

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas dan kelayakan yang sangat tinggi sebagai sarana pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji validasi oleh ahli materi yang mencapai 87,8% dan oleh ahli media sebesar 98,7%, dengan skor rata-rata sebesar 93,25%, yang mengindikasikan bahwa aspek konten, desain visual, serta penyajian dalam aplikasi telah memenuhi standar kelayakan. Selain itu, respons positif dari pengguna, khususnya 17 siswa yang memberikan skor kepuasan sebesar 96,3% terhadap aspek ketertarikan, isi materi, dan penggunaan bahasa, menunjukkan bahwa aplikasi *Menjawa* efektif dalam menarik minat, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa. Keberadaan fitur-fitur interaktif seperti kuis, tebak aksara, dan *puzzle* juga terbukti mendorong keterlibatan siswa secara aktif, mendukung proses belajar mandiri, serta menyediakan sarana evaluasi yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak usia sekolah dasar. Di samping itu, pemanfaatan metode *Waterfall* dalam pengembangan aplikasi terbukti berjalan secara sistematis dan efisien, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga pemeliharaan, dengan seluruh masukan dari para ahli telah diakomodasi melalui revisi guna menyempurnakan performa aplikasi.

### 5.2 Saran

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

1. Materi pembelajaran dapat diperluas dengan menambahkan materi tambahan, seperti aksara murda, aksara swara, dan aksara rekan.
2. Menambah jumlah soal pada menu Latihan agar lebih bervariasi.
3. Diharapkan dapat menambahkan beberapa fitur interaktif lain seperti pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*.
4. Mempertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi lintas *platform* seperti iOS atau versi *website* agar dapat digunakan oleh lebih banyak pengguna.

5. Dapat melakukan uji coba pada siswa dengan jenjang dan sekolah yang berbeda guna melihat efektivitas media secara lebih luas dan beragam.

