

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Peneliti berhasil merancang sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia berbasis android, yang dirancang sesuai dengan rancangan awal. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang menggunakan metode pengembangan *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* yang memiliki 6 tahapan, diantaranya *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
2. Aplikasi ini dirancang menggunakan beberapa *software*, diantaranya adobe illustrator dan adobe photoshop digunakan dalam perancangan desain bahan aset berupa gambar, capcut digunakan dalam editing audio *voice over*, serta unity digunakan sebagai *game engine* dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman C#.
3. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan sebagai salah satu cara melestarikan budaya Indonesia, khususnya pakaian adat, rumah adat, dan tari daerah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mempelajari keragaman budaya yang ada di Indonesia.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat android dan desktop secara *offline* dengan satu pengguna.
5. Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan menggunakan *black box testing*, seluruh fungsionalitas pada aplikasi ini berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil pengujian *beta* dengan menggunakan metode kuesioner kepada siswa, mahasiswa, guru, dan masyarakat umum, diperoleh hasil respon pengguna sebanyak 32 responden, serta memperoleh persentase nilai sebanyak 90,7% yang dapat diartikan bahwa aplikasi ini masuk dalam kategorikan sangat layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Setelah melakukan evaluasi terhadap aplikasi secara keseluruhan, aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan, oleh karena itu terdapat beberapa hal yang perlu dikembangkan lebih lanjut dengan saran pengembangan sebagai berikut :

1. Penambahan materi pembelajaran terkait budaya Indonesia, supaya cakupan materi yang disediakan pada aplikasi lebih luas.
2. Penambahan fitur video pada aplikasi, cara belajar melalui video menjadi lebih variatif dan menarik perhatian. Sehingga metode belajar yang tersedia tidak hanya membaca dan menjawab soal kuis.
3. Pada bagian fitur bermain yaitu kuis pilihan ganda, diterapkan metode acak soal kuis.
4. Aplikasi dibuat responsif, sehingga tampilan pada setiap perangkat android sama. Serta dapat dikembangkan supaya aplikasi ini dapat dijalankan pada platform berbeda, seperti IOS.

