

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan, pembuatan, dan pengujian aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan binatang untuk KB Ratnasari, dapat disimpulkan bahwa.

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate CC terbantu dengan adanya fitur *code snippets* yang memudahkan penulis dalam menerapkan kode *Actionscript 3.0*. Dalam merancang desain antarmuka dibutuhkan desain visual yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran peserta didik. Selain itu, penyesuaian perpaduan konten dengan elemen interaktif harus sesuai, untuk memastikan aplikasi ini efektif dalam segi interaktifitas.
2. Hasil yang didapat dari nilai *pre test* dan *post test* menunjukkan terjadi peningkatan nilai yang cukup bagus, berdasarkan analisis *paired samples t-test* yaitu nilai rata-rata *pre test* diperoleh 69,44 sedangkan *post-test* diperoleh 81,11. Tingkat kesalahan dalam menjawab soal *pre test* dan *post test* juga mengalami perubahan. Angka rata-rata kesalahan pada *pre test* yaitu 30,55% dan pada *post test* didapat angka rata-rata 18,88%. Berdasarkan hasil kuesioner yang berisi pernyataan seputar aplikasi media pembelajaran interaktif yang dihitung dengan skala likert didapat nilai rata-rata presentase 90,4% dan masuk kriteria sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran interaktif pengenalan binatang ini dapat dikatakan efisien dan layak digunakan untuk bahan pembelajaran pengenalan binatang pada KB Ratnasari.

5.2 Saran

Setiap penelitian pasti memiliki kekurangan, maka dari itu penulis memberikan saran kepada peneliti selanjutnya terkait dengan pembuatan media pembelajaran interaktif. Adapun saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan media interaktif untuk peneliti selanjutnya dapat dikembangkan dari segi game kuisnya untuk dapat menampilkan dan menyimpan histori jawaban dari setiap sesi kuisnya.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk membuat media interaktif dengan objek binatang 3 dimensi, agar media interaktif semakin menarik.
3. Untuk menyajikan suatu tampilan yang bagus dan tidak membosankan maka untuk peneliti selanjutnya bisa menambahkan animasi yang lebih bervariasi pada media pembelajaran interaktif.

