

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dapat diimplementasikan dalam proses perancangan aplikasi, sehingga penelitian ini menghasilkan aplikasi yang bernama Perjuangan Pahlawanku. Aplikasi Perjuangan Pahlawanku dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan juga sebagai media hiburan bagi siswa SD, karena di dalam aplikasi Perjuangan Pahlawanku terdapat soal-soal dan materi tentang pahlawan nasional yang dapat membantu siswa untuk menambah pengetahuan.

Berdasarkan hasil pengujian *Alpha* dan *Beta* yang meliputi pengujian black box dan pengujian skala likert, didapatkan bahwa semua fungsional dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan dan membantu siswa kelas 4 Sekolah Dasar meningkatkan motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran Tema 5 Pahlawanku. Didapatkan persentase sebanyak 61,6% yang berarti layak digunakan untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini adapun saran yang diberikan peneliti untuk mengembangkan aplikasi Perjuangan Pahlawanku, antara lain :

1. Menambah jumlah pahlawan.
2. Mengembangkan aplikasi tersebut ke sistem operasi lain seperti chrome book.
3. Perluasan materi seperti sejarah pahlawan sesuai pada mata pelajaran Tema 5 Pahlawanku.