

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab sebelumnya sampai dengan bab terakhir pembahasan mengenai Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Benda dalam Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 5 pada SD N 9 Boyolali, maka didapatkan beberapa kesimpulan berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Benda dalam Kegiatan Ekonomi ini memberi manfaat yang dapat dirasakan oleh guru dan juga murid dalam belajar serta guru mendapatkan alternative lain saat mengajar mengenai materi yang telah dibuat.
2. Dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada 34 siswa dan satu guru. Saat demonstrasi program yang dilakukan kepada pengguna secara langsung, aplikasi ini dapat diterima oleh mayoritas siswa dimana siswa cenderung lebih paham walaupun hanya berlangsung selama satu jam pelajaran, materi dapat secara cepat dipelajari dan tertarik untuk mengerjakan evaluasi pada media ini.
3. Respon dari siswa SD negeri 9 Boyolali cukup antusias dalam penggunaan media pembelajaran ini.
4. Berdasarkan hasil yang didapat pada murid kelas 5 di SD Negeri 9 Boyolali, terdapat sepuluh murid yang mengerjakan dan mendapatkan hasil yang cukup

memuaskan karena terdapat beberapa siswa yang menyelesaikannya tanpa kesalahan.

5. Aplikasi ini dapat digunakan siswa dengan mudah saat mengerjakan evaluasi mereka dapat menggunakannya secara langsung tanpa contoh dari perancang.

5.2 Saran

Dalam perancangan aplikasi ini perancang menemukan berbagai hambatan, maka dari itu penulis memberikan saran yang bisa dijadikan sebagai masukan, yakni sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan penjelasan yang lebih menarik terutama pada materi zat akan lebih baik jika dikembangkan lagi menggunakan konsep 3D dengan dikombinasikan bersama animasinya.
2. Materi pada Benda dalam Kegiatan Ekonomi masih dapat ditambahkan dan disempurnakan sehingga kedepannya akan lebih bermanfaat dan berguna.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan melalui komputer sehingga diharapkan kedepannya dapat lebih dikembangkan lagi menjadi aplikasi pada smartphone hal ini agar dapat dengan lebih mudah disebar luaskan serta penggunaannya pun lebih praktis.
4. Kedepannya dapat dibuat aplikasi serupa yang memiliki materi berbeda sehingga dapat lebih luas, penerapan media pembelajaran interaktif pada setiap sekolah dalam pembelajaran.