

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penyusunan penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tata Cara Shalat Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) di TK RA ATTA'AWUN” yang dirancang melalui tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada aplikasi multimedia interaktif ini terdapat tiga modul yaitu yuk belajar, yuk menonton dan yuk bermain. Yuk belajar terdiri dari 3 materi yaitu tata cara wudhu, tata cara shalat, dan shalat fardhu. Yuk menonton terdiri dua video animasi yaitu shalat dan wudhu sedangkan yuk bermain terdapat tiga permainan yaitu kuis, susun, dan *puzzle*. Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya multimedia interaktif pembelajaran tata cara shalat untuk peserta didik TK RA Atta Awun, guru memiliki perangkat penunjang lebih dalam menyampaikan materi pembelajaran tata cara shalat.
2. Dengan adanya multimedia interaktif pembelajaran tata cara shalat untuk peserta didik TK RA Atta Awun, akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tata cara shalat.
3. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar di TK RA Atta Awun serta dengan mudah memahami materi tata cara shalat yang disampaikan oleh guru.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tata Cara Shalat Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) di TK RA ATTA'AWUN, adapun saran untuk penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Pengembangan pada muatan materi dengan menggunakan konten yang lebih interaktif sehingga aplikasi akan lebih menarik.
2. Pengembangan konten permainan yang lebih luas sehingga tidak terpaku terhadap tulisan.
3. Penambahan fitur-fitur di dalam aplikasi guna menyempurnakan aplikasi tersebut.
4. Pengembangan pada asset-aset gambar di dalam aplikasi menggunakan yang 3D.

**Commented [RA1]:** Tambahan poin saran aset 3D



