

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tentang pembuatan media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan beberapa *software*. Penggunaan *adobe animate CC 2017* untuk membuat media pembelajaran, *adobe illustrator CC 2017* untuk membuat aset beserta elemen pendukung lainnya, *bandicam* sebagai rekam layar, dan *adobe premiere pro CC 2017* untuk mengedit video. Hasil validitas media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa dari ahli media, ahli materi, dan siswa kelas 3 memperoleh hasil sangat valid yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dan diterapkan pada pembelajaran di kelas.
2. Hasil dari media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa nilai skor N-Gain yang diperoleh semua siswa kelas 3 SDN Kepuh 01 adalah 0,42. Skor tersebut dikategorikan sebagai kriteria sedang dalam klasifikasi nilai. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa dengan kategori sedang.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil tentang pembuatan media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa diperoleh saran bahwa:

1. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang menarik dan alternatif pada bahasa jawa. Pada media pembelajaran ini dapat dijadikan contoh bagi sekolah untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
2. Pembuatan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa jawa pada penelitian selanjutnya dengan konsep dan pengembangan pada materi, animasi, audio, dan video.