

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif aksara Jawa berbasis desktop menggunakan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi*. Proses ini memanfaatkan kombinasi perangkat lunak *Corel Draw 2018* dan *Adobe Animate 2022* untuk menciptakan tampilan yang menarik. Aplikasi “AKSARA KU” dilengkapi dengan menu utama yang berisi tombol informasi, petunjuk penggunaan, kontrol suara, serta opsi informasi dan keluar.

Hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif aksara Jawa. Pengujian yang dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan analisis N-gain menghasilkan skor sebesar 0,73. Dengan demikian, mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman yang tergolong dalam kategori sedang hingga tinggi. Elemen interaktif seperti animasi, kuis, dan game edukasi terbukti mampu menarik perhatian siswa dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selanjutnya dengan menilai kelayakan media pembelajaran menggunakan kuesioner yang telah diberikan kepada guru dan siswa. Hasil perhitungan kuesioner mendapatkan perolehan 87,80% termasuk dalam kriteria interpretasi Sangat Bagus.

Dari hasil perhitungan tersebut maka media pembelajaran interaktif aksara jawa layak sebagai bahan belajar siswa.

5.2. Saran

Pada sub-bab ini, disampaikan beberapa saran yang ditujukan sebagai rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan di masa mendatang, antara lain:

1. Untuk penelitian selanjutnya didalam media pembelajaran interaktif aksara jawa ditambahkan menu translate dari aksara jawa ke latin dan begitu sebaliknya.
2. Pada penelitian selanjutnya bisa ditambahkan *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR) untuk pengalaman belajar yang lebih menarik.