

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh proses perancangan, pengembangan, dan pengujian media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa “Wayang Punakawan”, dapat disimpulkan bahwa tujuan penulisan ini telah tercapai dengan baik. Media ini berhasil dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 3 di SDN 1 Giriyo, Wonogiri. Secara fungsional, seluruh fitur, mulai dari navigasi, konten, hingga sistem kuis, telah berjalan sebagaimana mestinya.

Lebih dari itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 57 menjadi 91 setelah siswa menggunakannya. Selain itu, media ini juga berhasil menumbuhkan motivasi dan respons positif, yang tercermin dari hasil kuesioner dengan nilai rata-rata di atas 4.0. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini tidak hanya menjadi alat bantu yang fungsional, tetapi juga solusi yang efektif untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar pada materi budaya lokal.

4.2 Saran

Meskipun media pembelajaran ini telah menunjukkan hasil yang efektif, penulis menyadari bahwa masih banyak ruang untuk perbaikan. Oleh karena itu, beberapa saran berikut dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pengembangan Konten: Media ini dapat diperkaya dengan menambah materi budaya lokal lainnya di luar Wayang Punakawan, seperti cerita pewayangan atau legenda Jawa lainnya, untuk memperluas cakupan pembelajaran dan menjaga ketertarikan siswa.
2. Peningkatan Fitur Interaktif: Untuk meningkatkan daya tarik, media dapat dikembangkan dengan fitur interaktif yang lebih beragam, seperti mini-game atau variasi jenis kuis yang berbeda.
3. Peningkatan Tampilan Visual: Tampilan visual dapat ditingkatkan lebih lanjut, misalnya dengan mengadopsi animasi 3D, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih modern dan imersif.