

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai akhir pembahasan mengenai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Sumyang maka didapatkan beberapa kesimpulan.

1. Media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional” ini memberikan manfaat kepada SD Negeri Sumyang untuk menunjang proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
2. Berdasarkan hasil uji coba pengguna dengan menggunakan metode kuesioner yang diisi oleh guru dan 21 siswa-siswi SD Negeri Sumyang, media pembelajaran interaktif ini mudah dipahami dan menarik bagi siswa.
3. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ini, siswa-siswi terlihat lebih antusias dan mengerti tentang materi yang disampaikan.
4. Aplikasi ini berisi informasi tentang tokoh pahlawan yang menjelaskan sejarah dari masing-masing tokoh pahlawan yang dilengkapi dengan gambar bergerak, dengan disertai ilustrasi video animasi 2D dan musik yang dapat menarik minat para siswa untuk belajar, sehingga lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh para siswa.

## 5.2 Saran

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

1. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada media pembelajaran ini akan lebih baik jika dikembangkan menggunakan konsep 3D.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi sehingga tidak hanya untuk mata pelajaran kewarganegaraan “Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional” tetapi bisa dikembangkan di mata pelajaran lain.
3. Aplikasi ini digunakan untuk komputer dan *notebook*, untuk ke depannya penulis berharap aplikasi ini dapat digunakan juga pada *smartphone* dan *tablet* agar bisa digunakan secara luas.