

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya pada “Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kelas VI SD N 3 Gombang”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran “Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan” ini dilakukan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, merancang isi, dan merancang grafik. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam Unity.
2. Aplikasi media pembelajaran “Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan” ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa kelas VI SD N 3 Gombang yang berisi antara lain perkembangbiakan vegetatif hewan, generatif hewan, vegetatif tumbuhan dan generatif tumbuhan.
3. Berdasarkan hasil kuesioner, maka aplikasi “Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI.
4. Dari hasil testing sistem didapatkan semua elemen aplikasi telah berjalan dengan baik.
5. Hasil dari media pembelajaran ini menggunakan ekstensi .exe

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu dan mengatasi kekurangan dari aplikasi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambah animasi di setiap pembahasannya.
2. Aplikasi ini untuk sekarang hanya dapat dipergunakan pada komputer, notebook atau laptop saja. Penulis berharap aplikasi ini dapat dikembangkan lagi (dengan cara dijalankan melalui mobile) agar bisa dipergunakan secara luas tanpa harus mengoperasikan dengan komputer, notebook maupun laptop saja.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan penambahan materi lain tidak hanya materi tentang "Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan" saja, namun juga mata pelajaran yang lainnya.
4. Pada menu kuis, diberikan pembahasan pada setiap soal diakhir pengerjaan kuis.
5. Menambah animasi pada aplikasi media pembelajaran.