

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir dengan “Pembuatan Media Pembelajaran Organ Gerak Manusia dan Hewan di SDN Giwangan” ini, maka dapat diambil kesimpulan berupa:

1. Membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate dan HTML.
2. Untuk mendukung file asset audio menggunakan Audacity dan untuk olah grafis menggunakan Figma.
3. Berdasarkan kuisisioner media pembelajaran organ gerak manusia dan hewan di SDN Giwangan sangat membantu siswa dalam memahami materi karena dapat menampilkan visualisasi materi yang diajarkan dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar mengenai mata pelajaran IPA dengan sub tema organ gerak manusia dan hewan.

5.2 Saran

Untuk dapat lebih memanfaatkan Media Pembelajaran Interaktif Organ Gerak Manusia dan Hewan penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan, yaitu:

1. Aplikasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan atau digunakan pada mata pelajaran lain.
2. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat lebih dimanfaatkan secara maksimal, baik untuk siswa dan guru sehingga akan mendapatkan wawasan tentang materi organ gerak manusia dan hewan. Harapan selanjutnya, siswa jadi tidak takut lagi untuk mempelajari bagian tubuh manusia menggunakan gambar dan animasi yang lebih menarik.