

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab sebelumnya sampai akhir pembahasan mengenai Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Makanan 4 Sehat 5 Sempurna pada TK Gemblakan Bawah Yogyakarta, maka di dapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna berdasarkan uji kuisioner terhadap 10, yang terdiri dari 4 siswa, 4 wali siswa, dan 2 guru pendidik TK Gemblakan Bawah Yogyakarta memperoleh presentase nilai jawaban :

5.1 Tabel Presentase

No.	Aspek Penilaian	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Presentase Nilai
1.	Pengoperasian Mudah	4	6	0	0	85%
2.	Teks Mudah dibaca	3	7	0	0	82,5%
3.	Animasi menarik	2	8	0	0	80%
4.	Narasi dan Ilustrasi music terdengar jelas	2	8	0	0	80%

5.	Penyampaian materi mudah di pahami	5	5	0	0	87,5%
6.	Aplikasi keseluruhan menarik	3	7	0	0	82,5%

Dari 6 kategori yang dinilai dapat disimpulkan ke-6 kategori mendapatkan nilai sangat setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif mengenal makanan 4 sehat 5 sempurna yang di ajarkan di TK Gemblakan Bawah Yogyakarta, dengan rata-rata nilai keseluruhan kategori yaitu 82,91% (Sangat Setuju).

- Hasil wawancara terhadap para guru dan siswa perihal informasi yang disajikan pada aplikasi ini sangat layak digunakan sebagai media pelengkap pembelajaran makanan 4 sehat 5 sempurna.
- Berdasarkan hasil uji coba dengan metode kuisioner yang diisi oleh guru, orang tua, dan siswa TK Gemblakan Bawah Yogyakarta yang melihat secara langsung penggunaan media pembelajaran interaktif ini menyimpulkan bahwa mereka sangat setuju dengan adanya aplikasi ini, karena kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan mudah dipahami bagi para siswa.
- Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan materi yang di berikan oleh guru didalam kelas.
- Saran dan kritik dari guru, kekurangan suara narasi diperjelas lagi dan gambar serta animasi perlu ditambah.

6. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dan siswi tampak jelas antusias dan senang.

## 5.2 Saran

Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan dan berikut adalah beberapa saran dari penulis:

1. Tampilan animasi agar lebih menarik sebaiknya menggunakan konsep *3D* maupun *Augment Reality*.
2. Media pembelajaran pengenalan makanan 4 sehat 5 sempurna ini bersifat statis karena media pembelajaran dapat berubah-ubah, diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa untuk membuat aplikasi yang dinamis supaya bisa diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Materi yang di ajarkan menggunakan media pembelajaran ditambahkan lagi agar pembahasannya lebih luas dan menarik.
4. Media saat ini semakin berkembang sehingga tidak sebatas penggunaan di komputer saja, alangkah baiknya mendukung penggunaan di platform lain seperti *Android* atau *iOS*.