

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan penjelasan yang diambil dari bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran ini yaitu hasil dari pengembangan materi yang dipelajari oleh para siswa. Penyampaian materi yaitu melalui permainan visual sehingga dengan adanya media pembelajaran ini siswa lebih cenderung berminat, tidak hanya ketertarikan akan animasi yang ada tetapi juga mendapatkan manfaat dari media pembelajaran tersebut.
2. Kemudahan dalam navigasi merupakan hal yang sangat penting dalam media pembelajaran ini, sehingga navigasi yang sederhana tetapi tetap menarik serta mudah dimengerti sangat diperlukan oleh anak.
3. Media Pembelajaran tentang "Metabolisme pada Manusia" ini bermanfaat untuk kegiatan belajar Siswa di SD Negeri Toyogo 1, hal tersebut berdasarkan data yang diambil ketika testing program yang dilakukan di SDN Toyogo 1.
4. Berdasarkan Kuisioner yang dilakukan, media pembelajaran ini dapat menarik perhatian anak didik.
5. Pemberian *background* untuk membuat anak lebih merasa tenang dalam belajar.
6. File output Media Pembelajaran "Metabolisme pada Manusia" berupa CD dan flashdisk agar mudah dalam pengoperasian, pemilihan ekstensi *.exe

bertujuan agar *user* mudah menggunakannya tanpa harus menginstall *software* adobe flash.

7. Dengan adanya media pembelajaran ini, guru merasa terbantu dalam penyampaian materi kepada siswa

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan media pembelajaran ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk dapat mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih baik dan menarik lagi:

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut dan semakin berkembang pesat sehingga dibutuhkan perhatian dan perencanaan khusus dalam jangka panjang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut, agar media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
2. Perlu adanya penambahan materi lain untuk menambah refresensi pembelajaran yang digunakan oleh pihak *user*.
3. Penggunaan teks dalam penyampaian materi kurang bervariasi dan kurang menarik.
4. Perlu penambahan latihan soal.