BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan merupakan *research and development* media pembelajaran tembang macapat dhandhanggula dengan menggunakan aplikasi *adobe flash creative suite 5*. Sebelum penelitian dilakukan beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi tahap analisis, tahap perancangan *(design)*, tahap pengembangan dan produksi, tahap validasi, dan terakhir tahap evaluasi.

Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa sehingga media pembelajaran mendapat kelayakan untuk diujicoba. Kelayakan ujicoba dari dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86% yang dikategorikan sangat baik. Perolehan kelayakan dari dosen ahli media sebesar 84% dalam kategori sangat baik. Validasi ketiga oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan memperoleh persentase sebesar 76% yang termasuk pada kategori baik. Setelah media pembelajaran diujicobakan, berdasarkan hasil tanggapan siswa dapat diperoleh persentase sebanyak 80% dalam kategori baik.

Hasil penilaian pada kualitas media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa dan hasil tanggapan siswa, dapat diperoleh rata-rata persentase dari keseluruhan penilaian sebesar 81%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* termasuk

dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang menyatakan bahwa 83,8% siswa dapat mencapai persyaratan KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Implikasi

Media dapat dikembangkan untuk pembelajaran *tembang macapat* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 5*. Dengan adanya media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*, dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Siswa dapat belajar secara individu maupun kelompok, dengan atau tanpa pendamping.

Kendala yang dihadapi siswa dalam belajar tembang macapat secara mandiri dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran yang memuat video tembang dilengkapi dengan *thinthingan*. Lembaga sekolah yang mendapatkan kendala keterbatasan fasilitas komputer, dapat menggunakan media dengan menayangkan melalui LCD *(Liquid Crystal Display)* dalam bentuk klasikal.

Pengembangan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* kategori sangat baik, berdasarkan pada hasil validasi oleh dosen ahli media, validasi oleh dosen ahli materi, validasi oleh guru pengampu bahasa Jawa dan hasil ujicoba terhadap siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Lembaga sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran yang salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5* sebagai sarana belajar interaktif.
2. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS5*, pada materi lain.
3. Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* dengan menambahkan beberapa program lainnya dan perlu kajian lebih lanjut berkaitan dengan efektifitas media yang dikembangkan.
4. Siswa dapat belajar secara intensif dan berlatih untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran *tembang macapat* dengan menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Chandra. 2011. *Flash CS5 untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.

Diktat Kumpulan Sekar-Sekar dening siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat

Endraswara, Suwardi. 2008. *Laras manis.* Yogyakarta: Kuntul Press.

Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa.* Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

Engkoswara & Entang, Moch. 1982. *Pembaharuan Dalam Metode Pengajaran*. Jakarta: Dulang Mas Kerta.

Gitosaprodjo, R. M. S. 1993. *Teori dan Praktek Bawa*. Surakarta: Hadiwijaya.

Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.

Kurikulum Muatan Lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010.

Mardusari, Bei. 1991. *Kidung Kandhasanyata*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.

My, Rudy. 2008. *Panduan Olah Vokal*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Nasution, S. 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurhayati, Endang. 2009. *Kandungan Nilai-Nilai Moral Islami Dalam Serat Wulang Reh*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Padmo, Dewi, dkk. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Ciputat: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informatika Pendidikan.

Padmosoekotjo, S. 1955. *Ngengrengan Kasusastran Djawa*. Djokdja: Hien Hoo Sing.

Poerwadarminta, W. J. S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers Maatschappij N. V.

Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.

Rejomulyo, 2009. *Pengetahuan Seni Karawitan Elementer*. Yogyakarta: Yayasan Karawitan Gambirsawit.

Soedarso. 2002. Speed Reading: *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Subalidinata, 1974. *Sarining Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Teladan.

Sudjana, N & Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugestiadi, Eko Widi. *Wawasan Seni Budaya*. Surakarta: SMK N 8.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujanto, J. Ch. 1988. *Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis-Berbicara untuk Mata Kuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

Sukmaningtyas, Winda. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Yogyakarta: FBS UNY.

Suleiman, Hamzah Amir. 1985. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.

Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Suwarna. 2008. *Sekar Macapat*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.

Wahana Komputer, 2011. *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi; Semarang: Wahana Computer.

Widayat, Afendy, 2011. *Teori Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Widyastuti, Sri Harti & Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Bahasa Jawa.

Winarno, Sri. 2010. *Materi Pembekalan Teori Kejuruan Kompetensi Keahlian Seni Karawitan*. Surakarta: SMK N 8.

Wiryodijoyo, Suwaryono. 1989. *Membaca: Strategi Pengantar dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud.

Zamzani, 2010. *Panduan Tugas Akhir*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.