

PENGUATAN BUDAYA LOKAL SEBAGAI PENEGUH MULTIKULTURALISME MELALUI TOLERANSI BUDAYA

Kebahasaan dan Kesastraan serta Pendidikan dan Pengajaran

Volume 1

PROSIDING

Konferensi Internasional

Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia (IKADBUDI) ke-7

Makassar, 17 – 19 September 2017

Sanksi Pelanggaran Hak Cipta

Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2 :

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta dan pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72 :

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PENGUATAN BUDAYA LOKAL SEBAGAI PENEGUH MULTIKULTURALISME MELALUI TOLERANSI BUDAYA

Kebahasaan dan Kesastraan serta Pendidikan dan Pengajaran

Volume 1

PROSIDING

Konferensi Internasional

Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia (IKADBUDI) ke-7

Makassar, 17 – 19 September 2017

Penyunting :

Andi Muhammad Akhmar (Ketua)

Nurhayati Syahrudin

M. Dalyan Tahir

Asriani Abbas

Dafirah

A. Abd. Khaliq Syukur

Satria Karsa

Penerbit

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR 2017

PENGUATAN BUDAYA LOKAL SEBAGAI PENEGUH MULTIKULTURALISME MELALUI TOLERANSI BUDAYA

Kebahasaan dan Kesastraan serta Pendidikan dan Pengajaran

Volume 1

PROSIDING

Konferensi Internasional

Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia (IKADBUDI) ke-7

Makassar, 17 – 19 September 2017

Copyright © 2017 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

All Rights Reserved

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Penyunting : Andi Muhammad Akhmar, dkk.
Desain Sampul : Masagena @rt
Tata Letak : Masagena @rt
Penerbit : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin
Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Kampus Unhas
Tamalanrea, Makassar, Indonesia 90245
Tlp. 0411-587223, Fax. 0411-587223
email: ilmubudaya@unhas.ac.id
Cetakan : Pertama, 2017

x + 294 hlm; 21 x 29,7 cm

ISBN: 978-602-60462-4-6 [No. Jilid Lengkap]

ISBN: 978-602-60462-5-3 [No. Jilid 1]

**SAMBUTAN
DEKAN FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

Segala puji dipanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku “Prosiding Seminar Internasional Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia (IKADBUDI) ke ” ini dapat terwujud. Buku Prosiding ini memuat berbagai artikel yang merupakan hasil penelitian yang terkait dengan Bahasa, sastra, dan Budaya Daerah yang ada di Indonesia.

Tema yang diangkat pada seminar ini adalah “Penguatan Budaya Lokal Sebagai Peneguh Multikulturalisme Melalui Toleransi Budaya”. Tema tersebut kemudian dilebur ke dalam beberapa sub tema yaitu: 1) Pembangunan Karakter Bangsa Melalui Nilai-Nilai Budaya local dalam Bahasa, sastra dan Budaya; 2) Penggalan Sejarah dan Budaya Lokal dalam Rangka MeneguhkanMultikulturalisme dan Toleransi Budaya; 3) Pendidikan Karakter Melalui Budaya Lokal untuk Membangun Revolusi Mental; 4) Pengembangan Kewirausahaan yang Berbasis Bahasa, Sastra, dan Budaya Lokal; dan 5) Penanaman Literasi Budaya dalam Memperkuat Budaya Lokal Melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra.

Sebuah kesyukuran bahwa gagasan-gagasan yang tertuang dalam tema dan sub-tema tersebut mendapat respon yang baik dari pemerhati, peminat, dan pencinta Bahasa, sastra dan budaya lokal di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan oleh hadirnya pemakalah dan peserta dari berbagai universitas dan institusi bahkan dari manca Negara. Olehnya itu, dengan terselenggaranya Konferensi Internasional dan terbitnya buku prosiding ini diucapkan terima kasih atas dukungan Bapak dan Ibu, terutama kepada:

1. Gubernur Sulawesi Selatan,
2. Rektor Universitas Hasanuddin,
3. Walikota Makassar,
4. Pembicara,
5. Moderator,
6. Jajaran Panitia, dan
7. Peserta Konferensi.

Sebagai kata penutup, jika selama pelaksanaan Konferensi maupun yang terkait dengan penerbitan buku prosiding terdapat kesalahan atau kekeliruan mohon dimaafkan. Karena pada dasarnya kesalahan sumbernya dari manusia dan kebenaran itu sumbernya dari Allah SWT. Semoga apa yang telah dilakukan ini dapat mendatangkan manfaat bagi semuanya. Amin.

Makassar, 11 September 2017
Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Prof. Dr. Akin Duli, MA.

PRAKATA

Konferensi Internasional Ikadbudi yang diselenggarakan oleh Universitas Hasanuddin bekerjasama sama sebuah lembaga profesi yang disebut IKADBUDI (Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia) merupakan konferensi yang ke tujuh (VII). Ikadbudi digagas dan didirikan oleh oleh para dosen yang berkecimpung atau mencintai budaya, Bahasa, dan sastra daerah yang ada di Indonesia. Organisasi profesi ini didirikan sejak tahun 2009 yang berfungsi melakukan mediasi dan pelayanan berbagai aspek pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat pada bidang Bahasa, sastra dan budaya yang berkembang di masyarakat.

Pelaksanaan Konferensi Ikadbudi merupakan salah kegiatan yang mewadahi komunikasi ilmiah di kalangan peneliti, pengajar, dan pencinta Budaya, Bahasa, dan sastra daerah. Sebelum di Makassar, pelaksanaan Konferensi yang sama telah dilaksanakan di Jogjakarta, Bali, Jember, Bandung, dan Lampung dengan tema dan subtema yang berbeda.

Pada Pelaksanaan Konferensi Ikadbudi tahun 2017 di Universitas Hasanuddin Makassar, panitia fokus pada tema “Penguatan Budaya Lokal sebagai Peneguh Multikulturalisme Melalui Toleransi Budaya” yang kemudian dipecah menjadi beberapa sub-tema yakni: 1) Pembangunan Karakter Bangsa Melalui Nilai-Nilai Budaya local dalam Bahasa, sastra dan Budaya; 2) Penggalan Sejarah dan Budaya Lokal dalam Rangka Meneguhkan Multikulturalisme dan Toleransi Budaya; 3) Pendidikan Karakter Melalui Budaya Lokal untuk Membangun Revolusi Mental; 4) Pengembangan Kewirausahaan yang Berbasis Bahasa, Sastra, dan Budaya Lokal; dan 5) Penanaman Literasi Budaya dalam Memperkuat Budaya Lokal Melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra.

Berdasarkan tema dan sub tema sebagaimana telah dipaparkan di atas, telah diterima kurang lebih delapan puluh (80) buah makalah dengan penulis dari berbagai daerah dan berbagai perguruan Tinggi (baik negeri maupun Swasta). Pemakalah berasal dari Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Gajah Mada, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Universitas Negeri Gorontalo, Universitas Halu Uleo, Universitas Negeri Semarang, Universitas Negeri Surabaya, Universitas Lampung, Universitas Andalas, Universitas Bung Hatta, Universitas Saraswati Bali, Universitas Negeri Makassar, Ternate, dan Universitas Hasanuddin. Selain itu, konferensi ini melibatkan pembicara dari beberapa Negara yakni : Indonesia, Brunei, Malaysia, Jepang, Australia, Korea, China,..... Berdasarkan makalah diterima oleh panitia, maka prosiding di bagi ke dalam tiga kelompok yaitu: 1) Kebahasaan dan Kesastraan Daerah; 2) Tradisi, Ritual, Kearifan Lokal, dan Harmonisasi Sosial; 3) Pendidikan dan Pengajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah.

Melalui konferensi ini, diharapkan agar perhatian dan kecintaan akan Bahasa, sastra, dan budaya daerah yang terdapat di Indonesia tetap terbina dan terpupuk dengan baik dalam rangka pembentukan karakter dan jati diri bangsa bangsa yang berbasis budaya dan kearifan lokal. Kegiatan seperti ini perlu dibudayakan sebagai wujud tanggung jawab kita sebagai ilmuwan dan peneliti.

Makalah yang terdapat dalam prosiding ini, pada umumnya merupakan hasil penelitian terkini yang telah dilakukan oleh para ilmuwan, akademisi atau pakar yang khusus menyoroti kondisi bahasa, sastra, dan budaya daerah pada masa kekinian. Sehingga, analisis dan solusi yang ditawarkan cukup mendalam berdasarkan kepakaran masing-masing. Dengan konferensi ini diharapkan adanya pengembangan ilmu yang dapat dimanfaatkan oleh semua pihak.

Makassar, 11 September 2017

Editor

DAFTAR ISI

Sambutan Dekan ~ v
Prakata ~ vi
Daftar Isi ~ viii

Nilai-Nilai Revolusi Mental dalam Babasan dan Paribasa Sunda
Agus Suherman ~ 1

Pappaseng Bugis: Nilai Budaya dan Peranannya dalam Membentuk Jati Diri Masyarakat yang Berkarakter
Arisal, Syamsudduha ~ 6

Variasi Wujud Tindak Tutur Anak Usia Dini Sebagai Bagian Konstruksi Karakter Budaya di Kota Ternate Melalui Institusi Pendidikan Kanak-Kanak
Arlinah, Wildan, Nirwana, Ratna ~14

Membangun Karakter Anak Bangsa Melalui Sastra Bugis Klasik (Develop Young Generation Characters Through Classical Bugis Literature)
Besse Darmawati ~ 22

Istilah Kekerabatan (Pancakaki) Pada Masyarakat Sunda Priangan: Usaha Meneguhkan Literasi Budaya
Chye Retty Isnendes ~ 29

Tri-Tangtu dan Tri-Silas Sebagai Landasan Pengembangan Pendidikan Kedamaian
Dede Kosasih ~ 35

Citra Janda Jawa dalam “Alu Karo Lumpang” Karya Eni Siti Nurhayati: Kajian Feminisme
Dhoni Zustiyantoro ~ 43

Puisi Sunda Seperempat Abad Terakhir
Dian Hendrayana ~ 48

Kakarén Lebaran dalam Tilikan Folklore Sunda
Dingding Haerudin ~ 56

Penanda Modalitas dalam Kaba Pusako Minangkabau: Bonsu Pinang Sibaribuik Karya Emral Djamal Dt. Rajo Mudo
Elvina A. Saibi, Puspawati ~ 60

Tingkat Kemapanan Bahasa Jawa dalam Masyarakat Minoritas Jawa di Kelang Malaysia
Endang Nurhayati, Avi Meilawati, Sri Hertanti Wulan, Venny Indria Ekowati ~ 67

Menyoal, Literasi Budaya (Minangkabau)
Erizal Gani ~ 74

Aktualisasi Nilai-nilai Karakter dalam Langkah-langkah Pembelajaran Etnolinguistik di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa
Ermu Dyah Kurnia ~ 80

Visibilitas Landscape Linguistik dan Dimensi Vitalitas Bahasa Daerah di Kota Makassar
Ery Iswary ~ 86

Pola Kesantunan Pada Tuturan Negasi Berbahasa Bugis Dalam Interaksi Sosial di Kabupaten Bone
Fatimah ~ 92

- Kemampuan Bahasa Daerah Pada Keturunan Keluarga Kawin Campur Antarsuku di Kabupaten Maros; Pendekatan Sociolinguistik
Gusnawaty, Tadjuddin Maknun, Fitrawahyudi ~ 98
- Pitutor dalam Tembang Sebuah Kajian Semantik
HR. Utami ~ 104
- Sastra Lisan Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Berbasis Multikulturalisme
I Nyoman Suaka ~ 108
- Pendidikan Karakter Melalui Sastra Lisan Sinrilik Datumuseng
Inriati Lewa ~ 114
- Kajian Simbolik Ritual Katoba (Ritual Penyucian Diri) Sebagai Media Pendidikan Karakter Masyarakat Kanapa-Napa di Kabupaten Buton Tengah
Irma Magara, Lestariwati, Hardin ~ 119
- Sistem Religi Masyarakat Toraja dalam Novel Puya Ke Puya Karya Faisal Oddang (Kajian Antropologi Sastra)
Jafar Lantowa, Zilfa A. Bagtayan ~ 129
- Pengajaran Tembang Dolanan Mawa Solah Bawa Pada Anak Usia Dini Sebagai Pelindungan Budaya Lokal
Latif Nur Hasan ~ 136
- Pencerminan Budaya (Jawa) dalam Perilaku Kode-Kode Bahasa (Sikap Kultural Masyarakat Jawa Dalam Bahasanya)
Mulyana ~ 142
- The Javanese Linguistics Phenomena In Javanese Poetry
Murdiyanto ~ 148
- Pembangunan Moralitas Bangsa dalam Perspektif Cerita La Dnoke-Ndoke Te La Hoo-Hoo pada Masyarakat Wolio
Nadir La Djamudi ~ 157
- Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Berita dalam Tradisi Wiwit Sebagai Sarana Pemahaman Literasi Budaya Jawa
Nurhidayati ~ 165
- Pendidikan Karakter dalam Serat Salokatama Karya Kgpaa Mangkunegara IV
Nurpeni Priyatiningsih ~ 175
- Polemik Pendidikan Bahasa Daerah pada Masyarakat Multikultural di Indonesia
Pammuda ~ 181
- Sastra Pewayangan dalam Adegan Gara-Gara Sebagai Sarana Pembelajaran dan Hiburan
Purwadi ~ 187
- Bentuk Ungkapan Seksis dalam Novel Ayat-ayat Cinta Dan Surga yang Tak Dirindukan: Analisis Wacana Kritis
Rima, Gusnawaty, Ery Iswary ~ 193

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERITA DALAM TRADISI WIWIT SEBAGAI SARANA PEMAHAMAN LITERASI BUDAYA JAWA

Nurhidayati
FBS UNY
nurhidayati@uny.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media to listen to the news in the course MirengakenBasaJawi with the application of adobe flash in the Department of Education Language Javanese FBS UNY. News materials developed one of them about Wiwittradition as an effort to understand the literacy of Javanese culture. Literation Javanese culture is not only in the form of writing and reading, but also can be various symbols of local wisdom in the offering of traditional ceremony series Wiwit. This research is conducted in research and development design or R & D.

The results of this study are as follows. Based on expert validation and test results can be concluded that the quality of media developed categorized well. The media developed further measured its effectiveness by t test. The result of t test shows the coefficient of t test to -10,559 with 0% significance level, it shows that the developed medium is effective for use in learning to listen to news. The meanings contained in the cultural literacy Wiwit namely: (a) human and God's relationship symbolized in the form of offerings ingkung rooster; (b) human relationships with others are symbolized in the form of offerings of jajanpasar, fruits and lumbungan; And (c) the relation of man to nature is symbolized in the form of megana rice, and gudangan. The significance of symbols in the cultural literature of Wiwit affirms that human as God's creation must be cautious to God. This also must be followed by the existence of usefulness for others. Human relationships with nature are demonstrated by the doctrine that soil fertility must be maintained so that it can bring good agricultural produce. Various noble teachings in the Wiwit culture should be developed in the form of learning media so that learners can understand the literacy of Javanese culture as a means of strengthening local culture.

Keywords: media development, listening to news of Wiwit tradition, and Javanese cultural literacy

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kearifan lokal dalam khasanah budaya Jawa merupakan hasil pemikiran yang mendalam sebagai pandangan hidup untuk menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan selaras dengan nilai-nilai luhur budaya Jawa. Kearifan lokal dalam masyarakat Jawa secara turun - temurun diwariskan dalam bentuk upacara tradisional yang mengandung berbagai makna simbolik baik dalam prosesi maupun berbagai peralatan sesaji yang digunakannya. Kearifan lokal dalam upacara tradisional ini salah satunya terdapat pada upacara tradisi *Wiwit*. Nilai-nilai simbolik yang terkandung dalam upacara tradisi *Wiwit* masih relevan dengan kehidupan sekarang. Kearifan lokal dalam upacara tradisi *Wiwit* tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu materi budaya dalam pembelajaran.

Pembelajaran mengenai kearifan lokal budaya Jawa di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY salah satunya diintegrasikan dalam mata kuliah "*MirengakenBasaJawi*". Mata kuliah ini bertujuan memberikan keterampilan kepada mahasiswa untuk dapat menyimak bahasa Jawa dalam khasanah budaya Jawa melalui berbagai media. Salah satu materi yang disimak dalam mata kuliah "*MirengakenBasaJawi*" yaitu: berita atau *pawartos*. Materi tersebut perlu dikemas dalam media pembelajaran yang menarik agar mendukung terciptanya pembelajaran yang intensif. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh permasalahan sebagai berikut.

1. minimnya media pembelajaran dalam mata kuliah "*MirengakenBasaJawi*" yang dapat menciptakan pembelajaran mandiri bagi mahasiswa
2. perlunya ketersediaan bahan ajar yang variatif dan inovatif
3. perlunya menciptakan model pembelajaran bahasa Jawa yang menarik
4. perlunya meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyimak *pawartos*.

5. minimnya pemahaman mahasiswa pada kearifan lokal dalam literasi budaya Jawa

Salah satu alternatif sebagai solusi dari berbagai permasalahan tersebut, yaitu perlunya mengemas materi kearifan lokal Jawa dalam tradisi *Wiwit* dalam media pembelajaran melalui aplikasi *AdobeFlash*. Pengembangan media pembelajaran tersebut diaplikasikan dalam sebuah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bagi mahasiswa semester 2 di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, meliputi:

1. pengembangan media pembelajaran menyimak *pawartos* dengan aplikasi *adobe flash* dalam mata kuliah "*Mirengaken Basa Jawi*";
2. mendeskripsikan kualitas media yang dikembangkan dalam pembelajaran menyimak *pawartos* dengan aplikasi *adobe flash* pada mata kuliah "*Mirengaken Basa Jawi*".

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media menurut Sadiman, dkk (2007: 6) merupakan sarana untuk menyampaikan pesan sumber belajar untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan agar dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2009: 5) berkaitan dengan segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi dengan memanfaatkan teknologi bukan hanya hadir sebagai alat pembelajaran melainkan juga berkaitan dengan sikap dan perbuatan yang berkaitan dengan penerapan ilmu.

Berdasarkan beberapa paparan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik (*hardware*) yang mengandung materi instruksional (*software*) untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Penyatuan *soft ware* dan *hard ware* tersebut dalam pembelajaran merupakan wujud dari media pembelajaran.

B. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Pengertian multimedia dalam pembelajaran menurut Arsyad (2009: 170) adalah media yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih jenis media. Media tersebut menggunakan kendali utama melalui komputer sebagai penggerak keseluruhan penggabungan beberapa media tersebut.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran menurut Mayer (2009: 21) tidak hanya mengaktifkan pemahaman siswa melalui sajian materi yang koheren dalam presentasi berbagai media. Presentasi multimedia dalam pembelajaran ditujukan untuk menyajikan informasi dan membimbing bagaimana memproses informasi yang disajikan. Multimedia harus mengarahkan hal-hal yang harus diperhatikan, bagaimana mengenalinya secara mental, bagaimana menghubungkannya dengan pengetahuan-pengetahuan terdahulu. Dengan demikian multimedia digunakan untuk membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan. Multimedia membantu siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menemukan dan menggunakannya. Multimedia memberikan fasilitas siswa untuk latihan dan aplikasi pengetahuan.

Multimedia yang biasa digunakan dalam pembelajaran menurut Arsyad (2009: 172) biasanya berupa kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Berbagai kombinasi tersebut merupakan satu kesatuan yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan lebih mudah dimengerti karena multimedia memungkinkan banyak indera untuk terlibat dalam menyerap informasi, terutama telinga dan mata.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) menurut Mayer (2009: 80) meliputi lima langkah, yaitu:

- 1) memilih kata-kata yang relevan untuk memproses dalam memori kerja verbal;
- 2) memilih gambar-gambar yang relevan untuk memproses dalam memori kerja visual;

- 3) menata kata- kata yang terpilih ke dalam model mental verbal;
- 4) menata gambar- gambar yang terpilih ke dalam model mental visual;
- 5) memadukan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

C. Adobe Flash sebagai Multimedia Berbasis Komputer

Flash dirilis oleh *Macromedia* pada tahun 1996, sehingga media ini dikenal dengan nama "*MacromediaFlash*". Setelah 3 Desember 2005 *AdobeFlashSystems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga berubah menjadi "*AdobeFlash*" (Sunyoto, 2010: 2).

Flash menurut Pramono (2006: 25) memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- 1) hasil akhir *fileflash* memiliki ukuran yang lebih kecil setelah di *publish*;
- 2) *flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file- file* audio sehingga penggunaan *flash* yang menarik;
- 3) animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol;
- 4) *flash* mampu membuat *fileexecutable* (*.exe). *flash* dapat dijalankan pada *notebook* manapun tanpa harus meng-*install* program *flash* terlebih dahulu;
- 5) *font* yang digunakan tidak akan berubah meskipun *notebook* tidak memiliki *font* tersebut;
- 6) gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak pernah pecah meskipun di-*zoom* beberapa kali;
- 7) *flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*;
- 8) hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti: *.avi, *.gif, *.mov, ataupun *file* dengan format lain.

Adobeflash merupakan multimedia yang pengoperasiannya atau pengendaliannya menggunakan komputer. Dengan demikian *adobeflash* merupakan salah satu bentuk dari multimedia pembelajaran berbasis komputer. *AdobeFlash* sebagai salah satu multimedia pembelajaran memiliki keunggulan yaitu mampu menyajikan tampilan animasi yang beragam.

Animasi dalam media diperlukan untuk mendukung ilustrasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Mayer (2009: 37) ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi pada saat menyajikan ilustrasi, yaitu:

- 1) *Concentred*, yakni: memberikan penekanan ilustrasi dan penyajian teks pada ide- ide kunci atau pokok;
- 2) *Consise*, yakni: memadatkan teks dan fitur visual, hindari gambar dan paparan yang tidak penting;
- 3) *Correspondent*, yakni: segmen ilustrasi dan teks terkait disajikan secara berdekatan;
- 4) *Concrete*, yakni: teks dan ilustrasi disajikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan visualisasi yang gampang;
- 5) *Coherent*, yakni: materi yang disajikan memiliki struktur yang jelas dan urut;
- 6) *Comprehensible*, yakni: teks dan ilustrasi yang disajikan mempermudah siswa untuk memahami materi dan menerapkannya;
- 7) *Codable*, yakni: istilah- istilah kunci dalam teks dan fitur kunci dalam ilustrasi digunakan secara konsisten agar mudah diingat.

Berkaitan dengan perancangan media pembelajaran terutama yang menggunakan perangkat lunak perlu memperhatikan berbagai kriteria kualitas media pembelajaran. Menurut Walker dan Hess (Arsyad, 2009: 175) kualitas media dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, meliputi: (a) ketepatan, (b) kepentingan, (c) kelengkapan, (d) keseimbangan, (e) minat dan perhatian, dan (f) sesuai dengan kebutuhan siswa;
- 2) Kualitas instruksional, meliputi: (a) memberikan kesempatan belajar, (b) memberikan bantuan untuk belajar, (c) kualitas motivasi, (d) fleksibel instruksionalnya, (e) berhubungan dengan program pelajaran lain, (f) kualitas tes dan penilaiannya, (g) dapat memberikan dampak positif bagi siswa, dan (h) memberikan dampak bagi guru dalam pembelajaran;
- 3) Kualitas teknis, meliputi: (a) keterbacaan, (b) mudah digunakan, (c) kualitas tampilan/ tayangan, (d) kualitas penanganan jawaban, (e) kualitas pengolahan programnya, dan (e) kualitas pendokumentasiannya.

D. Berita atau *Pawartos*

Berita disebut juga *pawartos* dalam bahasa Jawa. *Pawartos* merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata kuliah “*Mirengaken Basa Jawi*” bagi mahasiswa semester 2 di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY.

Pawartos merupakan bentuk krama dari *pawarta*. Kata *pawarta* merupakan penggabungan dari *ater-ater pa-* yang melekat pada bentuk dasar *warta*. *Warta* secara etimologi berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *vṛtta* ‘kabar’. Kata *vṛtta* ‘kabar’ diserap dalam bahasa Jawa Kuna menjadi *wṛtta* ‘kejadian, cerita, berita, kabar’ (Mardiarsita, 1981: 697). Kata *wṛtta* selanjutnya diserap dalam bahasa Jawa Baru menjadi *warta* ‘kabar, berita, pemberitahuan’ (Poerwadarminta, 1939: 657). Berita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 167) cerita atau keterangan mengenai mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat; kabar; laporan; pemberitahuan; dan pengumuman.

Berita adalah informasi yang aktual mengenai suatu peristiwa yang disampaikan melalui media cetak maupun elektronik kepada khalayak umum. Menurut <http://kamusbahasaIndonesia.org/berita/> berita adalah laporan tercepat mengenai fakta atau ide terbaru yang benar, menarik dan atau penting bagi sebagian besar khalayak, melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media on-line internet.

Berdasarkan paparan tersebut dapat ditegaskan bahwa berita adalah informasi aktual yang penting dan benar berdasarkan fakta dan bukti mengenai suatu peristiwa melalui media cetak dan elektronik kepada masyarakat luas.

Informasi yang dimuat dalam berita memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Aktual (baru), hal-hal yang baru lebih memiliki nilai berita dibandingkan hal-hal yang terjadi sudah lama.
- 2) Jarak (jauh/ dekat), khalayak lebih tertarik akan kejadian yang terjadi di sekitar mereka dibandingkan dengan kejadian di tempat yang lebih jauh.
- 3) Penting, sesuatu menjadi berita saat dianggap penting, karena berpengaruh pada kehidupan secara langsung, contoh: UU larangan merokok.
- 4) Dampak, sesuatu menjadi berita karena memiliki dampak yang besar bagi khalayak
- 5) Jelas / akurat, sesuatu menjadi berita harus jelas sehingga keakuratannya perlu didukung oleh bukti yang nyata.
- 6) Kemajuan-kemajuan, sesuatu menjadi berita salah satunya merupakan gambaran dari perkembangan sesuatu.
- 7) Inovasi baru atau perubahan, sesuatu mejadi berita penting jika ada kaitannya dengan inovasi baru atau perubahan.
- 8) Konflik, pertentangan sesuatu merupakan berita penting untuk diketahui khalayak.
- 9) Emosi, suatu peristiwa yang menguras emosi merupakan berita yang menarik bagi khalayak.

Pengkajian berita dalam pembelajaran secara konten dapat ditinjau dari 5 W + 1 H. Adapun paparannya sebagai berikut: *what*, apa yang terjadi di dalam suatu peristiwa? *Who*, siapa saja yang terlibat dalam peristiwa tersebut? *Where*, dimakana terjadinya peristiwa tersebut? *When*, kapan terjadi peristiwa tersebut? *Why*, mengapa peristiwa tersebut terjadi? Dan *how*, bagaimana proses terjadinya peristiwa tersebut?

E. Literasi Budaya dalam Upacara Tradisi *Wiwit*

Upacara tradisi *Wiwit* berasal dari kata “*wiwit*”, yang artinya awal, atau mulai (Purwadarminto, 1939 :666). Upacara tradisi *Wiwit* merupakan salah satu upacara tradisional masyarakat Jawa pada saat akan mengawali atau memulai atau panen padi. Upacara tradisi *Wiwit* pada saat ini sudah jarang dilaksanakan oleh para petani. Hal tersebut dikarenakan minimnya kepehaman kearifan lokal pada nilai- nilai simbolik upacara tradisi *Wiwit*, efisiensi nilai ekonomis, dan minimnya waktu.

Kearifan lokal dalam upacara tradisi *Wiwit* memiliki nilai-nilai simbolik yang dapat mengatur kehidupan masyarakat dalam beberapa hal, yaitu: 1) mengatur hubungan manusia dengan Tuhan agar selalu bersyukur atas nikmat yang telah diberikan, dan selalu berserah dan memohon keberhasilan atas usaha yang telah dilakukannya kepada Tuhan; 2) mengatur hubungan manusia dengan sesamanya dengan

cara selalu berusaha agar dapat bermanfaat bagi orang lain; 3) mengatur hubungan dengan alam dengan cara mengolah tanah pertanian agar selalu terjaga kesuburannya sebagai sumber kehidupan manusia. Nilai-nilai simbolik dalam upacara tradisi *Wiwit* tersebut sebagai salah satu wujud kearifan lokal budaya Jawa. Nilai-nilai yang dihadirkan melalui simbol-simbol dalam rangkaian upacara tersebut perlu dipahami kembali, salah satunya melalui gerakan literasi budaya.

Literasi menurut Mujib (2016: 1) melalui <http://www.wikipendidikan.com> dijelaskan bahwa literasi dapat didefinisikan melalui berbagai sudut pandang. Literasi berasal dari istilah latin "*literature*" dan bahasa Inggris "*letter*". Literasi dijelaskan sebagai seperangkat kemampuan untuk melek huruf/ aksara dalam hal ini membaca dan menulis. Makna literasi secara lebih luas diartikan pula sebagai melek visual, yaitu kemampuan untuk mengenali, memahami dan mengolah ide-ide yang dihadirkan secara visual melalui adegan, video, ataupun gambar. Pengertian tersebut menuntun pemahaman literasi sebagai melek budaya, yaitu kemampuan untuk mengenali, memahami, mengelola pemikiran para leluhur tentang tatanan hidup yang melekat sebagai pandangan hidup melalui simbol-simbol budaya pada masa lalu. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami kembali sebagai bentuk kearifan lokal yang masih relevan untuk memecahkan persoalan kehidupan pada masa sekarang.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penerapan dari penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran menyimak berita atau *mirengaken pawartos*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan model ADDIE Dick & Carry. Adapun alur atau tahapan penelitiannya meliputi: *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan/ujicoba), dan *evaluation* (evaluasi dan revisi).

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode. Adapun metode yang digunakan, meliputi: observasi, angket, wawancara, tes, dan dokumentasi.

C. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: kisi-kisi tes, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Berbagai instrumen tersebut harus disiapkan dengan cermat untuk menghasilkan data yang akurat.

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

Data hasil validasi media dianalisis dengan mengubah kategori dalam skala *likert* menjadi skor, yaitu: kategori sangat kurang mendapatkan skor 1, kategori kurang mendapatkan skor 2, kategori cukup mendapatkan skor 3, kategori baik mendapatkan skor 4, dan kategori sangat baik mendapatkan skor 5. Data hasil validasi secara keseluruhan diolah untuk dijadikan skor kemudian dijumlah. Setelah diketahui skor total validasi, selanjutnya mengolah total skor menjadi persentase penilaian kualitas media.

Analisis hasil skor ke dalam persentase penilaian kualitas media dengan menggunakan rumus: $(\text{jumlah skor yang diperoleh} / \text{skor ideal}) \times 100\%$. Hasil persentase penilaian tersebut kemudian dikonversikan dalam kategori interval (Sugiyono, 2008: 137), yaitu: 0% sampai dengan 20% berkategori sangat kurang, 20,1% sampai dengan 40% berkategori kurang, 40,1% sampai dengan 60% berkategori cukup baik, 60,1% sampai dengan 80% berkategori baik, dan 80,1% sampai dengan 100% berkategori sangat baik.

Penilaian kualitas media perlu didampingi dengan tes untuk menguji efektifitas media yang dihasilkan. Efektifitas media dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan uji *t* pretes- postes.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media *Mirengaken Pawartos*

Pengembangan media pembelajaran *mirengaken pawartos* dalam mata kuliah *Mirengaken Basa Jawi* melalui beberapa tahapan, yaitu: *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan/ujicoba), dan *evaluation* (evaluasi dan revisi). Adapun penjelasan tahapan pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan mencermati kurikulum dan observasi lapangan. Berdasarkan kurikulum Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY diketahui bahwa mahasiswa semester 2 harus menempuh mata kuliah *Mirengaken Basa Jawi*. Salah satu kompetensi dari mata kuliah tersebut, yaitu: mahasiswa dapat memahami dan menganalisis berita atau *pawartos*. Berdasarkan hasil observasi ditemukan berbagai kesulitan mahasiswa dalam *mirengaken pawartos*, antara lain: mahasiswa kesulitan dalam memahami isi berita, banyak kosakata yang tidak dipahami khususnya yang berbahasa *krama*, dan mahasiswa memerlukan media untuk belajar mandiri mengenai berita. Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan perlunya dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk menyimak berita atau *mirengaken pawartos* dalam mata kuliah *Mirengaken Basa Jawi*. Hal ini dapat ditempuh dengan mengembangkan media *mirengaken pawartos* dalam aplikasi *adobe flash*.

Tahapan desain dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, tahapan mencermati kurikulum untuk menetapkan kompetensi dasar dan merumuskan indikator pembelajaran. Kompetensi dasar dalam penelitian ini, yaitu: mahasiswa dapat memahami dan menganalisis berita. Adapun indikator pembelajarannya yaitu: mahasiswa dapat menjelaskan analisis berita menggunakan teknik 5W+1H; menganalisis berita menggunakan teknik 5W+1H; dan menganalisis penggunaan diksi dalam berita. Kedua, tahap pengumpulan referensi materi menyimak *pawartos* lengkap dengan evaluasinya. Ketiga, berbagai referensi materi yang terkumpul selanjutnya disusun dalam bentuk *flowchart*. Keempat, tahap pembuatan *storyboard* yaitu: menyusun rancangan media dalam naskah sebagai panduan aplikasi media ke dalam *adobe flash*.

Konsep rancangan media pembelajaran ini dipilih dalam bentuk visual video didasarkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran visual akan memberikan pengaruh positif dibandingkan jika hanya berbasis audio. Pandangan Edgar Dale (melalui Arsyad, 2009: 13) pemerolehan hasil pembelajaran melalui stimulus pada indra pendengaran hanya mencapai 13%, sedangkan jika stimulus dihadirkan pada indera pendengaran dan penglihatan dapat mencapai 75%. Hal inilah yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran menyimak *pawartos* ini dihadirkan dalam bentuk video audio visual. Media pembelajaran audio visual dalam aplikasi *adobe flash* ini dapat mempermudah pemahaman materi menyimak dalam bahasa Jawa.

Tahap pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengaplikasikan *storyboard* ke dalam program *adobe flash*. Setelah pemrograman selesai tahap selanjutnya, yaitu validasi ahli. Adapun validator ahli dalam penelitian ini adalah Dr. Mulyana, M. Hum. Hasil validasi mendapatkan beberapa saran sebagai dasar merevisi media sebelum dilakukan ujicoba. Revisi tersebut dilakukan dengan penambahan indikator, materi, dan latihan. Selain itu tampilan *layout* perlu *dipercerah* agar lebih menarik. Setelah dilakukan revisi maka media siap digunakan untuk ujicoba.

Tahap implementasi, yaitu tahap penerapan ujicoba media dalam pembelajaran *mirengaken pawartos*. Ujicoba dilakukan dalam kuliah *Mirengaken Basa Jawi* mahasiswa bahasa Jawa semester 2 kelas B. Adapun jumlah mahasiswa kelas tersebut sebanyak 22 mahasiswa. Berdasarkan hasil ujicoba, pada saat mahasiswa menyimak berita pada materi tradisi *Wiwit*, mahasiswa dapat memahami nilai-nilai simbolik yang dihadirkan melalui sesaji dalam upacara tersebut. Perolehan rata-rata hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran menyimak tersebut mencapai 8,86. Adapun nilai-nilai simbolik yang terkandung dalam upacara tradisi *Wiwit* tersebut mengatur kehidupan manusia dalam tiga tatanan yaitu:

- 1) Tata hubungan manusia dengan Tuhan mengarahkan agar manusia selalu bersyukur atas nikmat yang telah diberikan, dan selalu berserah dan memohon keberhasilan atas usaha yang telah dilakukannya kepada Tuhan. Hal ini disimbolkan dalam sesaji *ingkung ayam jago*.
- 2) Tata hubungan manusia dengan sesamanya mengajarkan bahwa manusia selalu berusaha agar dapat bermanfaat bagi orang lain. Hal ini disimbolkan dalam sesaji jajan pasar, buah-buahan dan *lumbungan*.

- 3) Tata hubungan manusia dengan alam mengarahkan manusia untuk mengolah tanah pertanian agar selalu terjaga kesuburannya sebagai sumber kehidupan manusia. Hal ini dilambangkan dalam sesaji sekul *megana* dan *gudangan*.

Tahap selanjutnya setelah ujicoba media yaitu tahap evaluasi. Tahapan mengevaluasi media didasarkan pada hasil ujicoba dan selanjutnya dilakukan revisi guna perbaikan media. Hasil ujicoba menunjukkan adanya revisi, yaitu: penambahan glosarium khususnya kosakata dalam *pawartostradhisiviwiwit*. Setelah dilakukan revisi maka media pembelajaran *mirengakenpawartos* diproduksi dalam bentuk CD pembelajaran.

B. Kualitas Media *MirengakenPawartos*

Kualitas media yang dikembangkan dalam penelitian ini ditinjau dari aspek materi dan tampilan media. Penilaian kualitas media dilakukan oleh ahli dalam tahap validasi ahli dan penilaian mahasiswa sebagai pengguna. Adapun rincian hasil rekapan penilaian kualitas media adalah sebagai berikut.

Tabel 1: Rekapan Penilaian Kualitas Media

No	Keterangan	Penilaian (%)	
		Ahli	Mahasiswa
1	Kualitas materi	76 (baik)	77,6 (baik)
2	Kualitas tampilan media	78 (baik)	79 (baik)

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kategori baik. Hal tersebut didukung oleh hasil penilaian ahli terhadap kualitas materi sebesar 76%, dan pada aspek kualitas tampilan media sebesar 78%. Penilaian ahli pada kedua aspek tersebut memiliki kategori baik. Penilaian mahasiswa terhadap kualitas media pada aspek materi mendapatkan 77,6 %, dan pada aspek kualitas tampilan media sebesar 79%. Penilaian mahasiswa pada kedua aspek tersebut mendapatkan kategori baik.

Kualitas materi dalam penilaian media ini meliputi 10 aspek. Adapun rincian 10 aspek penilaian kualitas materi oleh ahli media dan mahasiswa dapat dicermati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2: Rekap Penilaian Ahli Media pada Aspek Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
	Kesesuaian materi dengan indikator	3	Cukup
	Kejelasan penyajian materi	3	Cukup
	Sistematika penyajian materi	4	Baik
	Kesesuaian pemberian contoh materi	4	Baik
	Efisiensi teks	5	Sangat baik
	Kecukupan pemberian latihan	3	Cukup
	Kesesuaian soal dengan indikator	3	Cukup
	Kemudahan bahasa untuk dipahami	4	Baik
	Penyajian gambar mendukung materi	4	Baik
	Ketepatan penggunaan istilah	4	Baik
	Total	37	
	Skor ideal	50	
	% penilaian= (skor yang diperoleh / skor ideal)x100%	76%	Baik

Berdasarkan tabel tersebut terdapat beberapa penilaian yang berkategori cukup. Hal ini menunjukkan adanya proses revisi pada aspek tersebut. Saran untuk perbaikan pada beberapa aspek tersebut meliputi: penambahan indikator, materi, dan latihan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Jawa dalam *pawartos*.

Penilaian media pada aspek materi yang dilakukan mahasiswa mendapatkan persentase penilaian sebesar 77,6%. Adapun rincian penilaian setiap aspek dapat dicermati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3: Rekap Penilaian Mahasiswa pada Aspek Materi

No	Indikator	Penilaian %	Kategori
	Kesesuaian materi dengan indikator	86	Sangat baik
	Kejelasan penyajian materi	84	Sangat baik
	Sistematika penyajian materi	78	Baik
	Kesesuaian pemberian contoh materi	82	Sangat baik
	Efisiensi teks	78	Baik
	Kecukupan pemberian latihan	73	Baik
	Kesesuaian soal dengan indikator	79	Baik
	Kemudahan bahasa untuk dipahami	78	Baik
	Penyajian gambar mendukung materi	68	Baik
	Ketepatan penggunaan istilah	72	Baik

Berdasarkan tabel tersebut hampir semua aspek mendapatkan kategori baik. Beberapa revisi yang telah dilakukan sebelumnya memberikan dampak perbaikan pada aspek: 1) kesesuaian materi dengan indikator, 2) kejelasan penyajian materi, dan 3) kesesuaian pemberian contoh. Ketiga aspek tersebut mendapatkan kategori sangat baik. Hasil pengamatan selama ujicoba memberikan beberapa revisi, yaitu: 1) penambahan glosarium, 2) penambahan gambar dan 3) pemberian batas waktu dalam menyelesaikan soal *gladhen*.

Kualitas media ditinjau dari aspek tampilan dalam penelitian ini juga dinilai oleh ahli dalam tahap validasi dan mahasiswa sebagai pengguna. Adapun rekapan penilaian kualitas media pada aspek tampilan media dapat dicermati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4: Rekap Penilaian Tampilan Media oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor	Kategori
	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	Baik
	Ketepatan pemilihan warna	3	Cukup
	Ketepatan penempatan tombol (<i>button</i>)	4	Baik
	Respon terhadap peserta didik	4	Baik
	Sajian animasi	4	baik
	Daya dukung musik	4	Baik
	Efisiensi layar	4	Baik
	Kejelasan suara	4	Baik
	Kemenarikan media	4	Baik
	Kemudahan penggunaan media	4	Baik
	Total	39	
	Skor ideal	50	
	% penilaian= (skor yang diperoleh / skor ideal) x 100%	78%	Baik

Berdasarkan rekapan hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa kualitas media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik dengan prosentase penilaian 78%. Adapun saran untuk perbaikan media ini pada aspek tampilan media, yaitu: tampilan media khususnya layout dipercerah, warna terlalu banyak yang redup, perlu ditambah warna-warna yang cerah.

Selain penilaian oleh ahli, kualitas tampilan media juga dinilai oleh mahasiswa sebagai pengguna. Adapun hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5: Rekap Penilaian Mahasiswa pada Aspek Tampilan Media

No	Indikator	Penilaian (%)	Kategori
	Kejelasan petunjuk penggunaan program	87	Sangat baik
	Ketepatan pemilihan warna	75	baik
	Ketepatan penempatan tombol (<i>button</i>)	79	Baik
	Respon terhadap peserta didik	77	Baik
	Sajian animasi	75	Baik
	Daya dukung musik	75	Baik
	Efisiensi layar	75	Baik
	Kejelasan suara	88	Sangat baik
	Kemenarikan media	76	Baik
	Kemudahan penggunaan media	81	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kualitas tampilan media hampir semua berkategori baik. Beberapa aspek yang menonjol yaitu kejelasan petunjuk penggunaan program, kejelasan suara, dan kemudahan penggunaan media. Dengan demikian media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Mahasiswa dapat menggunakan media ini untuk belajar secara mandiri.

Efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diuji dengan uji t. Uji t dilakukan dengan cara membandingkan skor pretes dan postes. Adapun hasil uji t pretes-postes dalam penelitian ini yaitu -10.559 dengan signifikansi (0,00) artinya signifikansi berada dibawah 5%. Dengan demikian hipotesis adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretes dan postes pada pembelajaran *mirengakenpawartos* menggunakan media interaktif *adobe flash* diterima.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan media *mirengakenpawartos* dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) analisis dilakukan dengan mencermati kurikulum dan observasi lapangan; 2) desain meliputi: menetapkan kompetensi, merumuskan indikator, mengumpulkan referensi materi berita, merancang evaluasi, menyusun *flowchart* dan *storyboard*; 3) *development* yaitu mengembangkan *storyboard* ke dalam aplikasi program *adobe flash* dan dilanjutkan dengan validasi ahli serta revisi; 4) implementasi media dilakukan dengan ujicoba media dalam pembelajaran *mirengakenpawartos*; dan 5) evaluasi dalam hal ini hasil ujicoba digunakan sebagai bahan revisi untuk memperbaiki media. Setelah direvisi tahap selanjutnya media diproduksi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli dan mahasiswa kualitas media yang dikembangkan dalam penelitian berkategori baik. Hal ini juga didukung hasil uji efektifitas media yang diukur dengan uji t menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dan signifikan untuk pembelajaran nyemak *pawartos*. Dengan demikian media ini dapat digunakan untuk membantu mahasiswa memahami literasi budaya yang terkandung dalam tradisi *Wiwit*. Literasi tersebut mengarahkan mahasiswa untuk mengenal, memahami, dan mengolah kearifan lokal budaya Jawa yang dihadirkan secara simbolik dalam sesaji upacara tradisi *Wiwit*.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Depdiknas. 2008. Kamus besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia

<http://kamusbahasaIndonesia.org/berita/> diambil secara elektronik pada 25 Februari 2014

Madcoms. 2009. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta: Andi

_____. 2009. *Student Book series: Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: Andi

- Mardiwarsito, L. 1981. *Kamus Jawa Kuna- Indonesia*. Flores: Nusa Indah
- Mayer, R. 2009. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Mujid, Ahmad. 2016. <http://www.wikipendidikan.com/2016/03/pengertian-definisi-makna-literasi.html>
- Mulyani, S. & Nurhidayati. 2009. *Diktat Komprehensi Lisan*. Yogyakarta: FBS UNY
- Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Poerwadarminto, W. J. S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: Groningen
- Pramono, A. 2006. *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash + XML*. Yogyakarta: Andi
- TVRI stasiun Yogyakarta. 2014. *Pawartos Tetanen Lengkeng*. Yogyakarta: TVRI-Yogyakarta
- _____. 2014. *Pawartos Tradhisi Wiwit*. Yogyakarta: TVRI-Yogyakarta