

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan pengujian dalam pengambilan data seperti uji validitas dan reliabilitas, uji gain, dan uji *blackbox* diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan Aksara Jawa berbasis android yang berhasil dibuat menggunakan *software* Adobe Animate CC 2019 dan menggunakan *Actionscript* 3.0.
2. Hasil dari pengujian uji gain yang dilakukan terhadap 30 orang siswa mendapatkan hasil nilai *n-gain score* 0,61 yang masuk ke dalam kriteria *n-gain* sedang dan untuk kategori tafsiran efektivitas *n-gain* masuk ke dalam kategori yang cukup efektif yaitu berada di angka 61.6% yang menandakan bahwa aplikasi media pembelajaran pengenalan Aksara Jawa ini dapat membantu mengenalkan Aksara Jawa kepada siswa SMP Negeri 2 Buayan. Selain itu pengujian menggunakan uji validitas dan reliabilitas menghasilkan bahwa instrumen yang digunakan bersifat valid dan reliabel dengan nilai koefisien reliabilitas 0,71. Sedangkan dalam pengujian uji *blackbox* dengan dilakukan menggunakan 20 perangkat android mendapatkan hasil bahwa fungsionalitas dari aplikasi berjalan sesuai dengan skema penujian, namun pada perangkat android Samsung J2 Prime versi android 8 dan Vivo 91C android 8 aplikasi tidak dapat terinstal.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pengenalan Aksara Jawa ini hanya sebatas pengenalan Aksara Jawa, penulis berharap dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan hingga penulisan Aksara Jawa.
2. Pada penelitian selanjutnya penulis berharap bahwa aplikasi media pembelajaran pengenalan Aksara Jawa ini dapat di akses di dalam perangkat IOS.