

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan media pembelajaran interaktif materi klasifikasi makhluk hidup dibuat melalui beberapa tahapan mulai dari perancangan, analisis kebutuhan, dan sistem pengujian aplikasi. Berikut dapat diambil kesimpulan dari aplikasi pembelajaran ini:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif materi klasifikasi makhluk hidup dibuat dengan melakukan beberapa tahapan diantaranya dengan metode pengumpulan data, merancang konsep aplikasi, merancang naskah, merancang isi serta merancang grafik. Metode pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung di SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta serta melakukan wawancara langsung dengan Ibu Diyah Puspitarini, M.Pd. selaku Kepala Sekolah.
2. Aplikasi Klasifikasi Makhluk Hidup berdasar uji kuosioner terhadap 20 responden (Guru IPA, Ahli Multimedia dan Mahasiswa) kategori Desain memperoleh rata-rata 86%, kategori Interaktifitas memperoleh rata-rata 89.2%, dan kategori Informasi memperoleh rata-rata 88.4%. Berdasarkan tabel presentase nilai menunjukkan ketiga kategori tersebut memperoleh predikat "Sangat Baik" pada Aplikasi Klasifikasi Makhluk Hidup.
3. Hasil kuisioner terhadap para responden perihal informasi yang disajikan pada media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai media pelengkap pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup.

4. *Black Box Testing* merupakan pengujian dengan menjalankan unit/modul dan dilakukan pengamatan. Hasil dari pengujian dan pengamatan tersebut diperoleh tombol-tombol yang terdapat di media pembelajaran interaktif sudah berjalan sesuai dengan fungsi masing-masing dan sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis maupun pengguna aplikasi.
5. Pada *White Box Testing* terdapat *script* yang *error* pada tombol validasi keluar “tidak” karena masuk pada *scene* “*about*”. Namun kesalahan itu sudah penulis perbaiki dan tidak ada lagi *script* yang *error*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi multimedia edukasi interaktif materi klasifikasi makhluk hidup ini masih memiliki kekurangan dan dapat dikembangkan lebih baik lagi. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini :

1. Persiapkan ide, konsep serta materi yang sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan kinerja dalam proses pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif.
2. Perhatikan pemilihan warna dan simbol karena sangat mempengaruhi pengguna aplikasi.
3. Melalui aplikasi media pembelajaran interaktif ini penulis berharap dapat membuat aplikasi media pembelajaran interaktif selanjutnya yang lebih menarik dan bermanfaat.