

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitiann dan pembahasan dibab-bab sebelumnya pada “Pembuatan Media Interaktif Mengenal Bagian Tumbuhan Menggunakan *Adobe Animate* di SD Negeri Baturan 2”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran telah dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Meliputi pengumpulan data dengan observasi langsung ke SD Negeri Baturan 2 dan melakukan wawancara dengan guru terkait. Lanjut ke tahap analisis, yaitu mencari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. selanjutnya perancangan sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik. Langkah berikutnya pengumpulan bahan dan pembuatan yang terdiri dari pembuatan aset, pembuatan *interface*, manual media. Setelah aplikasi jadi langkah berikutnya adalah implementasi pengujian yang terdiri dari *black box testing* dan kuisioner. Setelah melewati proses pengujian langkah berikutnya adalah distribusi, yaitu penyerahan aplikasi media pembelajaran ke SD Negeri Baturan 2.
2. Berdasarkan hasil kuesioner maka aplikasi pembelajaran “Mengenal bagian-bagian Tumbuhan” sangat layak digunakan sebagai alat batu media pembelajaran dengan rata-rata presentase 93,8%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari “Pembuatan Media Interaktif Mengenal Bagian Tumbuhan Menggunakan *Adobe Animate* di SD Negeri Baturan 2” yang telah dibuat, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan subjek diperluas pada kelas dan materi yang lainnya, kemudian melihat apakah pembelajaran mengenal bagian-bagian tumbuhan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa. Sehingga akan mendapat data lebih banyak dan membuat nilai kinerja yang baik pada aplikasi ini.