

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan, pembuatan, pengujian aplikasi media ajar untuk guru, peneliti dapat menyimpulkan bahwa.

1. Perancangan media menggunakan Construct 2 dimudahkan dengan model drag and drop karena semua fitur dan program sudah disediakan jadi tidak perlu menulis script manual.
2. Perancangan media menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) melalui beberapa tahapan yaitu konsep (menentukan tujuan, konsep media, isi, saran pengguna), desain (merancang struktur navigasi, dan desain aplikasi), pengumpulan bahan (pembuatan background dan pembuatan object), pembuatan (pembuatan menggunakan Construct 2), pengujian (*Black box testing* dan kuisisioner), dan distribusi (penyimpanan media untuk didistribusikan).
3. Pengujian tingkat kelayakan media ajar interaktif untuk guru berbasis website meliputi pengujian *black box testing* dan kuisisioner.
  - a. Pada *black box testing* pengujian dilakukan untuk pengujian fungsionalitas aplikasi. Hasil pengujian fungsionalitas aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai.
  - b. Pada kuisisioner, pengujian dilakukan oleh dua guru KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten dengan mengisi form yang berisikan pertanyaan terkait aplikasi. Hasil respon guru terhadap keseluruhan aplikasi mulai dari materi, penggunaan, dan kesesuaian aplikasi diperoleh skor sebesar 97,67% dan dapat dikategorikan sangat layak. Dengan demikian media ajar interaktif untuk guru mengajar dapat dikatakan layak untuk mendukung kegiatan belajar pada PAUD KB Anak Sholeh Islamiyah Klaten.

## 5.2 Saran

Setiap penelitian pasti memiliki kekurangan, begitu pula dengan penelitian yang peneliti buat. Adapun saran yang bisa diberikan peneliti untuk peneliti selanjutnya.

1. Untuk penelitian selanjutnya buat aplikasi media ajar interaktif untuk guru mengajar dengan pembelajaran yang berbeda peserta didik lebih menyukai sebuah game dalam sebuah pembelajaran.

