

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “ Implementasi Metode Animate Untuk Media Pembelajaran Bahaya Narkoba di Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta diantaranya :

1. Aplikasi yang di buat untuk mengenalkan bahaya narkoba berhasil diterapkan melalui tahapan : analisis, desain, implementasi , dan testing. Sehingga para peserta Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta menjadi menarik dan lebih interaktif dalam belajar
2. Berdasarkan hasil 20 responden peserta Panti Asuhan tentang media pembelajaran yang diujikan melalui quisioner diperoleh persentase nilai sebesar 80 % menggunakan skala likert yang menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk kategori sangat baik untuk digunakan pada Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta.
3. Menggunakan quisioner untuk survei penelitian cukup efektif dibuktikan dengan peneliti mampu memperoleh variable untuk di teliti. Dimana 83, 82 % (Sangat Suka) pada hasil uji angket ahli, dan 90, 45 % (Sangat suka) pada hasil uji angket pengguna, sehingga di simpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil menghasilkan media pembelajaran terhadap pemahaman bahaya narkoba pada peserta Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka untuk pengembangan sistem selanjutnya dapat disarankan sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan sistem menjadi basis android atau menggunakan teknologi terbaru.
2. Pada kuis diberikan identitas siswa agar dapat mengetahui kemampuan pengetahuan masing – masing siswa.