

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari semua uraian dalam skripsi Pembelajaran dan Pengenalan Tembang Jawa Macapat Berbasis Multimedia ini dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Aplikasi media pembelajaran tentang Tembang Jawa Macapat ini secara umum dibuat melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik. Kemudian tahap produksi sistem dengan Adobe Flash.
2. Dengan aplikasi ini siswa akan mudah untuk belajar tentang Tembang Jawa Macapat karena sudah dikemas menarik, sehingga sangat mendukung dalam hal pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini sebagai sarana mensosialisasikan multimedia kepada semua pihak.
4. Dengan media pembelajaran ini selain mempelajari tembang Jawa Macapat untuk pendidikan, sekaligus melestarikan budaya bangsa Indonesia khususnya budaya Jawa.
5. Aplikasi mudah digunakan dan tampilan yang digunakan menarik.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan media pembelajaran tembang Jawa Macapat ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis

mengharapkan saran-saran yang bersifat membangun dan bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.

Kelemahan dari aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Tembang Jawa Macapat Berbasis Multimedia ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada narasi tutorial dalam aplikasi ini.
2. Masih menggunakan animasi-animasi yang sederhana.

Semoga dalam pengembangan aplikasi ini selanjutnya dapat menambah fitur-fitur lainnya agar aplikasi ini semakin menarik dan lebih baik.

