

**Perancangan Media Pembelajaran Tembang Macapat
Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas
(Studi Kasus : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salatiga)
¹⁾Beni Deuxon Yuvino Adang., ²⁾Birmanti Setia Utami,
³⁾ T.Arie Setiawan P.**

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia
Email: ¹⁾692011045@student.uksw.edu, ²⁾birmanti@gmail.com
³⁾ arie_setiawan_p@gmail.com

Abstract

Macapat is one of the cultural relics that have a philosophy and teach the value of nobility of life in Indonesia. Macapat is a legacy in the form of a script. The manuscript is complete discourse and contains almost all facets of life and reflect the culture and social situation at the time the script was created. The absence of media that attract students, make students who originally interested, being reluctant to learn macapat. Designing Macapat Learning Media For High School Students aims to assist, facilitate and attract students in learning Macapat , so students who are interested, do not lose interest in because of bored with the book and no applications that support. The result is a learning media with book illustrations and application attract teachers and students. Language and illustrations used are easy to understand, so that teachers and students easily understand the information to be conveyed.

Keyword : Macapat, Manuscript, Learning Media, Illustration, Application

Abstrak

*Tembang macapat merupakan salah satu peninggalan budaya yang memiliki filosofi dan mengajarkan nilai budi luhur kehidupan di Indonesia. Tembang macapat merupakan peninggalan berupa naskah. Naskah merupakan wacana terlengkap dan memuat hampir seluruh segi kehidupan serta mencerminkan situasi sosial budaya pada saat naskah diciptakan. Belum adanya media pembelajaran yang menarik minat siswa membuat siswa yang awalnya tertarik menjadi enggan mempelajari *tembang macapat*. Perancangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas ini bertujuan untuk membantu, mempermudah dan menarik minat siswa dalam mempelajari *tembang macapat*, sehingga siswa yang berminat, tidak kehilangan minat dalam mempelajari *tembang macapat* karena bosan dengan buku dan tidak ada aplikasi yang mendukung. Hasilnya adalah media pembelajaran dengan buku ilustrasi dan dilengkapi dengan aplikasi ini menarik minat guru dan siswa. Bahasa dan ilustrasi yang digunakan mudah dimengerti, sehingga guru dan siswa mudah memahami informasi yang ingin disampaikan.*

Kata Kunci : Tembang Macapat, Naskah, Media Pembelajaran, Ilustrasi, Aplikasi

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga