

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TATAH SUNGGING WAYANG KULIT GAYA YOGYAKARTA DI SMK NEGERI 1 KASIHAN

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TATAH AND SUNGGING MOTIVE YOGYAKARTA STYLE OF SHADOW PUPPET IN SMK NEGERI 1 KASIHAN

Oleh: Muhammad Rasyid, Universitas Negeri Yogyakarta, 11520241016@student.uny.ac.id

Abstrak

Peneliti memperoleh data observasi dan wawancara pada program keahlian seni pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan, media yang digunakan saat ini masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta dengan adobe flash, serta mengetahui kinerja dan kelayakan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran melalui beberapa tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*, dan media yang dikembangkan dapat beroperasi dengan baik dan layak berdasarkan pendapat ahli media masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 87,5%. Berdasarkan pendapat ahli materi masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 96,5%. Berdasarkan uji coba terhadap responden media pembelajaran ini masuk dalam kategori baik dengan persentase kualitas media 83,73%. Jadi berdasarkan ahli media, ahli materi, dan responden maka media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan.

Kata kunci: media pembelajaran, wayang kulit gaya Yogyakarta, model ADDIE

Abstract

The researcher obtained data from observation and interview in the art of puppetry expertise program in SMK Negeri 1 Kasihan, the media that used still conventional. The research aims to design and build learning media tatah and sungging motive yogyakarta style of shadow puppet using adobe flash, as well to know the performance and feasibility of learning media tatah and sungging motive yogyakarta style of shadow puppet. The research used Research and Development method with ADDIE model. The results of research are development of learning media through several stages; Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate (ADDIE), as well the developed media can operate properly and feasible according to media expert, this media qualified as very good with the media quality percentage is 87.5%. According to material expert this media qualified as very good with the media quality percentage is 96.5%. Based on test that has been done to the respondents this learning media is qualified as good with the media quality percentage is 83.73%. In conclusion, according to media and material expert, and respondents this learning media tatah and sungging motive yogyakarta style of shadow puppet is feasible to use and will support the teaching-learning process for grade X art of puppetry expertise program's students in SMK Negeri 1 Kasihan.

Keywords: learning media, Yogyakarta style shadow puppets, ADDIE model

PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan satu dari beberapa daerah di Indonesia yang mendapatkan predikat sebagai daerah istimewa. Yogyakarta juga dikenal dengan beberapa sebutan, satu diantaranya adalah kota budaya, hal ini tidak dapat dipungkiri karena di Yogyakarta memiliki Istana Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang merupakan sumber budaya Jawa yang hingga kini tetap berperan dalam pengembangan

budaya khususnya di Yogyakarta. Seni pertunjukkan dan upacara – upacara adat masih mudah ditemui di Yogyakarta, beberapa diantaranya seperti pertunjukkan wayang kulit, karawitan, upacara adat labuhan, sekaten, dan masih banyak lagi.

Namun, tidak dapat kita pungkiri bahwa semakin lama minat masyarakat pun semakin berkurang terhadap budaya yang kita miliki.

Semakin berkembangnya zaman maka semakin maju pula teknologi yang diciptakan, sehingga masyarakat mulai meninggalkan budaya hiburan seperti wayang yang terkesan kuno ke hiburan yang lebih modern. Kita tidak dapat menyalahkan dampak dari modernisme ini, karena secara sadar ataupun tidak sadar kita telah berperan dalam era yang serba modern atau era globalisasi ini, kembali kepada bagaimana kita menyikapi dan memanfaatkannya.

SMK Negeri 1 Kasihan merupakan salah satu sekolah kejuruan di Indonesia yang ikut berperan aktif dalam pelestarian budaya bangsa. Visi dari SMK Negeri 1 Kasihan adalah meningkatkan sumber daya untuk menghasilkan tamatan yang mandiri dan profesional dalam bidang seni pertunjukan sesuai dengan program keahlian masing – masing. Serta misi dari SMK Negeri 1 Kasihan adalah meningkatkan kinerja sekolah untuk menghasilkan tamatan yang berkualitas, kreatif di bidang seni pertunjukan guna memenuhi kebutuhan tenaga kerja seni pertunjukan di era globalisasi. Program keahlian di SMK Negeri 1 Kasihan, salah satunya yaitu program keahlian Seni Pedalangan.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti di SMK Negeri 1 Kasihan, diperoleh hasil: (1) minat masyarakat generasi baru terhadap budaya lokal mulai berkurang, dilihat dari sedikitnya jumlah siswa; (2) belum ada media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran di program keahlian Seni Pedalangan; (3) gaya wayang yang digunakan dan didalami adalah wayang gaya Yogyakarta; (4) motif tatah sungging wayang yang hampir mirip dengan wayang gaya lain; (5)

ketersediaan buku materi yang sudah sangat jarang dipasaran

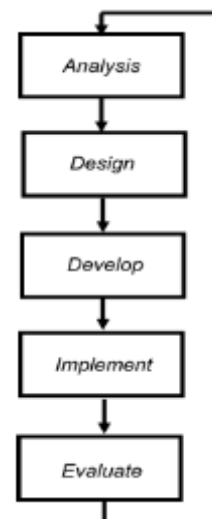
Pengembangan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang digunakan. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu pembelajaran siswa dalam mengenali dan memahami motif - motif tatah sungging wayang yang ada khususnya wayang kulit gaya Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Welty, 2007: 10).

Alur pengembangan model ADDIE ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE (Welty, 2007: 10)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan April 2017 bertempat di SMK Negeri 1 Kasihan. Jalan PG Madukismo Ngestiharjo Kasihan Bantul.

Subyek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Seni Pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan. Jumlah populasi yang kurang dari 30 maka digunakan teknik sampling jenuh. Subyek penelitian lainnya adalah ahli media dan ahli materi yang menilai kelayakan media pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Welty (2007: 10) menjabarkan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan guna mengumpulkan berbagai informasi terkait materi ajar yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran dengan cara observasi dan wawancara secara langsung dengan pihak sekolah. Pada tahap ini diharapkan semua data atau informasi yang berkaitan dengan pengembangan produk dapat terpenuhi.. Tahap *design* dimulai dengan merancang materi, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Hal tersebut bertujuan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah dan tertata. Tahap *develop* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia seperti teks, gambar, audio, dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya disatukan dan dibangun menjadi sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahap *implement* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pengembangan media pembelajaran, pada tahap ini dilakukan proses uji fungsionalitas media, validasi media dan uji coba ke pengguna media pembelajaran dengan tahapan sebagai berikut: (1) tahap uji fungsionalitas dilakukan pengujian oleh pengembang untuk

memastikan bahwa sudah tidak ada *bug* atau *error* saat media dioperasikan, serta memastikan bahwa semua tombol dan fungsi yang terdapat dalam media sudah sesuai dengan rancangan, (2) validasi media oleh dua orang dosen dengan instrumen penilaian media yang kemudian akan diperoleh penilaian dan saran sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran yang dikembangkan, (3) validasi materi oleh dua orang guru program keahlian Seni Pedalangan dengan menggunakan instrumen penilaian materi yang kemudian akan diperoleh penilaian dan saran sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran yang dikembangkan, (4) uji coba media pembelajaran kepada responden yang merupakan siswa kelas X program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan guna memperoleh data untuk dianalisis. Tahap terakhir yaitu *evaluate*, pada tahap ini diperoleh data penilaian dan respon dari angket yang telah diberikan kepada responden. Dari data tersebut akan dianalisis guna mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan kuesioner atau angket. Teknik pengumpulan data dengan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang muncul dilapangan, sedangkan kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon. Sugiyono (2013: 199) menyatakan, angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang

akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Instrumen penelitian dalam bentuk angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan responden atau siswa untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket diubah menjadi data interval. Sangat Setuju dengan skor 5, Setuju dengan skor 4, Cukup dengan skor 3, Kurang dengan skor 2, dan Tidak Setuju dengan skor 1 (Sukardjo, 2005). Kemudian untuk mengetahui kualitas berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase dapat menggunakan rumus berikut.

$$\text{persentase kualitas (\%)} = \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan skala *Likert*, yaitu dikatakan layak jika rata-rata (*mean*) dari setiap aspek penilaian minimal mendapatkan kriteria baik. Pembagian kategori kelayakan dapat ditentukan dengan memperhatikan rentang bilangan persentase. Pembagian persentase kelayakan 100% dibagi rata menjadi lima kategori sesuai dengan skala likert (Arikunto, 2009). Pembagian persentase kelayakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Kelayakan

| No | Interval Persentase | Kategori |
|----|---------------------|--------------------|
| 1. | < 20% | Sangat Tidak Layak |
| 2. | 21% - 40% | Tidak Layak |
| 3. | 41% - 60% | Cukup Layak |
| 4. | 61% - 80% | Layak |
| 5. | 81% - 100% | Sangat Layak |

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa kelas X program keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan dalam mempelajari materi motif – motif tatah wayang kulit. Adapun prosedur penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. *Analysis*

Pada tahapan ini bertujuan untuk dapat menentukan tujuan media pembelajaran, konsep materi pembelajaran, serta konsep isi media pembelajaran.

a) Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta ditujukan untuk siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan untuk membantu dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa terutama pada materi terkait tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta.

b) Konsep Materi Pembelajaran

Isi materi pembelajaran mengacu pada silabus mata pelajaran tatah sungging yang digunakan di SMK Negeri 1 Kasihan. Materi pembelajaran yang disajikan berdasarkan kompetensi dasar elemen – elemen tatah sungging wayang gaya yogyakarta pada sumping, uncal, bledegan, kalung, dan sampir dengan materi pokok memahami motif – motif tataan wayang kulit.

c) Konsep Isi Media Pembelajaran

Media pembelajaran motif tatakah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta terdiri dari beranda, kompetensi dasar, materi, evaluasi, dan info dengan penyajian materi pembelajaran menampilkan materi berupa teks dan gambar.

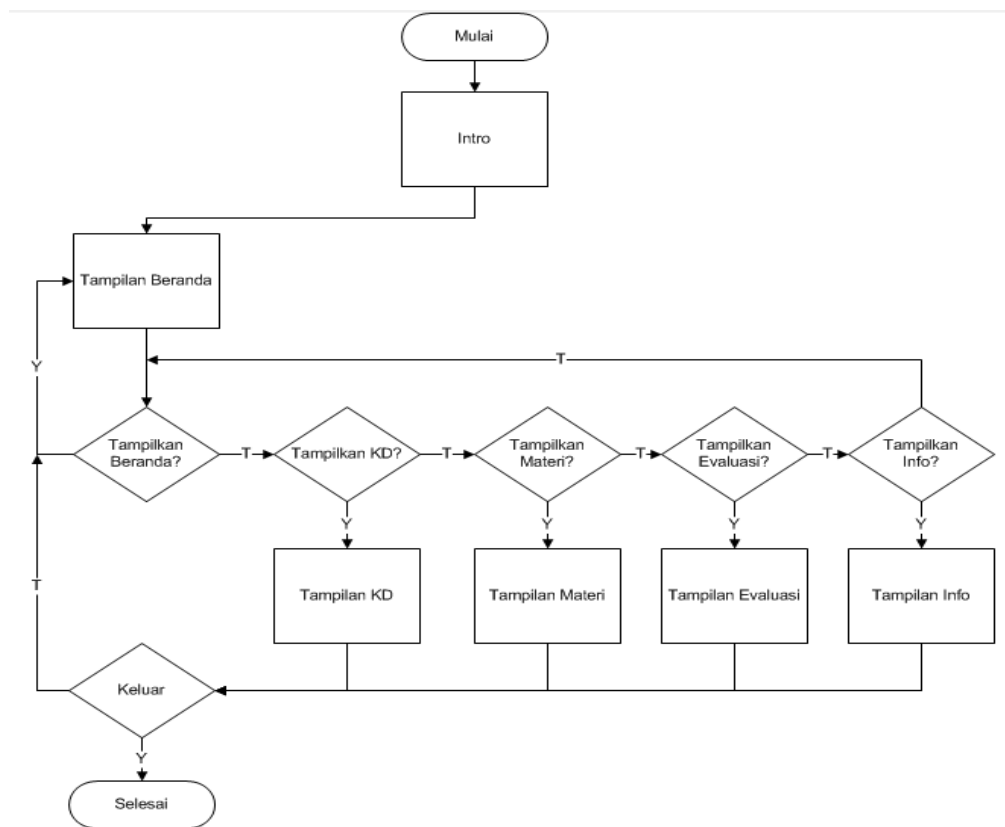
2. Design

Proses yang dilakukan pada tahap desain adalah pembuatan flowchart dan pembuatan storyboard. Pembuatan flowchart dan storyboard dibutuhkan untuk menggambarkan rancangan yang mendefinisikan fungsi dari fitur – fitur dan

langkah kerja dari sistem pada media pembelajaran yang akan dibuat.

a) Flowchart

Pembuatan flowchart dapat dilakukan setelah mengetahui isi media dan isi materi yang akan ditampilkan dalam media. Flowchart dibuat untuk menggambarkan alur dari satu scene ke scene lain serta menggambarkan langkah kerja dari sistem pada produk yang akan dibuat. Desain flowchart dari rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2.

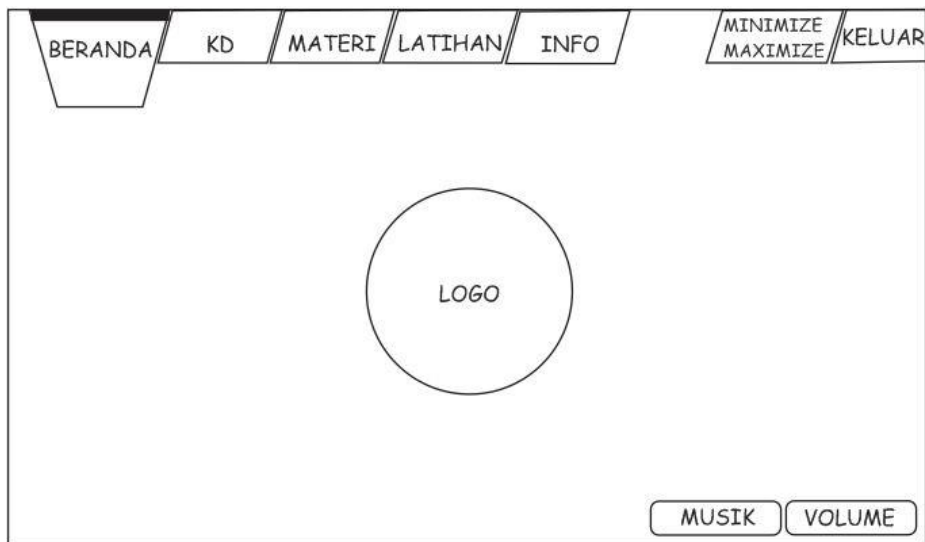


Gambar 2. Flowchart Media Pembelajaran

b) Storyboard

Storyboard dibuat untuk menggambarkan rancangan yang mendefinisikan

fungsi dari fitur – fitur yang ada dalam media pembelajaran yang akan dibuat.



Gambar 3. Tampilan Desain Menu Beranda

Saat media dijalankan, halaman pertama yang akan ditampilkan adalah halaman beranda. Pada halaman ini akan menampilkan logo dari Universitas Negeri Yogyakarta serta judul dari media pembelajaran. Pada media pembelajaran yang dibuat ini semua menu utama diletakkan di sisi atas layar, isi dari tiap menu akan ditampilkan dibagian tengah layar, sehingga tombol menu utama tetap berada diposisi masing – masing meskipun user membuka menu yang lain. Untuk mengetahui menu yang sedang ditampilkan maka diberikan indikator diatas tombol menu sehingga user dapat mengetahui menu apa yang sedang dilihat. Beberapa menu yang tersedia pada media pembelajaran ini yaitu beranda, kd, materi, latihan, dan info serta

beberapa tombol pengaturan yang dapat digunakan seperti tombol *minimize / maximize*, tombol keluar, tombol musik, dan tombol *volume*.

3. Develop

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dibuat. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash CS6*, setelah semua desain dan komponen media selesai dibuat maka tahapan selanjutnya adalah memberikan *action script* agar media dapat berjalan dan dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Gambar 4 adalah pengembangan dari media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 4. Tampilan Beranda

4. Implement

Pada tahap ini dilakukan uji fungsionalitas serta validasi pada media pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan dari media.

a) Uji Fungsionalitas

Uji fungsionalitas merupakan pengujian kinerja dari media pembelajaran oleh pengembang untuk memastikan bahwa konten media pembelajaran telah dapat dioperasikan sesuai dengan fungsinya dan tidak terdapat *bug* maupun *error* ketika dijalankan. Pengujian yang dilakukan meliputi fungsionalitas dan portabilitas dari media pembelajaran yang telah dibuat.

b) Pengujian *Alpha*

Setelah dilakukan uji fungsionalitas pada media, kemudian media pembelajaran divalidasi oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Hasil validasi dari ahli materi maupun ahli media adalah berupa kuesioner penilaian materi berisi pernyataan dan penilaian dengan skala 1 sampai 5. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli, terdapat beberapa saran atau masukan yang dapat diperbaiki baik dari

segi materi maupun media sehingga media pembelajaran dapat layak digunakan.

5. Evaluate

Pada tahap ini dilakukan pengujian media pembelajaran kepada responden yang pada penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Pengujian dilakukan dengan mempersilahkan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran dan kemudian memberi tanggapan dengan mengisi kuesioner yang telah diberikan. Data hasil uji coba kepada responden kemudian diolah untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap media yang telah dibuat.

Deskripsi Data

Pengujian instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis instrumen dilakukan secara kualitatif kepada sejumlah siswa yang memiliki karakteristik sama dengan siswa yang akan diuji

dengan instrumen tersebut (Majid, 2006). Subyek uji instrumen penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan dengan jumlah siswa 12 orang. Berikut ini adalah hasil uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Uji validitas instrumen secara kuantitatif pada penelitian ini menggunakan perhitungan korelasi *Product Moment* dengan bantuan *software* SPSS 22. Dengan taraf kesalahan sebesar 5 % dan jumlah sampel (n) sebanyak 12. Berdasarkan hasil perhitungan, 25 butir instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid. Oleh karena itu semua butir item dalam instrumen dapat digunakan dalam analisis data.

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *software* SPSS 22 dalam penghitungannya. Secara keseluruhan instrumen dinyatakan reliabel jika nilai *Alpha* mendekati indeks 1, semakin mendekati indeks 1 tingkat reliabilitasnya semakin bertambah. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai *Alpha* adalah sebesar 0.956, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen penelitian tersebut reliabel dengan koefisien korelasi sangat kuat.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. Pengujian *Alpha* dilakukan untuk memperoleh sebuah media pembelajaran yang layak digunakan. Pengujian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Instrumen untuk validasi ahli media meliputi dua aspek yaitu fungsionalitas dan usabilitas. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa pada aspek fungsionalitas memiliki rata-

rata 4.45 dan aspek usabilitas memiliki rata-rata 4,3 dengan persentase kualitas media secara keseluruhan 87.5% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Seni Pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan.

Instrumen untuk validasi ahli materi meliputi dua aspek isi materi dan sajian materi. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa pada aspek isi materi memiliki rata-rata 4.79 dan aspek sajian materi memiliki rata-rata 4.875 dengan persentase kualitas media secara keseluruhan 96.5% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Seni Pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan.

Pada tahap *beta testing* dilakukan oleh siswa kelas X program keahlian seni pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan dengan jumlah 12 orang. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta. Penilaian yang dilakukan oleh responden meliputi 2 aspek yaitu usabilitas dan fungsionalitas.. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa pada aspek usabilitas memiliki rata-rata 4.14 dan aspek fungsionalitas memiliki rata-rata 4.27 dengan persentase kualitas media secara keseluruhan 83.73% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Seni Pedalangan di SMK Negeri 1 Kasihan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang telah dikembangkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging Wayang Kulit Gaya Yogyakarta dibangun dengan 5 tahapan yaitu tahap Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Tahap Analysis dilakukan guna menentukan tujuan media pembelajaran, konsep materi pembelajaran, serta konsep isi media pembelajaran. Pada tahap Design dilakukan perancangan storyboard serta pembuatan flowchart yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media. Kemudian pada tahap Develop dilakukan pembuatan media sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian diuji pada tahap Implement dengan melalui beberapa tahap pengujian seperti validasi media, validasi materi, serta pengujian kualitas media ditinjau dari aspek fungsionalitas dan usability. Kemudian data hasil dari pengujian akan diolah pada tahap Evaluate untuk mengetahui tingkat kepuasan dari pengguna serta tingkat kelayakan dari media.
2. Media Pembelajaran Motif Tatah Sungging Wayang Kulit Gaya Yogyakarta telah dapat dioperasikan dengan baik setelah dilakukan pengujian pada fungsi dari konten media dan pengujian dengan menjalankan media

pada beberapa perangkat komputer oleh pengembang dan telah disesuaikan dengan saran dan masukan dari ahli materi maupun ahli media.

3. Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta yang dilakukan oleh para ahli media menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 87,5%. Kemudian menurut para ahli materi menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase kualitas media 96,5%. Sedangkan berdasarkan uji coba pada siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori baik dengan persentase kualitas media 83,73%. Dari hasil analisis kelayakan media yang telah didapatkan maka media pembelajaran ini dapat dikatakan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X Program Keahlian Seni Pedalangan SMK Negeri 1 Kasihan. Data juga didukung dengan sikap siswa yang antusias ketika menggunakan media pembelajaran yang telah dibangun

Saran

Pengembangan media pembelajaran motif tatah sungging wayang kulit gaya Yogyakarta ini masih memiliki kekurangan, sehingga terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya guna meningkatkan kualitas dari media yaitu sebagai berikut:

1. Isi materi pada media bisa dilengkapi dengan menambahkan beberapa jenis motif tatahan yang ada pada wayang kulit khususnya gaya Yogyakarta sehingga media dapat memberi informasi yang lebih lengkap bagi siswa
2. Materi pokok pada media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menambah cakupan materi sehingga media tidak hanya berisi satu materi pokok saja
3. Penambahan video pendukung pada media guna meningkatkan daya tarik media pembelajaran dan menjelaskan materi yang mungkin kurang mudah dipahami jika hanya dengan penjelasan secara tertulis saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Diklat Mata kuliah Evaluasi Pembelajaran . Prodi TP PPs UNY. Tidak Diterbitkan
- Welty, Gordon. (2007). *The 'Design' Phase of the ADDIE model*. *Journal of GXP Compliance*. Vol. 12, No.4 (40 - 48)