

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

#### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan aplikasi e-learning gamelan jawa dilakukan dengan pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang melibatkan tahapan analisis, perancangan, produksi, pengujian, dan implementasi. Proses ini dirancang untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas 3.

#### **2 Karakteristik Siswa sebagai Dasar Pengembangan**

Aplikasi dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik anak SD kelas 3, termasuk gaya belajar visual dan interaktif. Oleh karena itu, aplikasi ini mengintegrasikan multimedia, seperti animasi, gambar, dan kuis interaktif, guna meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

#### **3 Efektivitas Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil evaluasi, aplikasi e-learning ini menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap gamelan jawa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Pengguna media digital memungkinkan siswa untuk belajar secara nilai-nilai budaya terkandung di dalamnya.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Materi pembelajaran dapat diperluas dengan menambahkan informasi lebih mendalam tentang filosofi gamelan jawa serta teknik memainkannya untuk memperkaya wawasan siswa
2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sampel pengguna, termasuk guru dan orang tua, untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mengenai efektivitas aplikasi
3. Fitur interaksi antara guru dan siswa dapat diperkuat dengan menambahkan fasilitas untuk feedback langsung atau diskusi seputar materi gamelan jawa agar proses belajar mengajar lebih interaktif dan dinamis.

