

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik wawancara, metode kepustakaan, observasi, perancangan dan analisis untuk membuat media pembelajaran Tentang Pengenalan Hewan Karnivora Yang Ada Di Indonesia Untuk SD Gambiran Kelas 5 Berbasis Multimedia menggunakan adobe Flash CS6 menghasilkan aplikasi yang berjalan dengan baik sesuai desain yang telah direncanakan sebelumnya seperti hasil pada pengujian *white box* dan *black box*. Format file Media pembelajaran ini adalah exe sehingga dapat dijalankan tanpa harus diinstal.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Perlu dikembangkan lagi media pembelajaran tentang hewan karnivora dengan lebih detail mengenai hewan karnivora yang masih hidup dan terancam punah.
2. Agar media pembelajaran ini lebih menarik ditambahkan animasi yang lebih menarik.
3. Pengembangan media pembelajaran sebaiknya digunakan juga dalam materi lain agar memudahkan para guru dalam penyampaian informasi.