

## Pemanfaatan *Serat Tembung Andupara* sebagai Media Pembelajaran di SMA Melalui Aplikasi Multimedia ‘Cakra’ Berbasis Android

Tiryadi<sup>1</sup>, Yostiani Noor Asmi Harini<sup>2</sup>, Afina Naufalia<sup>3</sup>, Rizki Tria Meditanala<sup>4</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia, Institut Pertanian Bogor  
email: tiryadid@gmail.com

### Abstrak

*Serat Tembung Andupara* sangat penting untuk dilestarikan karena terkandung sistem proyeksi masyarakatnya, pengesah kebudayaan, pemaksa berlakunya norma sosial, kritik sosial, alat pendidikan anak, dan sebagai hiburan. Sebagai sarana dan inovasi pendidikan, *Serat Tembung Andupara* dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran di SMA melalui aplikasi multimedia. Singh (2007) menjelaskan bahwa aplikasi multitemuda meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat pembelajar lebih mudah untuk memahami informasi. Sebab itu, kolaborasi bahan ajar dengan aplikasi multimedia berbasis android ini relevan diterapkan dalam pembelajaran, terutama di era digital sekarang ini. Adapun konten aplikasi multimedia ‘Cakra’ mencakup konten *diskusi*, *referensi*, dan *berita*. Melalui kolaborasi dengan media seperti ini, diharapkan dapat membantu ketercapaian pembelajaran nasional, terutama pembelajaran sastra.

**Kata kunci:** *Serat Tembung Andupara*, aplikasi multimedia, android, pembelajaran

### 1. Pendahuluan

Eksploitasi pembelajaran konvensional dalam bentuk transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik yang satu arah masih menjadi pilihan sebagian besar guru dalam mengajar (Wiana, dkk. 2018). Padahal secara sadar telah diakui, inovasi yang menekankan pada perubahan menjadi salah satu indikator sistem pembelajaran di era milenium (Songkram, 2007). Bentuk perubahan ini dapat berpola kolaborasi antara materi ajar lokal dengan media yang sesuai di era milenium. Artinya, bentuk pengajaran konvensional seperti metode ceramah menjadi kurang relevan di era milenium ini. Berdasar cuatan tersebut, pembelajaran di era millennium perlu ada perubahan yang mengkolaborasi potensi lokal sebagai materi ajar yang masih dapat dimanfaatkan dengan media yang sesuai dengan kondisi sekarang.

Eksodus masalah pembelajaran tersebut perlu menggunakan media yang multi aspek. Hal ini diperlukan tujuan pembelajaran untuk hasil yang komperhensif. Aplikasi multimedia dapat menjadi media solusi untuk kebutuhan pembelajaran multi aspek ini. Menurut Vaughan (2006), aplikasi multimedia ialah suatu kombinasi dari teks, grafik, animasi,

video, dan audio yang semuanya dapat kita lihat dan dengar dalam kehidupan sehari-hari. Definisi tersebut telah mewakili bahwa aplikasi multimedia harus menyentuh setiap aspek yang dapat dilihat dan didengar berdasarkan bentuk kombinasi tersebut. Sebab itu, aplikasi multimedia dapat menjadi solusi untuk kebutuhan media multi aspek di era milenium ini.

Masalah yang mengerikan serta menjadi komplikasi ini ialah hasil survei literasi negara Indonesia oleh *PISA* tahun 2012 yaitu, negara Indonesai menduduki peringkat ke 64 dari 65 negara yang disurvei. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian UNESCO di tahun yang sama bahwa dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang membaca serius. Hal ini menjadi pukulan bagi bangsa Indonesai sebab tingkat literasi yang sangat buruk. Kondisi ini menurut Taufiq Ismail dikatakan tragedy nol buku (dalam audiensi dengan Komisi X Dewan Perwakilan Rakyat RI) sebab kurangnya pengarahan membaca buku sastra di sekolah. Artinya, masalah ini berkaitan dengan pembelajaran sastra yang masih kurang efektif di sekolah. Oleh karena itu, perlu ada formulasi pembelajaran sastra

disekolah yang sesuai dengan kondisi sekarang.

Berdasarkan semua pemaparan tersebut, tujuan penelitian ini, yakni (1) pemanfaatan *Serat Tembung Andupara* sebagai media pembelajaran di SMA; (2) merancang aplikasi multimedia berbasis android; (3) pemanfaatan *Serat Tembung Andupara* sebagai media pembelajaran di SMA melalui aplikasi multimedia berbasis android. Adapun metodologi yang digunakan terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut.

Teknik pengumpulan data melalui studi pustaka yang mengacu pada kurikulum 2013 SMA dan sumber lain yang relevan. Selain itu, tahapan metode analisis data sebagai berikut.

#### *Tahap Persiapan*

Tahap ini dilakukan pembacaan kondisi dan kebutuhan pembelajaran sastra di SMA. kemudian, merumuskan masalah, tujuan, indikator, dan instrument yang dapat digunakan.

#### *Tahap Analisis*

Berdasarkan hasil kebutuhan pembelajaran sastra di SMA pada tahap sebelumnya, tahap ini dilakukan analisis data dari sumber atau referensi yang relevan. Hasilnya ditetapkan konten yang perlu hadir di dalam aplikasi multimedia sebagai materi ajar.

#### *Tahap Perancangan*

Setelah didapatkan kebutuhan konten dalam aplikasi, perancangan basis data aplikasi dilakukan di tahap ini. *Tools* yang digunakan perancangan ini ialah *framework7* dan *Cordova*. Selain itu, digunakan *laravel* sebagai penyedia pembuatan aplikasi yang gratis untuk memudahkan perancangan ini.

#### *Tahap Implementasi*

Tahap ini dilakukan setelah basis data aplikasi terbentuk. Kemudian pengimplementasian sistem dan basis data untuk dapat dioperasikan sebagai fungsi aplikasi.

#### *Tahap Pengujian*

Tahap ini bertujuan menguji implementasi sistem dan fungsi perancangan aplikasi. Kesesuaian fungsi konten diuji pada tahap ini untuk mencapai tujuan penelitian ini.

#### *Tahap Pelaporan*

Tahap terakhir ini dilakukan penulisan laporan berupa kesimpulan, saran perbaikan dan pengembangan aplikasi.

## **2. Kajian Teori**

### ***Aplikasi multimedia berbasis android***

Aplikasi multimedia dapat dipahami sebagai aplikasi dengan konten media dari berbagai sumber. Konten media tersebut dapat mencakup teks, grafik, audio, video, animasi, dll. Hal sejalan dengan Vaughan (2006) bahwa aplikasi multimedia ialah kombinasi dari teks grafik, audio, video, dan animasi yang semuanya dapat kita lihat dan dengar dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, aplikasi multimedia ini diciptakan lebih komperhensif dan dapat menyajikan informasi seluas-luasnya dari berbagai media.

Manfaat aplikasi multimedia ini dapat dirasakan guru atau dosen dalam dunia pendidikan. Hal tersebut linear dengan penjelasan Milkova (2012) bahwa guru dan dosen dapat mempersiapkan bahan belajar dengan cara yang lebih jelas dan komperhensif seperti menunjukkan dan memvisualisasikan materi belajar dalam presentasi multimedia. Selain itu, aplikasi ini dapat membentuk pembelajarn lebih intensif dengan konsep sepanjang hayat. Hal itu dapat terwujud sebab tidak ada waktu pembatas antar pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

Sebuah sistem operasi yang berbasis pada linux dalam *smartphone* yang bersifat terbuka biasa disebut android. Sistem terbuka yang ada dalam sistem android menjadi suatu fasilitas bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri sehingga dapat mendesainnya sesuai kebutuhan. Oleh sebab itu, penelitian ini pun mengolaborasikan basis sistem android dengan konten multimedia untuk kemajuan pembelajaran sastra di SMA.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

*Serat Tembung Andupara* disusun oleh R. Ng. Suradipura. Serat ini sudah dialihaksarakan, diterjemahkan oleh T.W.K. Hadisoeperta, bahkan telah diparafrase dan

diterbitkan pada tahun 1980 oleh pemerintah dalam rangka Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah. Serat ini terdiri dari delapan bab, yaitu: 1) Kyai Ageng Sela Menangkap Petir; 2) Raden Jaka Tingkir Membunuh Orang Bernama Dadung Awuk dari Pingit, Kedu; 3) Cerita tentang Kyai Ageng Kebo Kenanga dari Pengging; 4) Jaka Tingkir Menaklukan Buaya di Kedung Srengenge (Lubuk Matahari); 5) Panembahan Senapati Mendapat Bisikan Gaib dari Bintang; 6) Panembahan Purabaya Menunjuk kepada Benteng Kumpeni Jakarta Berlubang; 7) Tenung Belanda Beradu Kesaktian dengan Raja Jawa; dan 8) Wilayah Pesisir Utara Seluruhnya Diserahkan kepada Kumpeni Belanda.

*Serat Tembung Andupara* di dalamnya mengandung sistem proyeksi masyarakat. Sebagai contoh, masyarakat ingin mendapatkan pemimpin yang gagah perkasa, berani, dan berhati mulia tanpa cela. Dalam bab empat (*Jaka Tingkir Menaklukan Buaya di Kedung Srengenge*) dikisahkan sosok Jaka Tingkir yang begitu gagah perkasa, berani, dan berhati mulia. Profil sosok pemimpin yang demikian diidamkan tersebut, diwariskan dari generasi ke generasi hingga menjadi stereotipe. Selanjutnya, serat ini berfungsi pula sebagai pengesah kebudayaan. Sebagai contoh, untuk menjadi seorang raja, calon raja harus mampu menjalani proses inisiasi. Proses inisiasi Jaka Tingkir misalnya, tampak melalui cerita dalam bab empat. Budaya mengenai proses inisiasi secara tidak langsung disosialisasikan, sehingga masyarakat akan paham terhadap proses tersebut. Selanjutnya, serat ini berfungsi sebagai alat pemaksa berlakunya norma sosial. Sebagai contoh, dalam bab tiga (*Cerita tentang Kyai Ageng Kebo Kenanga dari Pengging*) terdapat pertemuan antara Sunan Kudus dengan Kyai Ageng Kebo Kenanga dari Pengging. Sunan Kudus diminta untuk membunuh teman seperguruannya itu oleh raja. Karena telah berjanji saling menjaga antarteman seperguruan, Sunan Kudus kemudian mengatur siasat seolah-olah ia telah membunuh Kyai Ageng Kebo. Norma sosial yang ditangkal melalui cerita ini yaitu

menepati janji. Membaca atau mendengar kisah ini dapat dianggap sebagai sarana transmisi norma sosial tersebut.

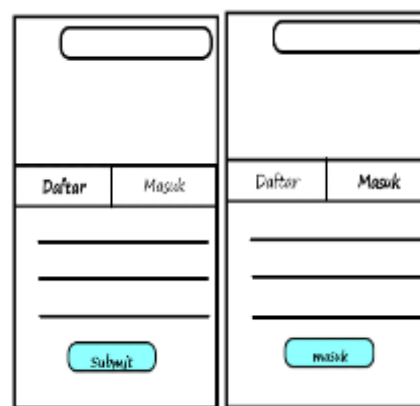
Selain yang telah disebutkan di atas, serat ini dapat pula berfungsi sebagai kritik sosial. Kritik sosial dalam serat ini bahkan muncul di setiap bab. Delapan bab dalam serat ini merupakan cerita berbingkai dari narasi tentang guru dan murid yang sedang bertemu. Sang murid bertanya kepada sang guru tentang apa yang telah dibacanya. Sebagai contoh, dalam bab satu, sang murid membaca Babad Demak. Setelah membaca babad tersebut, sang murid bertanya kepada gurunya tentang salah satu kesaktian Kyai Ageng Sela yakni mampu menangkap petir. Pada bab dua, murid bertanya perihal kebenaran peristiwa dibunuhnya Dhadhung yang ingin menjadi prajurit wira utama oleh Raden Jaka Tingkir. Pada bab tiga, murid bertanya tentang hubungan antara Kyai Ageng Butuh dengan Raden Jaka Tingkir. Pada bab empat, murid bertanya tentang kebenaran peristiwa penaklukan buaya di Kedhung Srengenge oleh Jaka Tingkir. Pada bab lima dan enam, setelah membaca Babad Pajang atau Mataram, murid bertanya mengenai Panembahan Senapati yang mendapat bisikan gaib dari binatang dan tentang Panembahan Purabaya yang membuat benteng kumpeni di Jakarta berlubang. Pada bab tujuh, murid membaca Babad Kartasura dan bertanya tentang tenung Belanda yang beradu kesaktian dengan Raja Jawa. Pada bab delapan, sang murid dikisahkan membaca Serat Babad Diyanti kemudian bertanya tentang alasan diserhkannya wilayah pesisir utara kepada kumpeni Belanda. Menanggapi pertanyaan muridnya, sang guru menjelaskan bahwa apa kisah-kisah tersebut merupakan perlambang yang harus dimaknai. Pertanyaan guru tersebut dapat pula dimaknai sebagai alat pendidikan anak yang juga menghibur.

Berdasarkan paparan di atas, tampak bahwa *Serat Tembung Andupara* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Adapun sasaran yang dituju adalah siswa SMA karena konten yang terdapat di dalam naskah tersebut lebih cocok untuk siswa SMA. *Serat Tembung Andupara* dapat

diklasifikasikan ke dalam puisi naratif. Sebagai puisi naratif, tentu saja serat tersebut dapat dianalisis unsur naratifnya seperti menganalisis cerpen. Sayangnya, serat yang telah dibukukan tersebut yang beredar luas adalah yang dalam bentuk sudah diparafrasekan. Hal ini di satu sisi dapat dipandang sebagai kekurangan. Akan tetapi, dari sisi lain, kondisi ini dapat disikapi secara positif yaitu sebagai pemantik diskusi antara siswa dan guru. Dengan demikian, proses pembelajaran akan semakin optimal.

Bagian ini beralih pada Sistem yang ditawarkan bagi pengguna antara lain: berdiskusi dengan memilih konten “diskusi”, membaca referensi yang diinginkan dengan membaca konten “referensi”, memperbaharui wawasan dengan membaca konten “kabar terkini”, serta pengguna dapat mengukur pemahamannya dengan mengikuti “tes pemahaman”. Untuk dapat masuk ke sistem, pengguna harus mengunduh aplikasi yang kami beri nama “CAKRA” di android mereka. CAKRA berarti Cara AsiK belajar SastRA. Cakra dalam bahasa Sanskerta berarti roda atau lingkaran. Selain itu, dapat pula dimaknai sebagai roda kehidupan bahkan pusat energi. Harapan kami, nama tersebut dapat menjadi doa maupun motivasi untuk menjadi pembelajar yang lebih baik lagi.

Setelah mengunduh aplikasi, pengguna dapat melihat menu pendaftaran dan masuk akun. Menu pendaftaran dalam aplikasi ini berfungsi memasukan dan melengkapi administrasi sebagai syarat memasuki akun aplikasi. Selain itu, menu masuk akun berfungsi sebagai pembuka akun setiap kali akan dipakai oleh pengguna. Berikut adalah tampilannya.



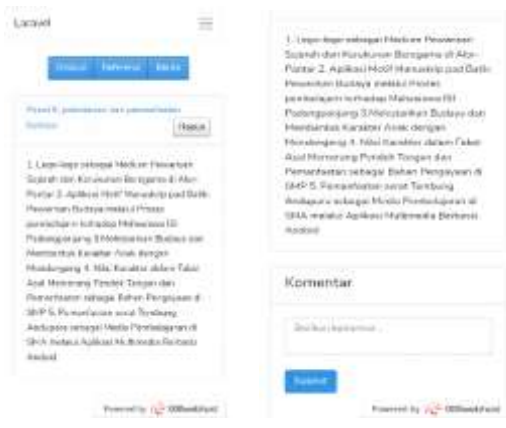
CAKRA  
Cara Asyik Belajar  
Sastra

Gambar 1: Menu pendaftaran dan masuk akun

Keterangan:

- Menu daftar ini memuat kolom yang harus diisi data diri dan keamanan akun. Hal yang dimuat tersebut meliputi nama lengkap, Nomor Induk Siswa Nasional (NISN), email, tempat dan tanggal lahir, alamat asal, asal sekolah, nomer *handphone*, dan kata sandi.
- Menu masuk memuat kolom yang harus diisi sebelum menggunakan akun aplikasi. Isi muatan tersebut mencakup nama lengkap dan kata sandi.

Sebuah ruang percakapan antar pengguna untuk mendiskusikan suatu materi yang diberikan oleh pendidik, mentor, atau fasilitatornya merupakan fungsi dari menu *Ruang Diskusi*. Berikut adalah perancangan menu *Ruang Diskusi*.



Gambar 2: Perancangan menu *Ruang Diskusi*

Keterangan: halaman ini terbuka setelah pengguna berhasil masuk akun dengan mengisi muatannya. Materi yang diberikan oleh pendidik, mentor, atau fasilitator dapat disukai atau dikomentari untuk didiskusikan oleh antarpengguna.

*Serat Tembung Andupara* dalam satu sisi mengandung aspek-aspek positif yang dapat diperbincangkan. Sebagai contoh, dalam serat terdapat kecenderungan sang punjanga yang berpihak kepada pihak Belanda dan menunjukkan sisi gelap dari Raja Jawa. Hal ini dapat dijadikan bahan diskusi yang menarik. Agar diskusi di *Ruang Diskusi* makin seru, dapat pula mengundang ahli filologi, sastra, dan sejarah untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Selain terdapat Ruang Diskusi, dalam aplikasi ini terdapat pula menu *Ruang Baca*. Ruang ini memuat referensi bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, ruang ini berfungsi sebagai media penyimpanan referensi yang berguna untuk melestariakan atau menjadikan cadangan materi ajar.



Gambar 3: Perancangan menu *Ruang Baca*

Keterangan: halaman ini tampil ketika pengguna memilih menu ruang baca. Dalam ruang baca ini, terdapat referensi yang bisa dibaca atau didiskusikan oleh pengguna. Sebagai langkah awal, isi Ruang Baca dapat berupa sinopsis setiap bab yang ada di dalam **Sinopsis 1**

### **Kyai Ageng Sela Menangkap Petir**

Pada masa pemerintahan Negara Demak, Kyai Ageng Sela menjadi pengawal Sri Sultan di Demak. Kyai Ageng Sela begitu disayangi masyarakat dan Sri Sultan karena dirinya berbudi luhur, rendah hati, gagah perkasa, tabah, berani, dan sakti. Kisah mengenai Kyai Ageng Sela tersebut terdapat dalam Babad Demak.

Pada suatu hari, ada seorang murid yang membaca Babad Demak dan bertanya kepada gurunya tentang salah satu kesaktian Kyai Ageng Sela yakni mampu menangkap petir. Sang murid mempertanyakan kebenaran peristiwa dan kesaktian Kyai Ageng Sela. Sang Guru tidak serta merta mengiyakan, bahkan mengajak Sang Murid untuk memikirkan perlambang yang terdapat dalam cerita kesaktian Kyai Ageng Sela. Sang Guru pun kemudian mengisahkan sisi lain sosok Kyai Ageng Sela yang tidak terdapat dalam babad. Kisah berakhir dengan pernyataan, “Nah, pikirkanlah, anakku, jika seseorang ingin menjadi calon prajurit saja tidak dapat diterima, sampai diberitakan dapat menangkap petir, jadi terangkanlah, bahwa itu hanya sekadar pujian belaka, sehingga kejadiannya tampaklah kekurangannya.”

### **Sinopsis 2**

**Raden Jaka Tingkir Membunuh Orang Bernama Dhadhung Awuk dari Pingit, Kedu, yang Hendak Masuk Menjadi Prajurit Pengawal Istana**

Pada suatu hari, seorang murid bertanya kepada gurunya perihal Dhadhung Awuk dari Pingit, Kedu. Murid tersebut mempertanyakan kebenaran dibunuhnya Dhadhung yang ingin menjadi prajurit wira utama oleh Raden Jaka Tingkir sehingga Raden Jaka Tingkir diusir dari istana. Sang Guru menjelaskan bahwa kisah tersebut merupakan kiasan. Dhadhung artinya tali besar atau dapat dimaknai juga sebagai halangan sedangkan Awuk adalah tiada. Pingit berarti dikurung atau dilarang dan kedu artinya bersungguh-sungguh. Kiasan tersebut merujuk pada peristiwa terjalannya asmara antara Sri Putri Ratu Bayun anak Sri Sultan Bintara yang dipingit secara adat dengan Raden Jaka Tingkir. Peristiwa itulah yang mengakibatkan Raden Jaka Tingkir diusir dari istana.

Setelah mendapatkan penjelasan dari gurunya, murid pun bertanya, “Mengapakah sang pujangga itu tidak menceritakan secara berterus terang seperti yang Kyai ceritakan tadi?”

“Begitulah, anakku, karena sang pujangga haruslah menjaga rahasia pribadi raja, jadi cukup dibuat secara perlambang atau kiasan saja.” Kata gurunya.

**Sinopsis 3**

**Cerita tentang Kyai Ageng Kebo Kenanga dari Pengging ketika Dititahkan Menghadap Sri Sultan Bintara yang Terakhir**

Sang murid bertanya kepada gurunya mengenai hubungan antara Kyai Ageng Butuh dengan Raden Jaka Tingkir. Sang guru menjelaskan bahwa Kyai Ageng Butuh ialah ayah kandung Jaka Tingkir. Kyai Ageng Butuh ialah nama samaran dari Kyai Ageng Kebo Kenanga dari Pengging. Pada saat itu, Kyai Ageng Kebo Kenanga tidak mau menghadap Sri Sultan Bintara yang terakhir. Sri Sultan kemudian memerintahkan Sunan Kudus untuk memanggilnya, jika Kyai Ageng

tidak mau, maka Sunan Kudus harus membunuhnya.

Saat Sunan Kudus dan Kyai Ageng Kebo bertemu, Kyai Ageng Kebo rela dibunuh oleh kakak seperguruannya, Sunan Kudus. Sementara itu, Sunan Kudus memegang erat amanat guru mereka, Pangeran Siti Jenar. Oleh sebab itu, Sunan Kudus mencari jalan tengah dengan cara membuat seolah-olah telah membunuh Kyai Ageng Kebo.

**Sinopsis 4**

**Jaka Tingkir Menaklukkan Buaya di Kedhung Srengenge (Lubuk Matahari)**

Sang murid bertanya kepada gurunya mengenai Jaka Tingkir yang mampu menaklukkan buaya bahkan raja buaya pun takluk dan mempersembahkan buaya sebanyak empat puluh ekor untuk melayarkan rakit sampai ke Desa Butuh. Sang guru memberi pengertian kepada muridnya bahwa kisah itu merupakan kiasan. Peristiwa sebenarnya adalah Ki Jaka Tingkir yang dikenal besar nafsu syahwatnya hampir memperkosa seorang istri petinggi desa Kedhung Srengenge. Sang perempuan berteriak sehingga datanglah banyak orang untuk menyerang Jaka Tingkir. Sayangnya, orang tersebut kalah dalam hal kekuatan. Hingga datanglah sang petinggi desa yang mengaku kalah sehingga rela menyerahkan istrinya. Jaka Tingkir tidak mau menerima istrinya. Akhirnya, petinggi desa meminta keempat puluh warganya untuk mengantar Jaka Tingkir ke Desa Butuh.

Sang murid bertanya, “Mengapa demikian jauh orang membuat perlambang? Pada kenyataannya, orang dungu seperti hamba tidak mungkin dapat menerka maksudnya yang demikian itu.” Dengan bijaknya, Sang Guru menjawab, “... sebab sang pujangga haruslah menutupi kenistaan kelakuan orang yang akan menjadi raja. Karena seorang pujangga tidak dibenarkan menyembunyikan kenyataan peristiwa, maka dibuatnya perlambang.”

**Sinopsis 5**

**Panembahan Senapati Mendapat Bisikan Gaib dari Binatang**

Setelah membaca Babad Pajang atau Mataram, sang murid bertanya kepada gurunya mengenai Panembahan Senapati yang mendapatkan bisikan gaib dari binatang. Melalui bisikan itu, ia yakin akan menjadi tali pemersatu Nuswa Jawa. Menurut gurunya yaitu Kyai Juru Martani, Panembahan Senapati tidak boleh mempercayai bisikan gaib dari binatang karena tidak dapat dipertanggungjawabkan. Untuk menjadi pemersatu Nuswa Jawa, Panembahan Senapati harus meminta bantuan kepada Nyai Ratu Lautan Selatan dan Kyai Juru Martani meminta bantuan kepada Sri Sunan Sunung Merapi.

Sang murid kemudian bertanya, “Bukankah Nyai Ratu Lautan Selatan dan Sunan Gunung Merapi adalah sebangsa makhluk halus sehingga jika keduanya menyalahi janji tentu tak akan dapat ditagih?”. Sang guru mengatakan bahwa cerita tersebut merupakan perlambang. Perlambang tersebut dibuat agar membangkitkan hati dan pikiran pembaca.

### **Sinopsis 6**

#### **Panembahan Purabaya Menunjuk kepada Benteng Kumpeni Jakarta Berlubang**

Setelah membaca Babad Mataram, sang murid bertanya kepada gurunya tentang Panembahan Purabaya yang menunjuk ke arah benteng kompeni dan kemudian benteng tersebut berlubang. Menurut Sang Guru, hal tersebut merupakan perlambang. Perlambang tersebut dapat dimaknai sebagai dibukanya akses kompeni untuk berdagang di Jakarta oleh Panembahan Purabaya.

### **Sinopsis 7**

#### **Tenung Belanda Beradu Kesaktian dengan Raja Jawa**

Setelah membaca Babad Kartasura, sang murid bertanya kepada gurunya tentang Tenung Belanda. Konon, Pangeran Adipati Anom, anak Raja Mangkurat II hendak memutuskan tali persahabatan dengan kompeni. Oleh sebab itu, para pejabat tinggi kompeni berunding untuk melakukan tindakan kejahatan yang sangat rahasia dan mengarah pada kematian sang raja. Pada

waktu itu, mereka mencari tenung dengan biaya lima belas keti rupiah.

Berbeda dengan sang murid yang menganggap tenung adalah hal gaib, sang guru justru menganggap Tenung sebagai perlambang. Menurutnya, yang dimaksud sebagai Tenung ialah tuan komisaris jenderal kompeni. Tujuan kedatangan tenung adalah untuk menagih raja.

### **Sinopsis 8**

#### **Wilayah Pesisir Utara Seluruhnya Diserahkan kepada Kumpeni Belanda dengan Tidak Diterangkan Sebab-sebabnya**

Sang murid membaca Serat Babad Diyanti. Sang murid mempertanyakan wilayah pesisir utara yang seluruhnya diserahkan kepada kompeni Belanda tetapi di dalam serat tersebut tidak dijelaskan alasannya. Sang guru menanggapi pertanyaan tersebut dengan mengatakan bahwa dalam serat tersebut, peristiwanya disamarkan. Menurutnya, kejadian tersebut terjadi karena ada kerjasama antara Sri Sunan dengan kompeni Belanda.



Gambar 4: Menu Referensi Serat Tembung Andupara dan Menu Cek Pemahaman

Keterangan: halaman ini tampil setelah pengguna memilih salah satu referensi atau materi yang terdaftar di ruang baca. Tampilannya mencakup judul materi, judul buku atau sumber, penulis atau penerjemah, serta materi yang dapat dibaca.

Pencantuman sinopsis kedelapan bab yang terdapat di Serat Tembung Andupara dilakukan untuk menjadi pemantik pengguna untuk membaca lengkap setiap kisah yang

terdapat dalam naskah tersebut. Dengan harapan, pengguna dapat membaca utuh karya sehingga kecintaan terhadap naskah kuno dan Indonesia semakin meningkat. Selain itu, hal ini pun dapat mendorong siswa untuk merasakan petualangan dalam menemukan khasanah sastra nusantara.

Setelah pengguna membaca teks secara keseluruhan, maka pengguna dapat melakukan cek terhadap pemahaman mereka dengan menjawab pertanyaan yang muncul di layar seperti pada gambar 4 di atas.

Menu *berita terkini* ini berfungsi memberikan ilmu, wawasan, dan pengetahuan terkini supaya pengguna terus memperbaharui ilmu, wawasan, dan pengetahuannya. Berita yang hadir di menu ini dapat berupa artikel, video, atau bahan lain yang relevan. Selain itu, berita tersebut dapat disukai dan dikomentari untuk didiskusikan antar pengguna.



Gambar 5. Menu Berita Terkini

Keterangan: menu ini tampil ketika pengguna memilih simbol berita terkini kemudian di dalamnya akan ditampilkan pembaharuan berita yang berupa artikel, video, atau bahan lain yang relevan.

Dengan aplikasi seperti yang telah dipaparkan di atas, diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi sastra yang memanfaatkan *Serat Tembung Andupara* dapat membantu siswa dan guru untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif dan inspiratif. Untuk dapat membuat aplikasi, berikut adalah tahapan pembuatan aplikasi.

#### 4. Kesimpulan

Kolaborasi bahan ajar dengan media ajar berupa aplikasi berbasis android sangat

relevan digunakan terutama untuk pembelajaran Sastra. Dengan adanya aplikasi tersebut, diharapkan dapat membantu ketercapaian muatan pembelajaran sastra nasional.

Setelah diujicobakan, aplikasi ini dapat dibuka melalui android buatan China. Untuk android lain, ini agak sulit dilakukan. Hal ini disebabkan sistem android hanya dapat diproses dalam beberapa versi *smartphone* tertentu.

#### Daftar Pustaka

Norhayati Abd Mukti, & Siew, P. H. (2004). Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education. 143- 152.  
Singh, V. P. (2007). A Text Book of Multimedia. United States: Global Media.

Songkram, N. (2017). Online Course Design for Creativity and Innovative Skills in Virtual Cultural ASEAN Community: From Research to Empirical Practice. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(1): pp. 4 - 20  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v12i01.6032>

Vaughan, T. (2010). *Multimedia Making It Work*, 8th Edition. McGraw Hill Winwin Wiana, M. Syaom Barliana, and Arifah A.Riyanto (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2): pp. 4-20  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7830>.