

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan di tarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta pemberian saran-saran yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian pada bab sebelumnya maka pada bab ini penulis dapat menarik beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahapan agar sesuai yang diharapkan yaitu tahap pra produksi menentukan bagaimana media pembelajaran akan dibuat, lalu melalui proses implementasi meliputi penerapan *asset* yang dirancang serta melalui tahap pengujian dan pada akhirnya hasil akhir pasca produksi yaitu proses *rendering windows installer*.
2. Kebutuhan fungsional yang terdapat pada media pembelajaran dapat terpenuhi.
3. Visualisasi dan Audio yang terdapat pada media pembelajaran sangat diperlukan karena mempengaruhi kualitas media pembelajaran itu sendiri.
4. Media Pembelajaran Hewan Prasejarah Yang Terdapat di Indonesia mampu menjadi bahan atau alat acuan untuk mempelajari masa prasejarah di Indonesia.
5. Dari hasil implementasi pada tahap akhir yaitu proses *rendering* ke bentuk *windows installer* secara teknis aplikasi dapat dijalankan melalui desktop.

5.2 Saran

1. Disarankan media pembelajaran dapat dikembangkan lebih lanjut ke lain platform desktop seperti android. Agar lebih mudah diakses oleh siapapun.
2. Pembuatan media interaktif harus paham terhadap materi yang akan disampaikan, memerlukan beberapa data riset yang sudah tersedia di internet maupun sekitar.
3. Disarankan menambahkan fitur seperti evaluasi dan game sederhana, karena untuk menguji sejauh mana pengguna memahami materi dan game sederhana sebagai tempat untuk bersenang senang.
4. Memperhatikan konsep animasi yang akan diterapkan ke media pembelajaran agar media pembelajaran terlihat menarik dan dinamis.

