

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran “pancasila” berbentuk aplikasi desktop pada android serta website. Berdasarkan pembahasan dibab 1 sampai dengan bab 5, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada peserta didik kelas XI 8 SMA Negeri 1 Prembun menunjukkan bahwa aplikasi “Pancasila” layak digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran dengan menunjukkan rata-rata presentase 88,41%.
2. Dalam table range nilai pada perhitungan kuisoner, aplikasi ini dapat dikategorikan dengan nilai kriteria “Sangat Baik”.
3. Aplikasi media pembelajaran “Pancasila” ini dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran kepada peserta didik kelas XI 8 SMA Negeri 1 Prembun. Aplikasi ini berisi tentang materi bab 1 pancasila, kompetensi, petunjuk kuis, dan kuis.
4. Metode *Skala Likert* dapat membantu peneliti untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran tersebut layak digunakan atau tidak.
5. Berdasarkan nilai *Pre Test* sebesar 77,41 dan *Post Test* 88,8 para peserta didik menunjukan bahwa terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan.

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 dapat digunakan pada smartphone berbasis android serta website saja. Peneliti berharap semoga nantinya aplikasi ini bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi berbasis IOS.
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