

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dikerjakan selama proses pembuatan media ajar di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta, serta berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Aplikasi Media Ajar Biologi Metode CAI Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Kelas X pembuatannya dengan tahapan pengumpulan materi dan data-data dari Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta. kemudian melakukan editing desain logo yang akan dipakai untuk media ajar dengan CorelDRAW X7, setelah itu proses menggambar, membuat tombol, movieclips, animasi, motion tween, dan memasukan script-script program aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Dalam proses penggabungan merupakan bagian terpenting yang diperlukan ketelitian lebih untuk menyelaraskan konten materi dengan elemen multimedia seperti suara, animasi dan gambar, khususnya dalam animasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *frame by frame*, animasi menggunakan *ActionScript 3.0* dan animasi *motion tween*.
3. Aplikasi Media Ajar Biologi Metode CAI ini menggunakan jenis *Tutorial* yang berisi materi dan soal latihan klasifikasi hewan vertebrata. Media Ajar tambahan ini dibuat untuk mengoptimalkan fasilitas yang ada dan bukan dibuat untuk menghapuskan metode pembelajaran yang lama.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Aplikasi Media Ajar Biologi Metode CAI Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Kelas X, maupun penulisan laporan ini masih banyak kekurangan, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Konsep, desain atau perancangan , dan *storyboard* yang telah dibuat harus menjadi acuan dalam implementasi pembuatan media ajar.
2. Dalam membuat sebuah media ajar, konsep yang akan digunakan harus matang agar dalam pembuatannya tidak terjadi kendala yang berarti saat pembuatan media ajar dan data-data yang dibutuhkan harus berdasarkan materi yang tersedia dalam buku pelajaran, sehingga informasi yang disampaikan valid dan sesuai.
3. Penambahan komponen video yang belum terdapat di dalam aplikasi tersebut.
4. Penambahan dan perbaikan dalam konten-konten, animasi dan gambar pada media ajar ini
5. Pengembangan media ajar ini dapat di kembangkan dengan memanfaatkan konsep *mobile* agar penggunaannya lebih praktis.
6. Dalam proses *assembly*, diperlukan spesifikasi komputer yang memadai untuk mendukung kelancaran proses pengerjaan, hal ini diperlukan agar detail setiap editing dapat dieksekusi dengan baik.
7. Dalam proses pembuatan lakukan pencadangan file aplikasi secara berkala, untuk menghindari resiko kehilangan file mentah.