

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dibab-bab sebelumnya “Pembuatan Media Interaktif Sebagai Pembelajaran Pengenalan Gamelan Menggunakan Adobe Animate di SD Muhammadiyah Mrisi”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuesioner maka aplikasi “Pembelajaran Pengenalan Gamelan” dengan Metode Skala Likert sangat layak digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran dengan rata-rata persentase 86%.
2. Dari hasil validasi materi dengan Guru, aplikasi media pembelajaran mengenai “Pengenalan Gamelan” ini dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran kepada siswa-siswa SD Muhammadiyah Mrisi Kelas III yang berisi materi, quiz dan contoh-contoh suara alat music gamelan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari “Pembuatan Media Interaktif Sebagai Pembelajaran Pengenalan Gamelan Di SD Muhammadiyah Mrisi” yang telah dibuat, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh beberapa pengguna yang sudah memiliki file aplikasinya yang berbentuk apl atau exe. Peneliti berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar bisa digunakan secara meluas di berbagai platform toko aplikasi seperti play store dan app store.
2. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan subjek diperluas pada kelas dan materi yang lainnya. Sehingga akan mendapatkan data lebih banyak dan membuat nilai kinerja yang baik pada aplikasi ini.