wonten



saking 5 utawi 6 siswa. Saben kelompok nyusunnaskah lan tema pitepangan ingkang ndherekaken guru, siswa, penjaga sekolah, lan orang tua murid. Sasampun naskah rampung, lajeng kelompok kasebat majeng kangge mraktekaken drama kasebatkanthi basa ingkang jumbuh kaliyan konteks kasantunan ingkang dipunsusun dening cariyos. Siswa disuwun kangge mraktekaken ugi sikap micara, gerak wak, patrap lenggah, lan ngadheg kados ingkang dipuntuntut ing cariyos.

Pawucalan kanthi model kados kasebat ing nginggil badhe saged nyaosi manpang, ing antawisipun siswa saged gladhi lan tansaya mangertos ngengingi unggah-ungguh basa Jawi. Pangertosan basa Jawi ing siswa ugi ningkataken, amargi sanesipun siswa kasebat ngapalaken teks, piyambakipun inggih dipuntuntut kangge mprovisasi ingkang salajengipun piyambakipun saged nyusun ukara kanthi ngginakaken basa Jawi. Salajengipun siswa sadged ugi main peran kados ingkang dipuntuntut kangge pawucalan drama.

#### **f. Teks Lelagon**

Media teks lelagon saged dipunginakaken ing pawucalan basa Jawi. Salah satunggalipun materi ingpawucalan basa Jawi ngginakaken tembang Jawi, antawisipun: campur sari. Media lagu pop lan ugi camp0ursari saged dipunmodifikasi teksipun dipunjumbuhaken kaliyan ancas pawucalan. Kagiyatan nglagokaken minangka gladhi kacekatan lathi saengga ningkataken pangertosan lisan. sinau sinambi nglagokaken lagu ugi saged ngicalaken kategangan utawi stress ing lingkungan sinau.

Media teks kaginakaken ing pawucalan basa Jawi model BASJAM dipulampahi kanthi cara alih basa cakepan lagu lan ngewahi cakepan lagu. Wondene paparanipun inggih mekaten.

1) Alih basa

Media teks kanthi alih basa cakepan lagu, saged dipunmanpangataken supados saged dipunlampahi kanthi cara mekaten. Guru milih media awujud mapinten lagu pop Indonesia ingkang nembe populer ingkalangan siswa. Guru salajengipun mbagi siswa dados mapinten kelompok, satunggal kelompok wonten 5 utawi 6 siswa. Saben kelompok angsal satunggal lagu pop Indonesia, lan siswa dipunsuwun ngalih basa ing basa Jawi ragam ngoko lan ugi krama. Guru matesi wekdal kangge ngalih basa cakepan lagu kasebat. Sasampunipun rampung saben kelompok dipunsuwun nglagokaken lagu pop kasebat ing basa Jawi. Media kasebat siswa saged gladhi kangge ngginakaken tembung basa Jawi. Nalika siswa pados padanan tembung saking teks lagu pop, siswa ugi angsaltambahan tembung ing basa AJwi. Media kaginakaken kasebat saged damping kanthi ngginakaken kamus kangge mandu padosan padanan tembung-tembung ing basa Jawi ingkang trep.

## 2) Ngewahi cakepan lagu

Sanesipun ngalihbasakaken teks lelagon, media lagu ugi saged dipunginakaken ing pawucalan ing pawucalanbasa Jawi kanthi cara ngewahi cakepan lagu pop ing basa Jawi. Palaksanaanipun sami mirip kaliyan alih basa ing teks lagu, namung mawon ing perkawis menika, siswa dipunsuwun kangge ngewahi cakepan lagu pop basa Indonesia lan ugi sanesipun wonten ing basa Jawi inggih ragam ngoko lan ugi krama.

## 2. Media Audial Awujud Rekaman Pawarta Basa Jawi

Media audial ing pawucalan basa Jawi dipunmanpangataken salah satunggalipun saged dipunkembangaken kanthi mendhet manpangat saking rekaman pawarta basa Jawi. Rekaman kasebat saged dipunpenhet saking sumber pawarta radio lan ugi televise, namung kemawon modifikasi minangka media audial mawon. Sumbering pawarta ingkang saged dipunrekam ing pawucalan basa Jawi

antawisipun: RRI, Jogja TV, TA TV. Wondene media audial rekaman pawarta basa Jawi dipunmanpangataken inggih kalebet langkah-langkah mekaten:

- a. Siswa dipunbagi dados mapinten kelompok, satunggal kelompok wonten saking 4 lan ugi 5 siswa.
- b. Guru maosaken aturan main
- c. Para siswa dipunsuwun ndamel nama kelompok ing papan nama ingkang saderengipun sampun dipunsiagakaken guru.
- d. Guru muter rekaman pawarta basa Jawi
- e. Para siswa dipunminta nyemak kanthi sasama tanpa nyerat utawi nyerat wosing berita.
- f. Guru nyaosi pandangon gayut kanthi pawarta ingkang sampun dipunsemak
- g. Guru nedhahaken siswa wakil kelompok ingkang sampun ngacung langkung rumiyen kangge mangsuli.
- h. Wangsulan leres angsal skor 5, ananging menawi klentu dados skor kelompok kasebat badhe dipunkirangi 5.
- i. Salajengipun guru nggunggungaken biji saben kelompok, biji paling inggil badhe dados juara.
- j. Siswa ing kelompok salajengipun dipunsuwun kangge ndiskusikaken intisari pawarta, lan cara-cara maosaken pawarta ingkang leres.
- k. Interaksi antawis siswa ing kelompok ngginakaken basa Jawi ragam krama.

Panerapan media audial kanthi ,modifikasi dolanan kasebat saged motivasi siswa kangge nyimak pawarta kanthi saksama. Kompetisi saben kelompok ugi minangka satunggaling tantangan ingkang narik tumrap siswa. Ragam krama kaginakaken ragam krama salami interaksi kaliyan sasamanipun, badhe nambah panguwaosan tembung basa Jawi.



### **3. Media Visual Cerkak Majalah Basa Jawi**

Salah satunggaling meida visual cetak ingkang saged dipunmanpangataken ing pawucalan basa Jawi inggih majalah basa Jawi. Media kasebat nggampilaken siswa anggenipun ngalmpahi apresiasi sastra lan mangertos donya sastra Jawi sacara langkung nyata. Dangu menika pawucalan sastra Jawi kathah kajebak ing karya-karya stereotip ingkang minangka karya-karya tuladhanipun karya jaman Balai ustaka. Dene pagesangan sastra Jawi modern ing sastra Jawi langkung dominan ing majalah. Dados, siswa prelu dipuntepangaken majalah ngangge basa Jawi. Materi ingkang saged ditrepaken ing media kasebat, salah satunggalipun cerkak. Media cerkak basa Jawi ing majalah kaginakaken saged biyantu siswa supados boten dados kasenjangan basal an lokal colour panyariosan. Wondene majalah ingkang saged dipunginakaken ing pawucalan basa Jawi, antawisipun: majalah Djaka Lodhang, Panyebar Semangat, lan Jaya Baya.

Wondene tuladha panerapan media kasebat ing pawucalan basa Jawi inggih mekaten. Guru mbagikaken cerkak ing saben siswa kanthi irah-irahan ingkang sami. Siswa dipunsuwun maos lan mangertosi. Guru nyuwun siswa ndamel sinopss ngginakaken basanipun piyambak ing ragam krama. Salajengipun guru mandu diskusi ngengingi: tokoh, watak, tema, pesen ingkang kaandhut ing cerkak. Salajengipun guru lan siswa sami-sami kanthi diskusi nyaosi satunggaling simpulan saking cerkak kasebat.

### **4. Media Audial Visual: DVD/VCD**

Materi paucalan basa Jawi ingkang dipunkemas ing media audial-visual antawisipun: upacara tradisi la kesenian tradisi, sesorah, pranata cara, campur sari, uyonn-uyon, lan sapanunggalanipun. Salah satunggalipun tuladha panerapanipun inggih kompetensi dasar ing kurikulummuatan lokal wajib Basa Jawi kangge SMP inggih nyariosaken lan nanggapi seni partunjukkan tradhisional: lan siswa mampu mangertosi lan nanggapi prosesi adat Jawi. Gayut kaliyan kompetensi kasebat dados kangge nggampilaken pawucalan

dipunprelukaken media awujud rekaman audio visual inggih awujud VCD lan ugi CD upacara tradhisional lan seni partunjukan tradhisional Jawi. Anggenipun muter CD kasebat mrelukaken perangkat VCD player. Mekaten ugi manpangat media-visual biyantu sanget pangertosan siswa kangge langkung celak interaksinipun kaliyan sumber ajar, khususipun ing materi sesorah, pranata cara, campur sari, uyon-uyon, utawi gendhing Jawi. Interaksi siswa tumrap sumber ajar kanthi media kasebat, nyaosi pangalaman langsung kangge siswa supados mangertosi materi ingkang nembe dipunsinau.

## RANGKUMAN

Sumber sinau inggih sedaya ingkang wonten ing sakiwa tengenipun lingkungan. Kegiatan sinau ingkang saged dipunginakaken kangge biyantu optimalisasi kasilipun sinau. optimalisasi kasil sinau kasebat saged dipuntingali boten namung saking kasili sinau (*out put*) mawon, ananging ugi dipuntingali saking proses awujud interaksi siswa kaliyan mapinten warni sumber sinau. Interaksi siswa kaliyan mapinten sumber sinau saged ngrangsang kadadosanipun proses sinau lan langkung enggal anggenipun nguwaosi pangertosan, katrampilan lan sikap positif tumrap bidang ilmu ingkang dipunsinau.

Sumber sinau anggenipun manpangataken saged dipunkategorikaken dados kalih. Sepisan, sumber sinau ingkang sengaja dipunsusun kangge pawucalan. Sumber sinau ingkang dipunsusun dipunsebat *learning resources by design*. Kaping kalih, sumber sinau ingkang langsung saged dipunmanpangataken ingkang wonten ing lingkungan papan kagiyatan pawucalan. Sumber sinau kasebat boten sacara khusus dipunsusun kangge pawucalan. Sumber sinau sacara langsung dipunmanpangataken ing pawucalan, saengga dipunsebat minangka *learning resources by utilization*.

Sumber sinau wonten enem jenis, nggih menika: (1) pesen (*message*) inggih pesen formal lan pesen non-formal; (2) tiyang (*people*) ingkang sacara umum wonten kalih kelompok: kelompok sepisan inggih menika tiyang ingkang dipundesain khusus minangka sumber sinau utama, kelompok kalih inggih tiyang ingkang gadhah profesi sanesipun tenaga ingkang wonten ing lingkungan pendhidhikan lan profesi ingkang boten winates; (3) bahan (*materials*) minangka satunggaling format ingkang dipunginakaken kangge nimpun pesen pawucalan; (4) alat (*device*) awujud barang ingkang dhapukan fisik asring dipunsebat minangka perangkat keras (*hard ware*); (5) teknik nggih cara utawi prosedur ingkang dipunginakaken guru anggenipun mucal supados kawujud ancas pawucalan; lan (6) latar (*setting*) inggih lingkungan ingkang wonten ing pawyatan lan ugi Jawi pawiyatan, inggih ingkang sengaja dipunsusun lan ugi bote sacara khusus dipunsiagakaken kangge pawucalan.



Media pawucalan gadhah peran minangka wahana anggenipun nyaluraken pesen utawi informasi sinau saengga ngondhisikaken siswa kangge sinau. Guru minangka pamucal ingkang professional kedah gadhah media ingkang leres kangge pawucalan. Wondene kriteria milih media, inggih: (1) ancas pawucalan, (2) sasaran didik, (3) karakteristik media, (4) wekdal, (5) biaya, (6) kasediaan, (7) konteks anggenipun ngginakaken, lan (8) mutu teknis.

Media pawucalan kaginakaken supados saged optimal, prelu nggatosaken mapinten kriteria: (1) motivasi siswa, (2) individu ingkang beda, (3) ancas pawucalan, (4) organisasi isi, (5) panyiaga saderengipun sinau, (6) emosi, (7) partisipasi, (8) umpa balik, (9) penguatan, (10) gladhi lan dipun ambali, lan (11) panerapan. Saben media gadhah kalangkungan lan kekurangan piyambak-piyambak, supados saged optimal pawucalanipun, dados guru kedah kreatif ngginakaken mapinten metode lan strategi kangge minimalaken kekurangan satunggaling media.

## LATIHAN

1. Kaandharna kanthi cekak watesan sumber sinau!
2. Sebutna jenis-jenis sumber sinau ingkang dipunginakaken ing pawucalan basa Jawi!
3. Kaandharna kanthi cekak watesan media pawucalan!
4. Kaandharna kanthi cekak gayutanipun antawis sumber sinau kaliyan media pawucalan!
5. Kaandharna kanthi cekak pangembangan konsepso media pawucalan
6. Adhedasar pangalaman panjenengan, menapa manpangatipun media salami proses pawucalan kaginakaken?
7. Sebutna lan kaandharna kanthi cekak, tuladha media ingkang saged dipunginakaken ing kompetensi nyimak, micara, maos lan nyerat ing pawucalan basa Jawi. Karincia ing saben kompetensi!
8. Miturut panjenengan, menapa mawon kalangkungan media audio dipuntandingaken kaliyan media visual menawi dipunginakaken ing pawucalan micara basa Jawi?
9. Kados pundi pamanggih panjenengan, tumrap manpangat media *Wall Chart* ingkang asring dipunginakaken ing pawucalan nglagokaken tembang macapat. Guru majang *Wall Chart* saking kertas ageng minangka panduan mucalaken tembang macapat lengkap kanthi titilaras lan cakepanipun.
10. Karancanga manpangat media dolanan ing pawucalan micara kajumbuh kanthi unggah-ungguh basa Jawi ing sekolah panjenengan!
11. Karancanga manpangat salah satuinggalipun media ing pawucalan maos aksara Jawa ingkang jumbuh kaliyan kondisi ing sekolah panjenengan!!
12. Karancanga manpangat salah satuinggalipun media ing pawucalan nyimak kaliyan materi sesorah!
13. Karancanga manpangat salah satuinggalipun media ing pawucalan nyerat waosan saderhana aksara Jawa!

14. Menawi media video, computer, lan internet sampun kathah dipunkembangaken ing pawucalan basa Jawi, dados boten prelu malih program media ingkang namung saged nampilaken audio utawi visual mawon, amargi kombinasi media video, computer lan internet sampun saged nampilaken audio, visual, lan ugi gerakan. Kados pundi pamanggih panjenengan, tumrapandharan kasebat? Kaandharna alesanipun!
15. Miturut panjenengan, saged boten mbok bilih mangke media pawucalan menika saged nggantosaken peran guru? Kaparingana argumentasi Panjenengan!



## DAFTAR PUSTAKA

- AECT 1977. *The Definition of Educational Tecnology*, Edisi Indonesia. Jakarta: CV Rajawali
- Anderson, R.H. 1985. *Pamilihan dan Penembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka dan Pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka.
- Angkowo, R dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gagne, R.M. 1987. *Instruktional Tecnology: Foundations*. Hillsdale: LAS Piblishers.
- Hadisoewito. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: PPPPTK-BMTI Bandung.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Adya Bakti
- Heinich. 1989. *Instruksional Media*. New York:Lishing Company.
- Kemp & Dayton. !985. *Planning and producing Instruktional Media*. New York: Harpe & Row Publisher.
- Latuheru, J. D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Mayer. 2009. *Multi-Media Learning (terjemahan Indonesia)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahadi, dkk. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung:CV Sinar Baru.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Widyastuti, S. H. 2005. *Metode Pembelajaran Bahasa Jawa*. Jaringan Penelitian Bapeda Propinsi DIY