

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan yang penting, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi yang dikembangkan menggunakan *software* Smart Apps Creator. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan lebih interaktif dan menarik, memanfaatkan berbagai fitur canggih dari Smart Apps Creator untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal dan menyenangkan bagi para pengguna.
2. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Proses ini melibatkan serangkaian langkah yang meliputi tahap pra-produksi, yang mencakup pembuatan konsep dan pengumpulan data. Selanjutnya, proses produksi melibatkan pembuatan desain karakter dan objek lainnya, serta pembuatan media pembelajaran itu sendiri. Tahap terakhir, yaitu pasca-produksi, mencakup rendering dan pengujian aplikasi.
3. Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran dalam format *.apk*. Aplikasi ini dirancang untuk diinstal pada perangkat Android, memberikan akses yang mudah dan interaktif bagi pengguna.
4. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta mempermudah pemahaman materi. Penyajian materi dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk memahami jenis-jenis hewan ternak dan burung beserta suaranya.
5. Berdasarkan analisis menggunakan skala Likert, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran ini memperoleh total

persentase sebesar 82,15%, yang berarti dinilai "Sangat Baik". Persentase tinggi ini menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan diterima dengan sangat positif oleh pengguna.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut dengan mengatasi beberapa keterbatasan yang ada. Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan kategori serta jenis hewan lainnya.
2. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih mengembangkan pada bagian penganimasian.
3. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan beberapa games lain untuk menguji materi yang sudah di pelajari sebelumnya.