

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Reptil Endemik Indonesia Sebagai Media Pendidikan Di Ophio Jogjakarta Reptiles Club berbasis Multimedia, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Reptil Endemik Indonesia Sebagai Media Pendidikan Di Ophio Jogjakarta Reptiles Club berbasis Multimedia ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif, melengkapi metode belajar mandiri dengan model-model simulasi yang menggambarkan proses ataupun kejadian yang mencakup materi Reptil melalui animasi flash, yang dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan Anak-anak atau Masyarakat memahami dan mencintai hewan (Reptil). Selain itu dengan menggunakan aplikasi ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran di ruangan atau luar ruangan, anak dapat mempelajari Media Pembelajaran Reptil Endemik Indonesia Sebagai Media Pendidikan secara mandiri di manapun tanpa harus didampingi oleh pengajar.
2. Dengan teori singkat yang disajikan untuk menjelaskan simulasi yang terdapat dalam materi, anak-anak atau masyarakat dapat mengevaluasi

3. sejauh mana menguasai materi yang telah dipelajari dengan mengerjakan soal-soal latihan berupa pilihan ganda yang ada di dalam aplikasi tersebut.

5.2 Saran

Adapun beberapa hal yang menjadi saran dari penulis untuk pengembang media pembelajaran reptil ini antara lain :

1. Pengembang dapat menambahkan soal latihan pada aplikasi ini, sehingga user dapat menguji kemampuan anak didiknya melalui soal yang diberikan.
2. Pengembang dapat menambahkan materi lain seputar dunia reptil seperti spesies baru yang ditemukan oleh peneliti hewan.
3. Pengembang dapat mengembangkan aplikasi dengan menggunakan database sehingga semua materi tersimpan dalam database.