

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Materi media pembelajaran adalah lagu *dolanan*, serta aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash Professional 8*. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan komputer di sekolah. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah. Pengembangan media pembelajaran dibuat guna meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar lagu *dolanan*.

Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi dosen ahli materi sebesar 81.3% termasuk ke dalam kategori sangat baik, validasi ahli media sebesar 85.6% termasuk ke dalam kategori sangat baik, guru bahasa Jawa sebesar 79% termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 86%, berarti sebagian besar siswa sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* dalam proses pembelajaran.

Rata-rata prosentase kualitas media berdasarkan validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa SMP kelas VII A memperoleh prosentase rata-rata sebesar 83% termasuk kategori sangat baik. Penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang

menyatakan bahwa 81% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran lagu *dolanan* dapat diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran dalam bentuk media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*. Media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* meningkatkan kemampuan siswa melagukan lagu *dolanan* sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap beberapa siswa kelas VII yaitu siswa kelas VII A memiliki kategori sangat baik. Keterbatasan komputer di sekolah tidak menjadi kendala dalam pemakaian media lagu *dolanan*. Media pembelajaran dapat digunakan secara individu di rumah, maupun secara klasikal dengan menayangkan didalam kelas menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*).

C. Saran

Dari simpulan diatas, diberikan saran sebagai berikut.

1. Guru disarankan memanfaatkan keunggulan program *Macromedia Flash Professional 8* untuk membuat media interaktif pembelajaran,
2. Siswa menggunakan media pembelajaran lagu *dolanan* untuk belajar mandiri di rumah,

3. Peneliti selanjutnya perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi lagu *dolanan* anak yang lainnya dan diujicobakan lebih dari satu kelas sehingga dapat diketahui keefektifan media pembelajaran yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

————— (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Brown, James. W., Lewis, Richard. B., and Fred F. Harclerod. (1983). *Av Instruction Technology, Media, and Methods*. United States of America: Mc Graw- Hill Book Company.

Danim, Sudarwan. (1995). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Darnawi, Soesatyo. (1982). *A Brief Survey of Javanese Poetics*. Jakarta: PN Balai Pustaka.

Dikse, I Wayan. (2010). *Animasi dengan Flash 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Muatan Loal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/ MTS)*. Yogyakarta: Dinpenpora.

Gerrald, Ralph, W. (1967). *Computers and Education*. United States of America: Mc Graw- Hill Book Company.

Herawati, Nanik. (2010). *Kesenian Tradisional Jawa*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.

Jatirahayu, Warih dan Suwarna Pringgawidagda. (2002). *Puspa Sumekar Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.

Jatirahayu, Warih. (2007). *Manca Warna Kawruh Pepak Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Pelangi.

—————, dkk. (2010). *Kaloka Basa kangge Kelas VII*. Surakarta: Bios Offset.

Kusnadi. (1999). *Diklat Kuliah Pengantar Apresiasi Tembang Jawa*. Yogyakarta: Program Pendidikan Seni Tari. FBS. UNY.

Litbang Wahana Komputer. (2006). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.

- Madcoms. (2006). *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mar'atun Khasanah. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Cangkriman Dengan Software Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. FBS. UNY.
- Padmo, Dewi. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwadarminta, WJS. (1939). *Baoesastra Djawa*. Djakarta/ Batavia: JB Woltres-Groningen.
- Pramono, Andi. (2006). *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Prawiradisastra, Sadjijo, dkk. (1993). *Lagu Dolanan*. Semarang.
- Romiszowski, A. J. (1974). *The Selection and Use of Instructional Media*. London: Kogan Page.
- Sadiman, Arief S. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saud, Syaefudin U. (2009). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punadji. (2008). *Penelitian dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang.
- Soetjipto, S. (1997). *Lagu Dolanan*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sudjana, Nana. (2007). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwardi, Endraswara. (2009). *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

- Uno B. Hamzah. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, Sri. (2001). *Gending-Gending Dolanan*. Surakarta: CV. Cendrawasih.
- Widyastuti, H. Sri dan Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Kementerian Pendidikan Nasional. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. UNY.
- Wiji, Susilowati. (2007). Pengembangan Program Macromedia Flash Professional 8 Fisika di SMA. *Tesis Pascasarjana*. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. UNY.
- Winda, Sukmaningtyas. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. FBS. UNY.
- Yudhiantoro, Dhani. (2006). *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8*. Yogyakarta: Andi Publisher.