

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi CD interaktif pengenalan ular sebagai media sosialisasi kepada masyarakat ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. CD interaktif ini dapat menjadi media informasi tentang pengenalan ular kepada masyarakat umum. Dalam menyampaikan informasi dengan baik dan menarik tentang ular asli Indonesia yang lebih aman yang akan digunakan oleh OXY Jogjakarta Reptile Community.
2. Keunggulan dari aplikasi CD interaktif pengenalan ular sebagai media sosialisasi kepada masyarakat ini, user dapat melihat dan membaca berbagai informasi yang lengkap tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan ular, termasuk cara penanganan ular dan pertolongan pertama apabila digigit ular.
3. Semoga konflik ular dan manusia semakin berkurang, dan keberadaan Ular Indonesia tetap bisa kita nikmati hingga cucu-cicit kita kelak.

#### **5.2 Saran**

Penulis sadar bahwa CD interaktif pengenalan ular sebagai media sosialisasi kepada masyarakat ini masih jauh dari sempurna, diantaranya adalah, aplikasi tersebut berupa aplikasi media pembelajaran statis.

Oleh karena itu, saran membangun sangat penulis harapkan. Berikut ini beberapa saran dari penulis yang nantinya dapat dijadikan wacana dan wawasan

bagi penyusun sendiri maupun masyarakat untuk pengembangan selanjutnya, diantaranya adalah :

1. CD interaktif pengenalan ular sebagai media sosialisasi kepada masyarakat ini dapat dikembangkan menjadi suatu media informasi yang dinamis maupun *online*. Tidak hanya aplikasi media sosialisasi tersebut saja, namun produk-produk pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan dapat juga dikembangkan menjadi media pembelajaran dinamis seperti *E-Learning*.
2. Dengan tahap – tahap pengembangan produk yang dilakukan akan membuat produk memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan mahasiswa dapat melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian hasil-hasil penelitian mahasiswa dapat memiliki manfaat praktis yang dapat langsung diterapkan dalam dunia pendidikan.
3. Dengan tahap – tahap pengembangan produk yang dilakukan akan membuat produk memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari - hari.

Sebagai penutup dari laporan ini, penulis berharap semoga penulisan tugas ini dapat bermanfaat bagi penulis juga aplikasi ini dapat berguna dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.