

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan media pembelajaran interaktif aksara Jawa berbasis desktop menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Dengan menggunakan kombinasi *software* Adobe Illustrator dan Adobe Animate, menciptakan tampilan yang menarik. Aplikasi ini memiliki menu utama yang mencakup tombol informasi, petunjuk penggunaan, kontrol suara, dan keluar. Di bagian tengah terdapat teks "SIKJA" sebagai judul, diikuti dengan menu kompetensi, materi (aksara, sandangan, pasangan), kuis (tebak aksara, tebak kalimat), dan minigame *puzzle*.

Tingkat minat siswa dapat diketahui menggunakan kuisisioner yang telah diberikan kepada guru dan siswa. Hasil perhitungan kuisisioner mendapatkan perolehan sebesar 82,73 % termasuk dalam kriteria interpretasi Sangat bagus. Dari hasil perhitungan tersebut maka media pembelajaran interaktif aksara Jawa dapat menarik minat siswa untuk mempelajari aksara Jawa.

5.2. Saran

Dalam sub-bab ini, akan disampaikan beberapa saran yang bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi pengembangan lebih lanjut dan perbaikan di masa depan, antara lain:

1. Untuk penelitian selanjutnya pada bagian puzzle bisa ditambahkan beberapa lagi, agar media pembelajaran lebih menarik lagi.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan mampu memberikan soal lebih banyak lagi supaya lebih asik dan menantang.

