

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan media pembelajaran interaktif pengenalan “Fenomena Alam” pada TK IT Khalifah Centre, dapat disimpulkan bahwa:

1. Bahwa telah dibuat Media Pembelajaran Interaktif pengenalan “Fenomena Alam” pada TK IT Khalifah Centre, perancangan pembuatan media pembelajaran melewati beberapa proses yaitu merancang aplikasi (membuat konsep, perancangan design, pengumpulan materi dan aset-aset yang digunakan), produksi sistem (pembuatan desain aplikasi dan audio, penyusunan dan pembuatan animasi, *publishing*) dan yang terakhir adalah *testing* aplikasi.
2. dari hasil *testing* disimpulkan bahwa semua elemen dalam aplikasi telah berjalan dengan baik.
3. Melalui hasil kuesioner diperoleh hasil akhir berupa perhitungan kuesioner dengan menggunakan skala likert sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut:

Aspek Tampilan dan Animasi

Kesimpulan dilihat dari Aspek Tampilan dan Animasi pada media pembelajaran Fenomena Alam bahwa aplikasi ini dinyatakan layak, dengan hasil perhitungan skala *likert* 86,1% tergolong pada kategori Sangat Baik.

Aspek Kemudahan Penyampaian Materi

Kesimpulan dilihat dari Aspek Kemudahan Penyampaian Materi pada media pembelajaran Fenomena Alam bahwa aplikasi ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan animasi yang ada, dengan hasil perhitungan skala *likert* 83,7% tergolong pada kategori Sangat Baik.

5.1 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya. Penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Bisa diperhatikan dalam pemilihan audio backsound dan penambahan SFX untuk menguatkan visual, contoh suara angin, hujan atau petir dll.
2. Kelengkapan isi materi dalam aplikasi bisa dikembangkan dengan menambah jumlah materi sehingga lebih lengkap.
3. Aplikasi dapat dikembangkan menjadi aplikasi mobile.
4. Dalam proses pembuatan media pembelajaran gunakan spesifikasi komputer yang sesuai atau yang lebih tinggi dari minimal spesifikasi yang dibutuhkan dalam menjalankan aplikasi terberat yang digunakan dalam membuat media pembelajaran.