

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penerapan metode Multimedia Development Life Cycle dalam perancangan aplikasi "Mengenal Hewan" untuk pembelajaran interaktif di SD Negeri Cimone 3 adalah bahwa proses perancangan aplikasi tersebut mengikuti tahapan-tahapan yang terstruktur dan terorganisir dengan baik, mulai dari perencanaan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Kolaborasi antara pengembang aplikasi dengan para ahli multimedia dan guru memungkinkan pemastian bahwa kebutuhan fungsional dari aplikasi tersebut dapat terpenuhi secara optimal. Hasil pengujian oleh ahli multimedia dan guru menunjukkan bahwa aplikasi "Mengenal Hewan" telah memenuhi kebutuhan fungsional dan mendapatkan penilaian yang sangat baik dari khalayak umum. Penerapan metode ini juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif bagi siswa-siswi SD Negeri Cimone 3, dengan menyediakan alternatif baru dalam pengenalan hewan untuk kelas 1 dan 2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Multimedia Development Life Cycle dalam perancangan aplikasi "Mengenal Hewan" telah berhasil memberikan hasil yang memuaskan dan bermanfaat bagi pembelajaran di SD Negeri Cimone 3.

5.2 Saran

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan:

1. Memperluas cakupan konten, karena meskipun aplikasi "Mengenal Hewan" telah berhasil memperkenalkan berbagai jenis hewan kepada siswa, namun memperluas cakupan konten dengan menambahkan informasi lebih lanjut tentang habitat, perilaku, dan karakteristik unik dari setiap hewan dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih kaya dan menarik.
2. Penambahan fitur interaktif seperti uji coba pengetahuan, teka-teki, atau permainan pendidikan lainnya dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur ini dapat dirancang untuk menguji

pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari dan memberikan umpan balik yang langsung.

3. Integrasi aplikasi "Mengenal Hewan" dengan platform pembelajaran online yang sudah ada di sekolah dapat memudahkan akses siswa dan guru terhadap konten-konten pembelajaran. Hal ini juga dapat memungkinkan guru untuk melacak kemajuan belajar siswa dan memberikan bimbingan yang lebih terarah.
4. Mengembangkan versi aplikasi yang dapat diakses melalui berbagai platform seperti web, iOS, dan Android akan memperluas jangkauan pengguna dan memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses konten pembelajaran dengan mudah, tanpa terbatas oleh perangkat yang mereka miliki.

Dengan mempertimbangkan saran-saran ini, pengembangan selanjutnya dari aplikasi "Mengenal Hewan" dapat lebih meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran interaktif di SD Negeri Cimone 3.