

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait media pembelajaran mengenal adat dan budaya di Indonesia berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pengembangan interaktif mengenal adat dan budaya Indonesia dikembangkan dengan model MDLC yang dibangun dengan 6 tahapan, yaitu (1) Tahap konsep menghasilkan tujuan, jenis, konsep media, materi pembelajaran, kegunaan dan sasaran pengguna. (2) Tahap perancangan menghasilkan *flowchart* dan *storyboard* media, Alur media pembelajaran pada *flowchart* dimulai dengan *Splashscreen/intro* menuju tampilan *loading* sebagai halaman pembuka media pembelajaran dan akan terhubung langsung ke halaman main menu. Dalam halaman main menu terdapat 2 tombol menu yaitu: ayo belajar dan ayo bermain. Pada menu ayo belajar terdapat tampilan peta Indonesia yang di bagi menjadi 4 Pulau dan 2 Kepulauan di Indonesia. Sedangkan menu ayo bermain berisi 5 soal evaluasi. Untuk menutup aplikasi dengan menekan tombol keluar, akan ada pilihan ya atau tidak. Jika menekan “Ya” maka aplikasi akan tertutup, apabila “Tidak” maka aplikasi tidak tertutup. Sedangkan *Storyboard* menjelaskan deskripsi gambaran terkait scene, visual, audio dan keterangan dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan produk. (3) Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan bahan-bahan materi yang berupa teks, gambar, animasi, audio dan sebagainya. (4) Tahap pembuatan menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang dikembangkan dengan menggunakan *software Unity*. (5) Pada tahap pengujian, peneliti melakukan uji coba media dengan 2 tahapan yaitu *Alpha Testing* (ahli media dan ahli materi) dan *Beta Testing* (siswa/responden). (6) Pada tahap distribusi menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *file* aplikasi yang sudah dikemas dalam bentuk *flashdisk*.

2. Hasil Uji kelayakan media pembelajaran interaktif dari ahli materi di dapat *presentase* kelayakan sebesar 97% masuk dalam kriteria Sangat Layak, untuk hasil dari ahli media sebesar 87,2% masuk dalam kriteria Sangat Layak. Dan hasil rata-rata akhir penilaian responden sebesar 83 dengan kategori *Excellent* yaitu Sangat Baik. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka “Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Adat dan Budaya Indonesia berbasis Multimedia Interaktif” layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cengkareng.

## 5.2 Keterbatasan Produk

Media Pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia berbasis Multimedia Interaktif yang telah dibuat memiliki keterbatasan yaitu menu materi hanya membahas 5 adat dan budaya di Indonesia, sehingga dapat di tambahkan dan di perluas isi pembahasannya. Soal *quiz* yang masih terbatas dan dapat mudah dikenali tiap soalnya, sehingga dapat dikembangkan kembali dalam bentuk soal *random*.

## 5.3 Saran

Saran dari peneliti untuk penelitian pengembangan produk selanjutnya ialah sebagai berikut:

### 1) Bagi Siswa

Siswa menggunakan media pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia sebagai media untuk mendukung kegiatan belajar di sekolah dan juga sebagai sarana belajar mandiri siswa di rumah.

### 2) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran mengenal adat dan budaya Indonesia sebagai inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk belajar siswa.

### 3) Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Peneliti berharap akan adanya penelitian pengembangan yang dilakukan sampai mengetahui pengaruh produk terhadap siswa yaitu bertambahnya pengetahuan dan pemahaman siswa. Selain itu media pembelajaran juga baiknya diuji tingkat keefektifitasannya dalam kegiatan pembelajaran.