

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian diatas dan penjelasan secara keseluruhan dalam skripsi mengenai “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran 2D ASEAN untuk SD Muhammadiyah CondongCatur” maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Berdasarkan angket dari siswa siswi dengan jumlah responden 37 anak, hasil rata-rata yang sudah diakumulasi dari pertanyaan: Apakah aplikasi media pembelajaran ini mudah digunakan adalah 35, Apakah anda memahami fungsi tombol pada aplikasi ini dengan jelas adalah 36.75, Apakah suara dalam aplikasi ini bisa didengar dengan jelas adalah 30.5, Apakah pemilihan warna, tata letak gambar pada aplikasi ini terlihat menarik dan meningkatkan minat belajar anda dalam mempelajari tentang ASEAN adalah 35.25 yaitu dikategorikan Baik. Untuk itu dapat disimpulkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu minat belajar siswa dari pada menggunakan cara konvensional karena materi yang telah diringkas dan dibuat dengan tampilan menarik. Sehingga akan membuat siswa siswi tertarik untuk mendengarkan penejelasan guru.
2. Dalam aplikasi ini pembuatan soal menggunakan database yang terdiri dari latihan soal, soal test dan dilengkapi dengan soal remedial, yang memudahkan guru dalam merubah atau menambah soal serta membuat

3. siswa akan lebih terlatih untuk menguasai materi tentang ASEAN karena masing-masing isi dari menu soal dibuat dengan soal yang berbeda-beda.
4. Aplikasi ini menggunakan menu navigasi yang sederhana sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menggunakannya.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan aplikasi pembelajaran maupun laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang sudah selayaknya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik. Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Penambahan animasi, audio dan karakter sehingga aplikasi pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat lebih memberikan pemahaman kepada siswa siswi.
2. Penambahan kelengkapan atau perubahan pada materi ASEAN karena kemungkinan ada perubahan seperti pada jumlah populasi penduduk tiap-tiap negara pada setiap tahunnya.
3. Pengembangan selanjutnya dapat dibuat aplikasi pembelajaran yang lain untuk mata pelajaran dan materi pokok tertentu.
4. Penambahan dan pengolahan backsound yang lebih tertata rapi.

Demikian aplikasi pembelajaran 2D tentang ASEAN yang penulis buat dan semoga aplikasi multimedia pembelajaran 2D tentang ASEAN ini dapat berguna bagi pendidikan.