

E-TEMBANG SEBAGAI MEDIA SARANA PELESTARIAN TEMBANG MACAPAT PADA PENDIDIKAN DASAR

Dani Sasmoko¹⁾, Haryo Kusumo²⁾

¹⁾ Sekolah Tinggi Elektronik dan Komputer Pat, Semarang
email: dani@stekom.ac.id

²⁾ Sekolah Tinggi Elektronik dan Komputer Pat, Semarang
email: haryo@stekom.ac.id

Abstract

Tembang macapat adalah budaya leluhur yang sekarang sedikit generasi muda yang menguasainya. Generasi muda sekarang lebih mengenal musik korea, musik barat ataupun lagu dangdut. E-Tembang adalah media pembelajaran berbasis Android yang memperkenalkan budaya tembang macapat yang di harapkan menambah minat belajar tembang macapat. Penelitian ini menggunakan metode RnD yang menggunakan 100 responden siswa sekolah dasar dengan tehnik survien dan wawancara tentang perbandingan pendidikan tembang macapat yang sudah berjalan di sekolah dan E-tembang, hasilnya ternyata banyak siswa menyukai belajar dengan android, alasannya mudah dan dapat di lakukan di mana saja tidak harus di sekolah, akan tetapi ada beberapa siswa yang masih menyukai pembelajaran di dampingi oleh guru. Secara keseluruhan dari 100 siswa sebagian besar sangat tertarik untuk belajar menggunakan E-tembang di karenakan contoh menembang dengan suara yang menarik dan di sertai lirik sehingga siswa tidak susah untuk mencari contoh dan tidak di reportkan dengan membawa buku atau materi tembang lain nya.

Keywords: *Macapat, Media Belajar, Android, Tembang*

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini kita banyak temui anak-anak menyanyikan lagu barat atau pun menyanyikan lagu dari korea dalam keseharian dan jika pun ada lagu indonesia yang dinyanyikan itu kebanyakan lagu dewasa dari dangdut, ini sangat memprihatinkan karena pengetahuan mereka akan tembang macapat sangat minim (Walansari 2011). Tidak di pungkiri budaya lokal seperti tembang macapat seakan-akan menjadi anak tiri dalam negeri sendiri sehingga lambat laun akan terlupakan jika tidak ada usaha untuk melestarikannya. Salah satu faktor yang membuat anak-anak tidak menyukainya adalah cara membawanya dan memperkenalkannya tembang macapat sekarang ini di rasa sangat membosankan karena berupa buku dan kaset yang di putar di kelas (Bahar 2019).

Salah satu usaha melestarikan budaya tembang macapat adalah dengan me *upload* tembang macapat ke dalam media yang sangat terkenal seperti youtube atau pun facebook dengan harapan akan di lihat dan di dengar generasi muda, akan tetapi ternyata langkah ini kurang optimal dan di sukai oleh anak-anak karena bisa di lihat jumlah penonton dari chanel tembang macapat sangatlah sedikit, ini berbeda sekali dengan chanel game ataupun lagu dangdut yang ternyata jumlah penontonnya lebih banyak.

Oleh karena itu penulis berusaha mencoba memanfaatkan teknologi mobile yang ternyata sekarang banyak di gemari para generasi muda terutama anak-anak dengan membuat aplikasi berbasis mobile yang berisi pengetahuan tentang tembang macapat yang bisa di gunakan belajar dalam menembang yang bisa di gunakan untuk belajar di sekolah dasar.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1. Tembang Macapat

Macapat adalah semacam puisi tetapi memiliki tingkat kerumitan yang sangat tinggi, sarat dengan akidah, petuah, nasihat, dan kearifan pandangan hidup masyarakat Jawa, wacana yang dikenal dan membudaya dalam diri masyarakat Jawa (Setiyorini 2016). Tembang Macapat merupakan salah satu bagian dari budaya tata bahasa Jawa. Tata bahasa Jawa sendiri meliputi antara lain aksara Jawa, tembung, ater-ater seselan panambangan, homonim, antonim, sinonim, ukara, purwakarhi, tembang, gending, karawitan, babad wayang dan serat (Arifudin 2017). Pada jaman populer nya tembang Macapat ini di gunakan untuk penyampaian pesan pendidikan dan kehidupan karena sifat nya yang enak di dengar dan sesuai kondisi masyarakat dan tidak lekang oleh waktu. Sifat tembang yang gampang di hapal dan menggunakan bahasa yang mudah di mengerti sehingga masyarakat pada saat itu sering melantunkan nya (Setiyadi 2010).

2.2. Android

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

2.3. Bahan Ajar

Bahan Ajar adalah segala bentuk alat bantu dan bahan yang di gunakan guru/dosen dan instruktur untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu bahan ajar merupakan alat bantu untuk siswa agar lebih mudah dan terbantu memahami materi yang di berikan pengajar yang di sesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan alat untuk mengevaluasi hasil proses pembelajaran. Pada proses belajar di perlukan peran aktif dari peserta didik dalam membangun pemahaman dan makna atas informasi yang di berikan, berdasarkan hal ini maka wujud dari bahan ajar menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar (Masturoh 2010).

2.4. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian bahan ajar yang di berikan instruktur atau guru/dosen untuk menyampaikan informasi. Media Pembelajaran mengalami perubahan yang sangat signifikan seiring perkembangan teknologi, mulai dari teknologi cetak, suara, video dan komputer ataupun gabungan dari semua itu (Natalia and Khotimah 2016).

3. METODE PENELITIAN

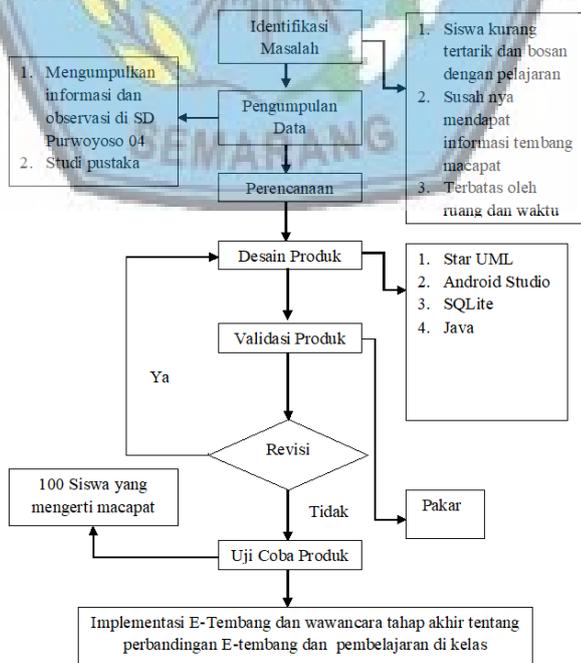
Aplikasi Pembelajaran E-Tembang ini di kembangkan berbasis Android dengan menggunakan *software* Android Studio dengan menggunakan database *SQLite* yang nantinya akan terinstall dalam *smartphone* sehingga dalam mengakses tembang Macapat nya ketika belajar menembang tidak menggunakan internet sehingga di harapkan hasil yang menghemat penggunaan *bandwit* artikel. Penelitian ini menggunakan metode *Riset and Development* (R & D) yang di lakukan antara lain:

1. *Riset and Information Collecting*, pada tahap ini di lakukan pengamatan metode pembelajaran tembang macapat yang berlangsung saat ini dan melakukan wawancara awal terhadap 100 siswa yang pernah mendapat pelajaran tembang

- macapat. Selain itu di lakukan studi literature terhadap penelitian yang sejenis yang pernah di lakukan dan menganalisa kelebihan dan kelemahannya.
2. *Panning* (perencanaan), melakukan perencanaan kegiatan dan aplikasi untuk mengetahui kebutuhan system yang di bangun, perancangan kegiatan berupa penentuan jenis kegiatan yang akan di lakukan. Perancangan software dilakukan dengan menggunakan *Star UML* untuk merencanakan alur kegiatan yang di gunakan. Dan menggunakan *flow cart* untuk merencanakan alur kegiatan penelitian
 3. *Develop preliminary form of product* yaitu pembuatan awal aplikasi yang di hasilkan, dalam langkah ini berisi pedoman penggunaan produk, produk awal dan komponen pendukung awal lain nya. Pada tahap ini produk di buat sesuai dari hasil wawancara awal. Proses pembangunan aplikasi menggunakan *Android Studio* dengan menggunakan bahasa pemrograman *java* dan database *SQLite*.
 4. *Preliminari field testing*, yaitu proses uji coba awal di lapangan yang melibatkan pakar yang ahli dalam bidang pemrograman mobile untuk di analisa dan di evaluasi sebelum di ujicobakan di lapangan.
 5. *Main product revision*, proses perbaikan yang dilakukan dengan menggunakan acuan data hasil analisis uji coba awal. Proses perbaikan di lakukan berulang sehingga di inginkan hasil yang sesuai.
 6. *Main field testing*, yaitu proses uji coba utama yang melibatkan siswa yang lebih banyak yaitu 100 siswa. Pada proses ini di lakukan wawancara, menyebar angket terutama di lakukan pada kinerja aplikasi. Hasil dari tahap ini di evaluasi untuk mendapatkan produk akhir.
 7. *Final product revision*, yaitu tahap perbaikan dan penyempurnaan terhadap hasil ujicoba akhir yang nanti nya di harapkan produk dapat digunakan oleh siswa.

4. HASIL PENELITIAN

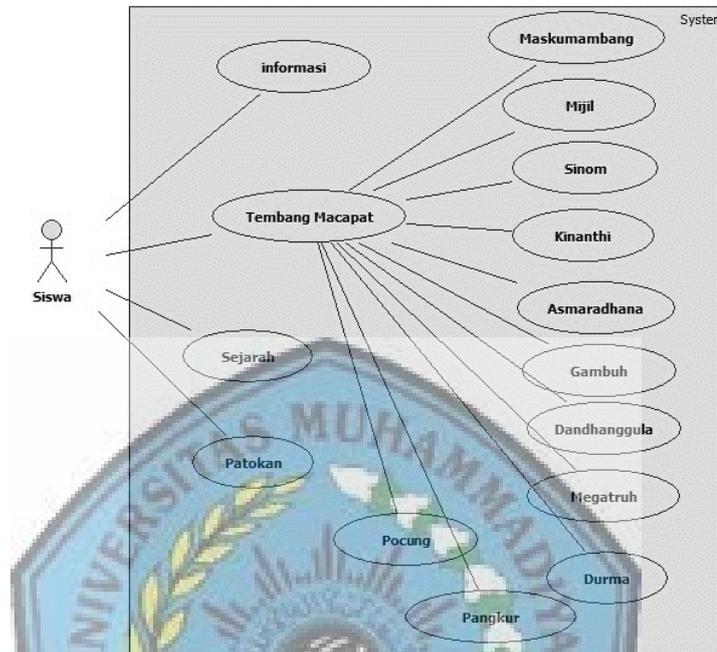
4.1. Flow Cart alur penelitian



Gambar 1. Alur dari Flow Cart system E-Timbang

Pada Gambar 1 adalah alur penelitian yang di lakukan per tahap dari pengumpulan data, uji coba dan tahap melakukan analisa

4.2. Use Case diagram E-Tembang



Gambar 2. Use Case dari E-Tembang

Pada Gambar 2 di ketahui bahwa pada aplikasi E-Tembang memiliki 4 menu utama yang terdiri Informasi, Tembang Macapat, Sejarah dan Patokan. Pada menu Tembang macapat berisi 11 tembang macapat yang bisa di dengarkan lagu macapat nya yang telah di isi oleh suara pakar tembang macapat.

Layout Menu Utama



Gambar 3. Menu Utama E-Tembang

Pada Gambar 3 di gunakan rancangan yang menggunakan warna coklat dan hitam sehingga tidak pedih di mata untuk penggunaan waktu lama. Didalam halaman ini informasi berisi tentang informasi kontak yang bisa di hubungi, Tembang Macapat berisi 11 tembang macapat, Sejarah berisi tentang sejarah awal mula tembang ini dan patokan berisi tentang rumus pelafalan dari tembang macapat.

Menu Informasi



Gambar 4. Isi menu Informasi

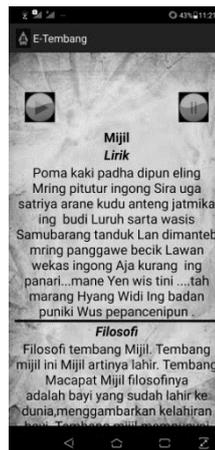
Pada gambar 4, isi dari menu informasi adalah tentang penulis, logo institusi dan logo ristekdikti serta alamat penulis yang bisa dihubungi.

Menu Tembang Macapat



Gambar 5. Isi Menu Tembang Macapat

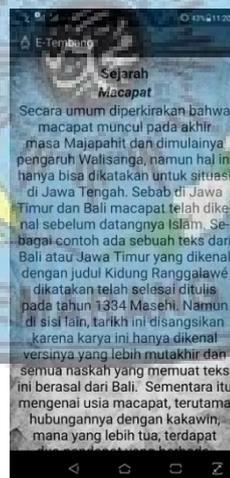
Pada Gambar 5 berisi 11 tembang macapat yang bisa di pilih untuk di dengarkan dan di baca lirik nya untuk belajar menembang serta berisi tentang makna yang terkandung di dalam tembang tersebut.



Gambar 6. Isi tembang Mijil

Dalam Gambar 6, ketika tombol menu tembang macapat di pilih tembang maka di dalam nya berisi halaman yang memuat tombol untuk menyalakan dan berhentikan tembang yang di dengar kan, lirik dari tembang tersebut sehingga dapat membantu menghapalkan dan filosofi dari tembang tersebut agar membantu siswa untuk memahami makna dari tembang itu.

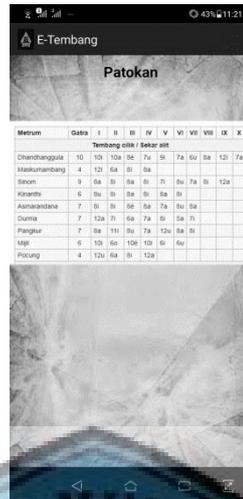
Menu Sejarah



Gambar 7. Isi menu Sejarah

Pada Gambar 7 berisikan informasi tentang asal muasal tembang macapat itu ada dan bagaimana tembang macapat itu bisa menyebar ke seluruh jawa.

Menu Patokan



Gambar 8. Isi Menu Patokan

Gambar 8 berisi tentang aturan tinggi nada tembang macapat di lafalkan dan panjang pendek nya suatu tembang di nyanyikan.

Perbandingan E-Tembang dan Pembelajaran di kelas

Tabel 1. Perbandingan situasi E-Tembang dan Pembelajaran di Kelas

No	Situasi	E-Tembang	Pembelajaran di kelas
1.	Lokasi Belajar	Di mana saja	Hanya di kelas
2.	Waktu Belajar	Bisa dilakukan kapan saja	Hanya pada jam pelajaran tembang macapat
3.	Pengajar	Belajar mandiri atau ber kelompok dengan teman sejawat	Di dampingi guru atau pengajar
4.	Kualitas nada tembang	Berasal dari ahli tembang macapat	Tergantung penguasaan dari pengajar
5.	Alat bantu	Mem butuhkan telephon genggam	Membutuhkan alat pengeras suara

Dari table 1 dapat di ketahui bahwa pembelajaran di kelas dan berbasis teknologi menggunakan E-Tembang memiliki kelemahan dan kelebihan, antara lain untuk pembelajaran di kelas memiliki kelebihan proses pengawasan di lakukan oleh guru atau pengajar sehingga pembelajaran bisa di pantau di lakukan oleh siswa atau tidak, apabila pengajar atau guru memiliki keahlian dalam menembang dan mengajar akan di hasilkan anak didik yang menguasai tata cara tembang yang baik tetapi akan berbeda hasil nya jika pengajar tidak terlalu menguasai tembang macapat, anak didik akan semakin bingung. Proses pembelajaran hanya dapat di lakukan di dalam kelas dan jam pelajaran tembang macapat saja, karena di luar kondisi itu tidak memungkinkan.



Gambar 9. Grafik tingkat kemudahan menerima materi tembang

Dari Gambar 9 terlihat data tingkat penerimaan materi tembang menggunakan aplikasi E-Tembang di memperoleh nilai 76% yang arti nya sebagian besar siswa mudah mengerti tentang isi dari tembang macapat yang ada di dalam E-Tembang, sedangkan 13% mengalami kendala susah mengerti tembang macapat dan sisa nya 11% menjawab tidak tahu. Pada data ini membandingkan antara penggunaan E-Tembang dan belajar di dalam kelas tentang pemahaman dan penguasaan di dalam memahami tembang macapat(Satryawan 2014). Tinggi nya tingkat penerimaan ini di karenakan beberapa pengajar ada yang tidak menguasai menembang dan proses pembelajaran kadang terjadi rasa malu pada siswa untuk bertanya kepada pengajar ketika tidak memahami.

5. SIMPULAN

Penggunaan aplikasi mobile sangat membantu siswa dalam belajar karena siswa di mudahkan menggunakan dan membawa materi tembang yang berupa software android yang bisa di install di dalam telephon genggam masing-masing siswa, siswa tidak di repotkan dengan membawa buku yang berat dan di mudah kan memperoleh contoh suara tembang yang tepat dan sesuai aturan menembang. Dengan tinggak penerimaan tembang macapat menggunakan E-tembang yang mencapai 76% yang sesuai dengan gambar 9 dapat di simpukan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan E-tembang sehingga di mungkinkan tembang macapat bisa terus ada dan lestari karena ada yang berminat mempelajari nya.

6. REFERENSI

Agus, I Gede, and Maha Putra. 2015. "APLIKASI PEMBELAJARAN NYANYIAN PUPUH TADISIONAL BALI BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR

- LEARNING APPLICATION OF THE BALINESE TRADITIONAL PUPUH SONGS WITH ANDROID PLATFORM IN ELEMENTARY SCHOOL.” In *E-Proceeding Of Applied Science*, , 1051–58.
- Arifudin, Hendrik Rusdian. 2017. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tembang Macapat Berbasis Android.” *Journal of Computer and Information Technology* 1(1): 39–45.
- Bahar, Bahar. 2019. “PENGAYAAN BAHAN AJAR SEKOLAH DASAR PASCA PEMBELAJARAN DI KELAS SMART LKS: MODEL APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE UNTUK PENGAYAAN BAHAN AJAR SEKOLAH DASAR PASCA PEMBELAJARAN DI KELAS.” *Jurnal teknologi Informasi dan Komunikasi* 10: 1–6.
- Masturoh, Titin. 2010. “Media Pembelajaran Bahasa Jawa Dengan Computer Assisted Learning (CAL).” *Jurnal penelitian Seni Budaya* 2(1).
- Natalia, Lusi, and Khusnul Khotimah. 2016. “Pengembangan Media Computer Assisted Instruction Pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Kartika IV-11 Surabaya PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH MATERI AKSARA JAWA.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 7(2): 1–6.
- Satryawan, Gusti Ngurah Wira. 2014. “Pengembangan Media Belajar Pupuh Berbasis Android.” *JPTK* 11(2): 99–110.
- Setiyadi, Dwi Bambang Putut. 2010. “Wacana Tembang Macapat Sebagai Pengungkap Sistem Kognisi Dan Kearifan Lokal Etnik Jawa.” *Kajian Linguistik dan Sastra* 22 No.2(1): 193–210.
- Setiyorini, Agustin. 2016. “Aplikasi Tembang Macapat Berbasis Multimedia.” *Jurnal Informasi Interaktif* 1(2): 87–92.
- Walansari, Ike Desi. 2011. “PENGUNAAN MEDIA NAOKE (NEMBANG KARAOKE) DALAM PEMBELAJARAN TEMBANG DOLANAN KELAS IV SDN SUMUR WELUT 1 / 438 SURABAYA.” *JPGSD* 6(4).