

**MEDIA PASINAON VIDEO TUTORIAL LANCARAN MANYAR
SEWU LAN GUGUR GUNUNG BERBASIS WEB KANGGE
MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA DAERAH FAKULTAS
BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

RINGKESAN SKRIPSI

**Dipunajengaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
minangka Sarat kangge Nggayuh
Gelara Sarjana Pendidikan**



dening

**Ahmad Hasfi Alhazmi
NIM 12205241005**

**Yogyakarta, April 2018
Pembimbing**



**Prof. Dr. Suwardi M. Hum.
NIP 19640403 199001 1 004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

*Media Pasinaon Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur
Gunung Berbasis Web Kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas
Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*

Dening : Ahmad Hasfi Alhazmi
NIM. 12205141005

SARINING PANALITEN

Ancasing panaliten menika, inggih menika: (1) ngandharaken tahap-tahap damel media pasinaon *Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu Lan Lancaran Gugur Gunung Berbasis Web Kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*; (2) ngandharaken kualitas media pasinaon *Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu Lan Lancaran Gugur Gunung Berbasis Web Kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta* dening dosen ahli materi saha dosen ahli media; (3) ngandharaken pamanggihipun Dosen Basa Jawi sarta Mahasiswa babagan media pasinaon *Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu Lan Lancaran Gugur Gunung Berbasis Web* babagan penyajian materi saha tampilan produk.

Panaliten menika kalebet jinis panaliten Research and Development (R&D). Kanthi tahap analysis, design, development, implementation, sarta evaluation. Produk media menika dipunevaluasi dening dosen ahli materi saha dosen ahli media mawi validasi dumugi pikantuk kualitas media ingkang sae saha layak dipunuji coba wonten ing sekolah.

Asiling panaliten nedahaken bilih cak-cakanipun damel media pasinaon kaperang dados gangsal tataran. Tataran ingkang sepisan inggih menika analisis kurikulum, kabetahan Mahasiswa, saha wawancara Dosen. Tataran kaping kalih inggih menika damel design media pasinaon kanthi ngempalaken referensi saha damel Bagan saha Planning Materi. Tataran kaping tiga inggih menika nyuwun validasi dening dosen ahli materi saha dosen ahli media dumugi pikantuk pasarujukan kangge uji coba. Tataran kaping sekawan inggih menika uji coba media pasinaon dhateng sekolah. Tataran kaping gangsal evaluasi media pasinaon. Wondene kualitas media saking dosen ahli materi pikantuk rata-rata presentase biji 82% ingkang kagolong sae sanget. Pambiji kualitas media dening dosen ahlli media pikantuk rata-rata presentase biji 88% ingkang kagolong sae sanget. Wondene pamanggih Dosen Basa Jawi ngengingi leresipun konsep saha kompetensi saha kualitas tampilan media menika pikantuk rata-rata presentase 96% ingkang kagolong sae sanget. Asiling angket pamanggih Mahasiswa tumrap panganggenipun media pasinaon menika saged narik kawigatosan Mahasiswa.

Pamijining tembung: Media, pasinaon, video, Tutorial, aplikasi, website.

PURWAKA

Adhedasar ancasing mata kuliah seni karawitan saking kurikulum 2014 Berbasis KKNI mahasiswa kedah mengapresiasi gendhing karawitan soran, kedah trampil lan prigel anggenipun nabuh, salah satunggaling perkawis mahasiswa saksampunipun kuliah mboten wonten fasilitas ingkang saged nyengkuyung seni karawitan, menapa malih winatesing perkuliahan ingkang naming angsal 2 SKS persemester saengga pun betahkaken media sanes ingkang saged mbiyantu mahasiswa ingkang sampun mboten mendhet mata kuliah seni karawitan. Bab menika gadhah ancas supados mahasiswa taksih saged sinau babagan seni karawitan. Tegesipun seni karawitan piyambak inggih menika *musik* Indonesia ingkang ngginakaken laras *nondiatonis* (laras pelog saha slendro) ingkang garapan-garapanipun sampun ngetrapaken *sistem notasi, warna suara, ritme, gadhah fungsi, sipat pathet, saha aturan ingkang awujud instrumentalia, vokalia saha campuran, ugi endah menawi dipunmirengaken.* (Suhastjarja, 1984)

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta wajib mendhet *mata kuliah* seni karawitan I saha II, wiwit saking dhasar dumugi cara nabuh gamelan saha ingkang sae saha leres. Samenika ketingal menawi kathah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah kirang nguwaosi karawitan, utamanipun kirang prigel anggenipun nabuh *gamelan* kanthi cara ingkang leres jumbuh kaliyan paugeranipun. Dhasaripun nyinau *gamelan* inggih menika mangertos laras *gamelan*, jinisipun *gamelan*, pathet *gamelan*, saha maos *notasi gamelan*.

Samenika kathah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang kirang saestu anggenipun nyinau bab *gamelan* wiwit dhasaranipun. Awit saking menika, panaliti perlu ngginakaken *media* utawi sarana kangge nggampilaken mahasiswa anggenipun ndherek *mata kuliah* karawitan I saha II. Panaliti lajeng damel salah sawijining *media* ingkang adhedhasar *video tutorial* ingkang ngginakaken *website*

Supados ngasilaken *produk* ingkang sae, panaliti kedah nggatosaken leresing *materi saha kualitas media* kanthi nyuwun *validasi kualitas materi saha validasi kualitas media*. *Validasi materi* dening dosen *ahli materi saha validasi media* dening dosen *ahli media*. Kajawi menika kangge ngasilaken *media* ingkang sae tumrap mahasiswa saha dosen, panaliti nyuwun pamanggihipun mahasiswa saha dosen ngengingi *media* ingkang sampun dipundamel. Bab menika saged nyengkuyung supados *media* menika sae saha jumbuh kaliyan kebetahan mahasiswa. Asiling *media* dipunkajengaken saged nambah *motivasi* saha njangkepi kabetahan mahasiswa kangge nyinau karawitan mliginipun *gamelan* saha nguri-uri kabudayaan Jawi.

GÊGARAN TEORI

Media pasinaon inggih menika sarana kangge ngindhakaken kaprigelan salebeting pasinaon ingkang dipuntindakaken dening dosen saha mahasiswa. (Kustandi saha Sutjipto (2011:9) ngandharaken menawi *media* ginanipun kangge *komunikasi* saha *interaksi* guru dhateng siswa *komunikasi* ing salebeting pasinaon dados bab ingkang wigati amargi dados ancasipun nglumantaraken seserepan. Miturut Arsyad (2003: 3)

Saking kalih andharan *ahli* menika kapendhet dudutan tegesipun *media* pasinaon inggih menika sarana pambiyantu kangge nglumantaraken seserepan kanthi sae dhateng mahasiswa supados seserepan saged dipuntampi kanthi leres. Seserepan ingkang dipuntampi mahasiswa gumantung saking cara nglumantaraken. Salebeting *proses pengiriman* ngelmu wonten pepasahagipun, seserepan boten saged dipuntampi kanthi sae. Nalika ngelmu boten saged dipuntampi kanthi sae, *materi* ingkang dipunkajengaken dipunkuwaosi dening mahasiswa awrat kangge dipundadosaken kasunyatan.

a. Pangertosan *Media Pasinaon*

Media pasinaon inggih menika sarana kangge ngindhakaken kaprigelan salebeting pasinaon ingkang dipuntindakaken dening dosen saha mahasiswa. (Kustandi saha Sutjipto (2011:9) ngandharaken menawi *media* ginanipun kangge *komunikasi* saha *interaksi* guru dhateng siswa *komunikasi* ing salebeting pasinaon dados bab ingkang wigati amargi dados ancasipun nglumantaraken seserepan. Miturut Arsyad (2003: 3), *media* kapendhet saking Basa Latin iggih menika *medius* ingkang tegesipun “tengah”, “perantara” utawi ‘pengantar’.

Saking kalih andharan *ahli* menika kapendhet dudutan tegesipun *media pasinaon* inggih menika sarana pambiyantu kangge nglumantaraken seserepan kanthi sae dhateng mahasiswa supados seserepan saged dipuntampi kanthi leres. Seserepan ingkang dipuntampi mahasiswa gumantung saking cara nglumantaraken. Salebeting *proses pengiriman* ngelmu wonten pepasahagipun, seserepan boten saged dipuntampi kanthi sae. Nalika ngelmu boten saged dipuntampi kanthi sae, *materi* ingkang dipunkajengaken dipunkuwaosi dening mahasiswa awrat kangge dipundadosaken kasunyatan.

b. Jinisipun *Media Pasinaon*

Miturut Kustandi saha Sutjipto (2011:29) *media pasinaon* saged dipunperang dados sekawan inggih menika:

1. *Media Asiling Teknologi Cithak*

Teknologi cithak inggih menika sarana kangge ngasilaken saha nyamektakaken *materi*, kadosta buku saha *materi visual statis*, utaminipun kanthi *proses pencithakan mekanis* utawi *fotografis*. *Teknologi* menika ngasilaken *materi* ingkang wujudipun cithakan.

2. *Media Asiling Teknologi Audio Visual*

Teknologi audio visual dados cara kangge ngasilaken utawi nglumantaraken *materi* kanthi ngginakaken *mesin-mesin mekanis* saha *elektronik*, kangge nyamektakaken *pesan-pesan audio* saha *visual*.

3. *Media Asiling Teknologi Berbasis Komputer*

Teknologi berbasis komputer dados cara kangge ngasilaken *materi* kanthi ngginakaken *sumber-sumber* ingkang *micro-processor*. Titikanipun ingkang dipunasilaken (*hardware* mawi *software*) inggih menika:

- a. Saged dipunginakaken boten urut, *non-sekuensial* utawi *linear*.
 - b. Saged dipunginakaken nalika dipunbetahaken mahasiswa.
 - c. *Gagasan-gagasan* dipunsamektakaken kanthi *abstrak* mawi ukara, *simbol* saha *grafik*.
 - d. *Prinsip-prinsip ilmu kognitif* kangge pangrembaka *media* menika.
 - e. Ingkang dados underaning pasinaon inggih menika mahasiswa piyambak, satemah mahasiswa langkung aktif.
4. *Media Asiling Gabungan Teknologi Cithak saha Komputer.*

c. Paedahing *Media Pasinaon*

Paedah saking *media pasinaon pasinaon* menika wonten kathah. Ing andhap menika paedah *media* miturut Midun lumantar Asyhar (2012:42):

- a. Saged damel wiyar *cakrawala materi* ingkang dipuncawisaken.
- b. Peserta didik saged pikantuk maneka warni *pengalaman* nalika sinau.
- c. Paring *pengalaman* ingkang *konkret* dhateng *peserta didik*.
- d. Nyameptakaken perkawis ingkang ingkang dipunpanggihi *peserta didik*.
- e. Paring *infiormasi* ingkang *akurat* saha paling enggal.
- f. Damel *materi* langkung narik satemah saged narik kawigatosan saha ngindhakaken greget mahasiswa kangge sinau.
- g. *Merangsang* mahasiswa supados mikir *kritis* saha imajinatif.
- h. Ngindhakaken *efisiensi pasinaon*.
- i. Saged nguwali perkawis pasinaon ing *lingkung mikro* utawi *makro*.

Jinising Panaliten

Panaliten kanthi irah-irahan “*Media Pasinaon Video Tutorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung Berbasis Web* kangge Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta” kalebet panaliten *Research and Development (R&D)*. Metode R&D

inggih menika salah setunggaling *metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken *produk* tartamtu saha nguji *efektifipun produk* (Sugiyono 2011: 297). Panaliten menika ngginakaken *media* pasinaon *Video Tutorial berbasis web* ingkang gadhah *deskriptif video audio eksploratif*. Sipat menika ngginakaken tata cara ingkang sampun urut saha kedah dipuntindakaken dening panaliti kangge ngasilaken setunggal *produk* saha supados cetha anggenipun nindakaken panaliten.

Panaliten ingkang dipunkajengaken inggih menika panaliten kanthi ngempalaken *data* kangge damel *media* ingkang awujud *video tutorial berbasis website*. *Media* pasinaon menika dipundamel lajeng dipunsuwunaken pirsu dhateng *dosen ahli* kangge dipunevaluasi *kualitas saha validitasipun* dening *dosen ahli media* saha *dosen ahli materi*. Asiling *media* ingkang sampun dipunvalidasi menika lajeng dipunbiji dening dosen basa Jawi bab karawitan mliginipun *gamelan* saha saged dipunginakaken mahasiswa minangka sarana pambiyantu pasinaon basa Jawi bab karawitan mliginipun *gamelan*.

Prosedur Panaliten

Salebeting damel *media* menika kedah nggatosaken cara-cara damelipun. Mulyatiningsih (2011:1) *prosedur* pangrembaka *model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations)* ingkang dipunrembakaken dening Dick saha Carry, *prosedur* menika dipunperang dados 5, inggih menika: *Analysis, Design, Development, Implementation, lan Evaluation*. Gangsal *prosedur* ingkang kedah dipunlampahi kados mekaten:

1. Analisis (Tataran Analisis Kabetahan)

Analisis menika kalebet tataran wiwitan, ingkang dipuntindakaken saderengipun damel *media* pasinaon kangge mangertos menapa ingkang dipunbetahaken ing lapangan salebeting pasinaon basa Jawi bab karawitan mliginipun *gamelan*. Langkung rumiyin panaliti nindhakaken *analisis kurikulum* amargi kedah laras kaliyan KD wonten ing Universitas. Kanthi nindhakaken *analisis*, panaliti saged mangertos kabetahan tumrap pandamesahaipun *media*

pasinaon. *Kurikulum* ingkang dipundadosaken dhasaring *materi* inggih menika *kurikulum 2009* mliginipun basa Jawi bab karawitan.

2. **Design (Damel Design Media)**

Tataran kangge ngrantam *media* pasinaon kedah dipunlampahi sasampunipun nindakaken *analisis* kabetahan kangge nemtokaken wosing *media* ingkang dipundamel. Inggih dipunlampahi inggih menika ngempalaken *materi (Video Tutorial)* pasinaon saha *desain pambiji*. Sasampunipun *materi* pasinaon saha *desain* pambiji dipunkempalaken panaliti lajeng nemtokaken *media* menapa ingkang sae lan trep kangge narik kawigatosanipun Mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni kangge nyinau karawitan, lajeng panaliti damel *flowchart*. Wosipun *flowchart* inggih menika *konsep* urut-urutaning damel *media* kangge gampilaken damel *desain media* pasinaon. *Flow chart* ingkang sampun dipundamel dipunandharaken kanthi *story board* ngewrat wedharan *materi* pasinaon. *Flowchart* saha *Video Tutuorial* lajeng dipunwujudaken dados *naskah media* pasinaon ingkang ngewrat wedharan *menu utama, pilihan lancaran manyar sewu lan lancaran gugur gunung, lan wonten video perpiranthi gamelan ingkang gampilaken naming tinggal dipun click*.

3. **Development (Tataran Mujudaken Media Pasinaon)**

Materi ingkang sampun dipunpilih wau dipunringkes saha dipunpendhet dudutanipun supados boten kleru anggenipun mangertosi, mahami, saha nabuh *gamelan*. Piwulang ing saben pangertosan dipunpendhet sarta samangke dipunlebetaken *materi* ing salebeting *media kanthi video tutorial*. *Media* menika wujudipun *web* ingkang dipundamel mawi *mobirise* ingkang saged dipun bikak wonten ing *Komputer* lan *gawai (Gadget)*. Salajengipun damel *design ui (user interface)* utawi rantaman kados menapa *tampilan medianipun*. Nama-nama *opsi* saha *menu*, warninipun saha menapa kemawon ingkang badhe dipunlebetaken ing *media menika*. Menawi sampun, dipunwiwiti ngempalaken video tutorial saha dipunlebetaken *media* ngginakake Link.

4. Implementasi (Tataran Uji Coba)

Sasampunipun *produk media* pasinaon dipunsarujuki *layak ujicoba* dening *dosen ahli media* saha *dosen ahli materi*, panaliti saged nindakaken *uji coba* ngginakaken *media* pasinaon menika wonten ing universitas Ananging saderengipun *media* menika dipunginakaken kangge *uji coba* wonten *kelas*, panaliti kedah nyuwun pasarujukan saking dosen basa Jawi rumiyin. Nalika sampun pikantuk pasarujukan saking dosen basa Jawi, panaliti saged miwiti *uji coba produk media* pasinaon wonten ing *kelas*.

5. Evaluasi (Evaluasi Media Pasinaon)

Saking *validasi* dening *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*, sarta pambiji saha pamrayogi dosen basa Jawi sarta mahasiswa saking *uji coba* ingkang sampun dipuntindakaken ing tataran saderengipun, panaliti pikantuk *data* saking *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* minangka *validator materi* saha *validator media*, saha *dosen* basa Jawi sarta Mahasiswa Pendidikan Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta minangka pangangge *media*. *Data* menika awujud biji *angket* saha *pamrayogi* ngengingi *kualitas produk media* pasinaon. Wonten ing *tataran evaluasi* panaliti nindakaken *evaluasi produk media* adhedhasar biji saha pamrayogi saking *dosen ahli materi*, *dosen ahli media*, dosen saha mahasiswa. Biji saha pamrayogi menika dipuntingali sampun jumbuh menapa dereng kaliyan ancasipun damel *media*.

1. Asiling Pambiji Pungkasan Kualitas Media Pasinaon

Kualitas media pasinaon *Video Tutuorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web* adhedhasar asiling pambiji *validasi dosen ahli materi*, *dosen ahli media*, pambiji Dosen Basa Jawi sarta angket pamanggih mahasiswa. Asiling pambiji pungkasan kados wonten ing *tabel* ing andhap menika.

Adhedhasar asiling pambiji saking Ahli Materi 11 *indikator* kasebut pikantuk *rata-rata presentase* 82% saking etang-etangan

$\frac{\text{Gunggungipun presentase biji}}{\text{Skor maksimal presentase biji}} \times 100 = \frac{164}{200} \times 100 = 82\%$ ingkang kagolong sae sanget. Bab kasebut nedahaken bilih *materi* ing salebeting *media* pasinaon sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* sarta *indikator*, saged paring pambiyantu tumrap mahasiswa kangge sinau kanthi *fleksibel*, *video* ingkang dipunginakaken ugi sampun leres satemah paring pambiyantu tumrap mahasiswa kangge mangertos karawitan mliginipun gamelan.

Adhedhasar asiling pambiji *dosen ahli media* pikantuk biji *rata-rata presentase* 88% saking etang-etangan $\frac{\text{Gunggungipun presentase indikator}}{\text{Skor maksimal presentase indikator}} \times 100 = \frac{176}{200} \times 100 = 88\%$ ingkang kagolong sae sanget. Tegesipun *media* ingkang dipundamel ngginakaken *gagasan* saha *ide* ingkang kreatif, *media* menika ugi gampil dipunginakaken tumrap mahasiswa, gampil dipunpadosi sarta gratis. Kanthi mekaten, *media* menika gadhah *kualitas* ingkang sae.

Adhedhasar *indikator-indikator* kasebut, Dosen Basa Jawi paring pambiji kanthi *rata-rata presentase* 96% saking etang-etangan $\frac{\text{Gunggungipun presentase indikator}}{\text{Skor maksimal presentase indikator}} \times 100 = \frac{192}{200} \times 100 = 96\%$ ingkang kagolong sae sanget. Saking pambiji menika, nedahaken bilih *media* pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web* menika isinipun sampun leres jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar* saha *Indikator* satemah jumbuh kaliyan kabetahan mahasiswa.

Angket pamanggih Mahasiswa tumrap *media* pasinaon *Video Tutorial* Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) *Berbasis Web* kaperang dados 4 inggih menika perangan gampilipun mengertos *media* saha *materi*, kemandhirian sinau, penyajian *media*, saha *pengoprasian media*. Asiling pamanggih siswa saking sedaya perangan kasebut pikantuk *rata-rata presentase* $\frac{\text{Gunggungipun presentase indikator}}{\text{Skor maksimal presentase indikator}} \times 100 = \frac{344}{400} \times 100 = 86\%$, ingkang kagolong sarujuk sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged

narik kawigatosan tumrap mahasiswa satemah ngindhakaken kawegigan mahasiswa.

a. Kaluwihan *Media Pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web*

- (1) *Media* menika *layak* dipundadosaken *media* ing salebeting *pasinaon* karawitan mliginipun gamelan. *Layak* utawi botenipun *media* menika saged dipunpirsani saking pambiji *kualitas media* mawi *validasi* dening *dosen ahli materi, dosen ahli media* , biji saking *dosen* Basa Jawi, sarta pamanggih Mahasiswa PBD I FBS UNY ingkang pikantuk *rata-rata presentase 88%* ingkang kagolong sae sanget.
- (2) *Media pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web* saged dipunginkaken minangka sarana sinau kanthi mandhiri, wonten ing Kampus, sekolah utawi wonten dalem satemah pasinaon langkung *efektif saha efisien*.
- (3) *Media pasinaon* menika *support* dipunginakaken sedaya *laptop , gawai (Gadget)* wiwit ingkang *versi* punapa kemawon kedah wonten *Browser e*.
- (4) *Media pasinaon* menika saged dipunpersani lan dipunpersani kanthi gampang saha gratis wonten ing Website.
- (5) *Tampilan media pasinaon* menika narik kawigatosan awit saking warninipun ingkang *simple* sarta wontenipun *video tutorial, perbagian gamelan* lan sampun dipunpisah.
- (6) Gampil anggenipun ngginakaken *media* menika awit wontenipun pitedah pangangenipun *media*.
- (7) Pangangge *media* saged mangertos kaprigelanipun nyinau karawitan mliginipun gamelan lan gendhing lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung
- (8) Pangangge saged mangertos lepat saha leresipun tetabuhanipun.

b. Kakirangan *Media Pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web*

- (1) *Media menika* namung saged dipunginakaken ing piranti ingkang *sistem operasinipun ngginakaken system internet*. Menawi mboten nganggem internet boten saged dipun bikak.
- (2) *Media menika* namung nyawisaken kalih gendhing, inggih menika *gendhing lancaran manayar sewu lan lancaran gugur gunung*.
- (3) Menawi gladhen kedah wonten gamelan kangge *menyesuaikan* pener nopo boten e

PANUTUP

Dudutan

Panaliten menika jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *Research and Development* inggih menika panaliten ingkang dipuntindakaken kanthi cara tartamtu, satemah saged ngasilaken setunggaling *produk*. *Produk* ingkang dipunasilaken inggih menika *media pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web*. *Media pasinaon* menika dipundamel ngginakaken *mobirise* ingkang asilipun arupi *aplikasi* ingkang dipuncawisaken wonten *Google* kanthi gratis.

Pamrayogi

Saking dudutan wonten ing inggil, saged kapendhet pamrrayoginipun inggih menika:

1. Dosen saged ngginakaken *media pasinaon Video Tutuorial Lancaran Manyar Sewu lan Lancaran Gugur Gunung (Gagrak Ngayogyakarta) Berbasis Web*

minangka *media alternatif* wonten ing pasinaon Basa Jawi mliginipun karawitan.

2. Panaliti sanesipun saged damel *media* pasinaon karawitan mliginipun gamelan utawi *materi* sanesipun kanthi *berbasis web* ingkang langkung sae, *kratif*, saha *inovatif*.
3. Mahasiswa saged ngginakaken *media* pasinaon karawitan mliginipun gamelan menika kangge sinau mandhiri wonten dalem.

KAPUSTAKAN

Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

(2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Andy FN, Yonatan. 2007. Skripsi “ *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*”. Bandung : Institut Teknologi Bandung

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:referensi Jakarta.

Benowo. 2002. *Rahayu Supanggah Botehkan Karawitan I*. Jakarta

Hardjito, Priadi Dwi. Ir. *Et. Al Mengenal Gamelan Dan Pembuatannya*. Buku Pegang. Jakarta: Workshop On The manufacturer of the Indonesian gamelan. Program ASEAN. 1981

Harjanto. (2011). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Kodirun, B.A. *et. al. Marsudi Karawitan Jawi,. Sinau Nabuh gansa tatan II: Surakarta: T.B. Pelajar, 1976*

Majid, Abdul. 2012. *Mobile Learning. Bandung: Pengembangan Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia.*

Muhammad Yaumi. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Palgunadi, Bram. 2002. *Serat kandha Karawitan Jawi : Mengenal Seni Karawitan Jawa.* Bandung : ITB.

Pradjpangrawit, R.Ng. 1990. *Serat Sujarah Utawi Riwayating Gamelan Wedhapradangga (Serat Saking Gotek):* Surakarta

Sugiyono. 2011 *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Vindasari, Putri Listya. 2015. *Mujudaken Aplikasi Mobile Learning Basis Android kangge Pasinaon Sekar Pangkur wonten ing SMP Kelas VIII.* Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta.

Non Buku:

Abdullah, D. 2008. *Potensi Teknologi informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Kelas.* (http://elearning.unimal.ac.id/courses/MKK712NR/document/peningkatan_tik-guru.pdf?cidReq=MKK712NR diakses tanggal 08 Januari 2018).

Hartono, A B. 2007. *Menyertakan Lingkungan & Memanfaatkan Multimedia Agar Minat & Prestasi Belajar Matematika Meningkat.* (http://p4tkmatematika.com/web/index.php?option=com_content&task=view&id=29&Itemid=61 diakses tanggal 13 Desember 2017)

- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran. (online)*
tersedia:[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/ & cpengembangan-model- pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/&cpengembangan-model-pembelajaran.pdf). Diakses tanggal 20 Desember 2017.
- Prabantoro, G dan Hidayat, A. 2007. *Pemanfaatan Fasilitas Gratis Di Dunia Maya Untuk Pengembangan Media E-Learning Murah. Jakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia.*
(http://www.geocities.com/gatot_prabantoro/pemanfaatan_fasilitas_gratis.pdf diakses tanggal 18 Desember 2017).
- Triluqman B S, H. 2007. *E-learning Berbasis Web sebagai Bahan Belajar Mandiri.*
(<http://heritl.blogspot.com/2007/07/e-learning-berbasis-web-sebagai-bahan.html> diakses tanggal 07 Maret 2008).