

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan secara keseluruhan maka dapat diambil kesimpulan mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif pada Bimbel Alifbata dengan teknik *motion graphic* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk aplikasi berupa media pembelajaran interaktif organ tubuh manusia dengan teknik *motion graphic* pada Bimbingan Belajar Alifbata. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut meliputi tahap pengumpulan informasi, tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap validasi dan ujicoba.
2. Berdasarkan perhitungan nilai interpretasi kuesioner yang diisi oleh 21 mentor dan 19 anak didik Bimbel Alifbata mendapatkan hasil 87.7% atau predikat baik untuk aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan organ tubuh manusia secara mendasar. Dengan demikian aplikasi ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di Bimbel Alifbata.

5.2 Saran

Pada pembuatan media pembelajaran interaktif organ tubuh manusia di Bimbel Alifbata dengan teknik *motion graphic* ini tentu masih mempunyai kekurangan yang perlu untuk disempurnakan kembali. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk menambahkan waktu pada kuis pilihan ganda.
2. Mengecilkan sound dan memperbesar sound tanpa harus mematikan sound yang ada pada aplikasi media pembelajaran interaktif ini.

3. Membuat level pada kuis puzzle mulai dari mudah hingga ke level sulit, memperbanyak background puzzle agar tidak merasa bosan dan anak dapat memilih gambar puzzle sesuai dengan pilihannya.

