

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran "Penggolongan Hewan" berbentuk aplikasi desktop. Berdasarkan pembahasan di bab 1 sampai dengan bab 5, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada siswa dan siswi kelas IV (empat) di SD Negeri Baturan 2, menunjukkan bahwa aplikasi "Pengenalan Penggolongan Hewan" layak digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran dengan menunjukkan rata-rata presentase 88,56%.
2. Aplikasi media pembelajaran "Pengenalan Penggolongan Hewan" ini dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran kepada siswa dan siswi kelas IV (empat) di SD Negeri Baturan 2. Aplikasi ini berisi tentang materi penggolongan hewan, pengelompokkan hewan karnivora (pemakan daging), pengelompokkan hewan herbivora (pemakan tumbuhan), dan pengelompokkan hewan omnivora (pemakan daging dan tumbuhan).
3. Metode *Skala Likert* dapat membantu peneliti untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran tersebut layak digunakan atau tidak.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dari "Pembuatan Media Interaktif Penggolongan Hewan Menggunakan Adobe Animate di SD Negeri Baturan 2" yang telah dibuat, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada media berbasis desktop saja. Peneliti berharap semoga nantinya aplikasi ini bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi berbasis smartphone.

2. Penggunaan media pembelajaran harus lebih sering digunakan karena dapat mempermudah siswa dan siswi dalam memahami materi serta siswa dan siswi lebih sering aktif yang menimbulkan minat dan motivasi belajar.

