

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi media pembelajaran pada pengetahuan Permainan Tradisional sudah berhasil dibuat, oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* aplikasi media pembelajaran pada Permainan Tradisional mendapatkan peningkatan sebesar 63%. Yang dimana hal tersebut sudah terbukti menambah minat, pengetahuan dan motivasi murid dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
2. Pengujian Aplikasi yang melibatkan Ahli Media menghasilkan skor sebesar 82,5% yang artinya angka tersebut menunjukan bahwa aplikasi tersebut Sangat Baik (SB). Tingkat tersebut telah membuktikan bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan untuk pembelajaran di SD Pangukan.
3. Pengujian kelayakan aplikasi yang melibatkan empat guru dari SD Pangukan menghasilkan skor sebesar 97,5% berdasarkan skala *Likert*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Aplikasi ini terbukti efektif dalam membantu guru memperkaya metode pengajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.
4. Berdasarkan hasil pengujian *Black Box Testing* aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa fungsionalitas serta input yang diberikan dan output yang dihasilkan sudah berjalan dengan baik dan lancar.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini Penulis menyadari bahwa media pembelajaran yang telah berhasil dibangun ini merupakan media yang sangat sederhana dan belum sempurna, sehingga masih sangat membutuhkan kritik serta saran untuk kedepannya. Aplikasi pembelajaran sebagai media pembelajaran pengenalan Permainan Tradisional ini masih membutuhkan pengembangan lebih jauh, untuk pengembangan selanjutnya. Penulis menyarankan beberapa hal berikut:

1. Menambah materi lebih banyak Kembali mengingat permainan tradisional di Indonesia terdapat banyak macamnya
2. Menghadirkan ragam *quiz* lebih banyak lagi
3. Di dalam setiap materi terdapat narasi yang dapat mempermudah siswa untuk mendengar penjelasan.