

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut terkait pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android mengenai tokoh wayang Pandawa dan Punakawan:

- 1 Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori "sangat layak" dengan nilai rata-rata sebesar 83.33%, sedangkan validasi dari ahli materi juga menunjukkan hasil "sangat layak" dengan nilai rata-rata sebesar 100%. Hal ini membuktikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi desain media maupun isi materi pembelajaran.
- 2 Berdasarkan hasil pengujian, media ini memberikan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,3356, yang termasuk dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake (1999), menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media.
- 3 Media ini dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami, membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami bahasa Jawa, serta memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan teknologi digital.
- 4 Media ini berperan sebagai sarana edukatif untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal, khususnya wayang, dan turut mendukung upaya pelestarian budaya melalui pendekatan digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran-saran berikut diajukan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut serta penerapan media pembelajaran interaktif yang lebih optimal. Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa media pembelajaran yang telah

berhasil dibuat masih merupakan media yang sangat sederhana dan belum sempurna, sehingga masih membutuhkan masukan, kritik, dan saran untuk penyempurnaan di masa mendatang. Oleh karena itu, beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Menambahkan fitur narasi suara untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Fitur ini membantu siswa mendengarkan penjelasan langsung, meningkatkan pemahaman, dan sangat berguna bagi siswa dengan keterbatasan dalam membaca teks.
2. Mengembangkan versi iOS agar aplikasi dapat digunakan oleh pengguna perangkat Apple.
3. Menambahkan fitur pengacakan soal pada kuis interaktif dan tebak gambar agar pembelajaran lebih menantang dan bervariasi.
4. Memperluas materi tidak hanya mencakup tokoh Pandawa dan Punakawan, tetapi juga mencakup cerita wayang lainnya.
5. Melakukan pengujian aplikasi di berbagai sekolah dengan latar belakang siswa yang berbeda agar data lebih representatif.