

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gerhana (Study Kasus di SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta), dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gerhana ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif melengkapi metode belajar mandiri dengan model-model simulasi yang menggambarkan proses ataupun kejadian yang mencakup materi Gerhana melalui animasi flash yang dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa memahami proses terjadinya gerhana. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran dikelas, siswa dapat mempelajari materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gerhana secara mandiri diluar kelas tanpa harus didampingi oleh pengajar.
2. Dengan teori singkat yang disajikan untuk menjelaskan simulasi yang terdapat dalam materi, siswa dapat mengevaluasi sejauh mana menguasai materi yang telah dipelajari dengan mengerjakan soal-soal latihan berupa pilihan ganda yang ada dalam aplikasi tersebut.

## 5.2 Saran

Penulis sadar bahwa Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gerhana ini masih jauh dari sempurna, diantaranya adalah :

1. Aplikasi tersebut berupa aplikasi media pembelajaran statis.
2. Soal-soal latihan yang terdapat dalam aplikasi tersebut belum diterapkan secara random menggunakan action script.

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. Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gerhana ini dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang dinamis maupun on line. Tidak hanya Aplikasi media pembelajaran tersebut saja, namun produk-produk pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan dapat juga dikembangkan menjadi media pembelajaran dinamis seperti E-Learning. 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.
2. Pada Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gerhana ini maupun pada produk-produk media pembelajaran sejenis yang menyertakan

latihan soal dapat dikembangkan Latihan Soal yang diterapkan secara random menggunakan action script agar lebih efektif untuk melatih pemahaman siswa.

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.

