

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Interaktif “Berkuda” Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa di Kelas 4 SDN Jatiendah Kabupaten Bandung, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut;

Rancang bangun Media Pembelajaran Digital Interaktif “Berkuda” melewati beberapa tahap, dimulai dengan kepekaan terhadap masalah (*Awareness of problem*) dengan membahas permasalahan yang diambil oleh peneliti, Pemberian saran (*Suggestion*) yang membahas gagasan solusi dari permasalahan yang dipilih oleh peneliti, Pengembangan produk (*Development*) yang membahas proses perancangan produk yang dibuat oleh peneliti yang melalui beberapa tahapan mulai dari (1) Analisis kebutuhan (kebutuhan pengguna, kebutuhan perangkat keras, dan kebutuhan perangkat lunak), (2) perancangan *storyboard*, (3) perancangan *flowchart*, (4) Perancangan *wiframe*, (5) perancangan UI dengan konsep desain yang terdiri dari desain tampilan UI, warna yang digunakan, *font* yang digunakan, dan desain karakter, (6) Konstruksi media pembelajaran digital menggunakan *software Unity*. yang meliputi *production, coding & debugging*. Production disini ialah proses pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *Unity* dengan menyesuaikan navigasi hingga pengaplikasian desain dan asset yang dibuat pada proses Modelling lalu diterapkan pada *Wireframe* dan UI yang dibuat pada proses Planning. Pengkodean atau Coding adalah tahapan dimana pemberian sebuah kode-kode untuk menjalankan suatu perintah pada media yang dibuat Dengan pengkodean media yang dibuat akan berjalan sebagaimana mestinya. Sedangkan debugging merupakan tahapan penghapusan error ketika menjalankan aplikasi. Dilanjutkan dengan Pelaksanaan evaluasi (*Evaluation*) yang membahas proses pengujian validasi dan uji coba dari produk yang telah dibuat, dan yang terakhir ialah menentukan kesimpulan (*Conlusion*) yaitu membahas hasil dari

analisis data sebuah validasi dan uji coba media, tahap validasi media yang dilakukan oleh ahli media, Dari validasi itu telah didapatkan bahwa media digital interaktif “berkuda” sangat layak untuk digunakan, adapun hasil uji media kepada siswa kelas IV di SDN Jatiendah Kabupaten Bandung untuk mendapatkan respon siswa terhadap media pembelajaran digital interaktif “berkuda”, uji media kepada siswa ini mendapatkan respon sangat baik.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran terhadap media pembelajaran digital interaktif “berkuda” agar menjadi lebih baik lagi.

1. Menambahkan referensi suku budaya yang ada di Indonesia
2. Menambahkan referensi alat musik tradisional Indonesia
3. Membuat versi android, agar penggunaan media dapat diakses oleh siapapun yang memiliki perangkat android.