

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi Perancangan Media Pengenalan Nama-nama Provinsi dan Ibukota di Indonesia (Studi Kasus di SD Negeri Kalasan Baru Sleman Yogyakarta), dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Pengenalan Provinsi dan Ibukota di Indonesia ini dapat menjadi bahan ajar dalam meningkatkan ilmu pengetahuan sosial di SD, juga sebagai alternatif melengkapi metode belajar mandiri dengan gambar-gambar dan narasi yang memperjelas materi ilmu pengetahuan sosial Indonesia melalui animasi flash yang dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran dikelas, siswa dapat mempelajari materi tentang ilmu pengetahuan sosial Indonesia khususnya Pengenalan Provinsi secara mandiri diluar kelas tanpa harus didampingi oleh pengajar.
2. Dalam soal kuis yang ada pada aplikasi ini menjadi tantangan tersendiri dan membuat media pembelajaran ini lebih menarik. Dan dengan soal yang disajikan dapat mengevaluasi daya serap siswa, sejauh mana mereka dapat memahami materi yang disajikan serta menambah ilmu pengetahuan sosial.

5.2 Saran

Penulis sadar bahwa Media Pembelajaran Pengenalan Provinsi dan Ibukota Indonesia 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. Media Pembelajaran Pengenalan Provinsi dan Ibukota Indonesia ini dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang dinamis maupun *online*. 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 Pengenalan Provinsi dan Ibukota Indonesia 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.

