

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan, dari penelitian **Desain Animasi 2D “Simulasi Lapisan Atmosfer” sebagai Media Interaktif Berbasis Android Studi Kasus: Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta** dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi “Simulasi Lapisan Atmosfer” ini menggunakan metode yang dibuat oleh Tay Vaughan (2011), yakni (a) *planning* yang mencakup penentuan ide serta kebutuhan yang ditampilkan, (b) *designing* yang mencakup perancangan naskah, isi dan pembuatan *sketch* dari aplikasi, (c) *producing* yang mencakup penerapan seluruh perancangan mulai dari menggambar karakter dan *assets*, *coding* program, dan *compiling* aplikasi menjadi APK, dan (d) *testing* yang merupakan penyesuaian program dengan konsep awal menggunakan Black Box Testing.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pada penelitian ini adalah Adobe Flash, Illustrator, Photoshop, dan Audition.
3. Hasil dari penelitian ini merupakan aplikasi media interaktif “Simulasi Lapisan Atmosfer” yang berbasis Android.
4. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada responden yang terdiri dari siswa serta tenaga pengajar di SD Muhammadiyah Sapen

Yogyakarta, aplikasi ini dinilai baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta secara khusus dan SD lain secara umum.

## 5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini, beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi media interaktif yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai
2. Perancangan aplikasi pembelajaran tidak hanya sebatas menggunakan Adobe Flash saja. Sehingga, dapat dikembangkan lagi aplikasi lain dengan software yang berbeda, misalnya Eclipse.
3. *Smartphone* yang kini banyak digunakan para siswa tidak terbatas pada *platform* Android saja, melainkan juga terdapat *platform* Windows dan iOS. Diharapkan peneliti berikutnya dapat membuat aplikasi media interaktif serupa untuk *platform* lain.
4. Materi yang diajarkan di sekolah dasar sangat banyak. Peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian terhadap materi lainnya, sehingga media interaktif serupa dapat mencakup berbagai materi di sekolah dasar.
5. Harapan berikutnya semoga sistem ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.