

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Perancangan Media Interaktif Quizulture Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Muhammadiyah Ngupasan Menggunakan Metode MDLC dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif Quizulture yang mudah dipahami oleh siswa kelas 6 SD Muhammadiyah Ngupasan, dan dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adat dan budaya. Metode yang diterapkan untuk pembuatan aplikasi media interaktif adalah metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
2. Hasil pengujian pada aspek kelayakan aplikasi yang dilakukan oleh 2 guru SD Muhammadiyah Ngupasan, memperoleh hasil perhitungan skala likert sebesar 86.00% dan dinyatakan masuk dalam kategori sangat layak.
3. Hasil pengujian pada aspek pemahaman materi yang dilakukan oleh 10 siswa kelas SD Muhammadiyah Ngupasan, memperoleh hasil perhitungan skala likert sebesar 82% dan dinyatakan masuk dalam kategori sangat paham, bahwa aplikasi media interaktif ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi

## 5.2 Saran

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan media interaktif pasti memiliki kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Memberikan fitur suara bacaan naskah teks pada materi atau *text to speech* agar memudahkan siswa untuk memahami soal
2. Menambah keberagaman materi yang dapat diakses siswa untuk dibaca
3. Menambahkan efek animasi yang lebih beragam pada aplikasi, sehingga aplikasi dapat menjadi lebih interaktif.
4. Pada game bisa dilakukan penambahan level yang lebih bervariasi, sehingga siswa dapat mempelajari adat dan budaya Indonesia yang lebih beragam.

