

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab sebelumnya sampai akhir pembahasan mengenai Perancangan media pembelajaran dengan judul “Media Pengenalan Pulau dan Kebudayaan di Indonesia sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan untuk anak sekolah dasar berbasis android berdasar uji kuisioner terhadap 28 responden, yang terdiri dari 13 wali murid dan 4 guru dan 11 siswa/siswi SDN 143 Air Limas II Kab.Bengkulu Utara di peroleh prosentase nilai tiap jawaban :

Table 5.1 Persentase Responden

No	Aspek Penilaian	BANYAK RESPONDEN				Prosentase Nilai
		STS	TS	S	SS	
1	Pengoperasian Mudah	0	0	23	5	79,46 %
2	Teks Mudah dibaca	0	1	12	15	87,5 %
3	Warna Jelas dan Menarik	0	1	16	11	71,42 %

4	Narasi dan Ilustrasi music terdengar jelas	0	0	13	15	88,39 %
5	Penyampaian materi mudah di pahami	0	1	14	13	85,8 %
6	Aplikasi keseluruhan menarik	5	1	10	17	89,28 %

Dari 6 kategori penilaian diatas, disimpulkan ke-6 kategori penilaian tersebut mendapatkan predikat rata-rata penilaian keseluruhan **83,7% = (Sangat Setuju)**.

2. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan di indoesia diharapkan dapat menganalkan kembali pulau dan kebudayaan di Indonesia khususnya kepada anak-anak usia dini atau tingkat-sekolah dasar maupun bagi pemakai yang membutuhkan aplikasi ini.
3. Berdasarkan hasil uji coba dengan metode kuisioner yang diisi oleh orang tua, guru, dan murid SDN 143 Aie Limas II yang melihat dan mencoba secara langsung penggunaan media pembelajaran interaktif ini menyimpulkan bahwa mereka sangat setuju dengan adanya aplikasi ini, karena memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar karena mudah di pahami, dan lebih menarik minat belajar siswa.
4. Hasil wawancara terhadap para responden perihal informasi yang disajikan pada aplikasi ini sangat layak digunakan sebagai media pengenalan pulau dan kebudayaan.

5. Kritik dan saran adalah kurangnya video pada materi tari dan animasi pada aplikasi yang masih sedikit.
6. Aplikasi ini berhasil dibuat dan terdiri dari materi sebanyak 9 pengenalan kepulauan besar di Indonesia, 4 pengenalan kebudayaan, yang terdiri dari 33 provinsi di Indonesia.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menemukan berbagai hambatan dan keterbatasan kemampuan, maka dari itu penulis memberikan saran yang bisa dijadikan sebagai masukan, antara lain :

1. Memperbanyak animasi pada aplikasi. Menambah effect suara pada pengenalan alat musik dan video pada tari agar lebih menarik.
2. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada media interaktif ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan konsep 3D atau dengan teknologi terbaru *Argumented reality*.
3. Menambah lebih banyak materi pembelajaran pada aplikasi pengenalan pulau dan kebudayaan.
4. Media yang sekarang ini banyak digunakan juga tidak terbatas pada perangkat *smartphone android* saja tetapi pada *platform smartphone* lainnya seperti *IOS*.
5. Aplikasi media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan ini bersifat statis dimana aplikasi berubah-ubah diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa untuk membuat aplikasi yang dinamis agar bisa di ubah ubah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Semoga aplikasi ini dapat di manfaatkan dengan sebaik – baiknya untuk media belajar ataupun mengajar baik untuk anak sekolah dasar maupun *user* lain yang membutuhkan aplikasi ini.

