

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitiann dan pembahasan dibab-bab sebelumnya pada “Perancangan Media Pembelajaran Game Interaktif Pengenalan Bahasa Jawa Berbasis Android Menggunakan Adobe Animated Pada SD Negeri Minomartani I”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan “Perancangan Media Pembelajaran Game Interaktif Pengenalan Bahasa Jawa Berbasis Android Menggunakan Adobe Animated Pada SD Negeri Minomartani I” dibuat dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Menyediakan beberapa menu seperti menu intro, menu utama, menu materi, menu kuis, menu tentang dan menu keluar. Aplikasi ini dibuat menggunakan Software Adobe Animate CC.
2. Media pembelajaran pengenalan bahasa jawa sudah dilakukan pengujian di SD Negeri Minomartani I dengan presentase hasil kuesioner 85,6%. Dari hasil presentase menunjukan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efisien dan layak digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari “Perancangan Media Pembelajaran Game Interaktif Pengenalan Bahasa Jawa Berbasis Android Menggunakan Adobe Animated Pada SD Negeri Minomartani I” yang telah dibuat, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan media interaktif untuk peneliti selanjutnya dapat dikembangkan secara luas tanpa harus mengoperasikannya dengan smartphone android saja.
2. Untuk peneliti selanjutnya disarankan diperluas subjek pada kelas dan materi yang lainnya, kemudian melihat apakah pembelajaran bahasa jawa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat

meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa-siswi. Sehingga akan dapat data yang lebih banyak dan membuat nilai kinerja yang baik pada media pembelajaran ini.

3. Untuk menyajikan suatu tampilan yang menarik dan tidak membosankan maka untuk peneliti selanjutnya bisa menambahkan animasi yang menarik pada media pembelajaran interaktif.

