

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi media pembelajaran pengenalan serangga untuk MI Al Huda Karangnongko, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibangun aplikasi media pembelajaran pengenalan serangga untuk MI Al Huda Karangnongko menggunakan *Adobe Flash CS6* berbasis desktop.
2. Media pembelajaran pengenalan serangga ini dapat melengkapi kekurangan dari proses pembelajaran konvensional serta dapat memanfaatkan sarana komputer yang terdapat di MI Al Huda Karangnongko.
3. Untuk hasil pengujian terhadap aplikasi media pembelajaran pengenalan serangga ini secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 3,92 yang menunjukkan kategori baik, sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan.
4. Selain dapat digunakan di sekolah, media pembelajaran ini juga dapat digunakan siswa-siswi MI Al Huda Karangnongko di rumah-rumah masing sebagai referensi materi.
5. Anak-anak dengan tingkatan sekolah dasar lebih tertarik dengan proses pembelajaran yang dikemas secara interaktif.

5.2 Saran

Untuk melakukan pengembangan aplikasi media pembelajaran selanjutnya, penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Menambah fitur *update* terkait materi yang terdapat media pembelajaran pengenalan serangga.
2. Membagi tingkat kesulitan yang berbeda-beda pada latihan soal sehingga pengguna dapat lebih tertantang saat menyelesaikan latihan soal.
3. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada media pembelajaran ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan konsep 3D.
4. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi, tidak hanya untuk mata pelajaran IPA materi "Pengenalan Serangga", namun juga materi dari mata pelajaran IPA lainnya ataupun materi pada mata pelajaran yang lain.
5. Untuk mengikuti perkembangan jaman yang pesat, aplikasi ini dapat dikembangkan pada media elektronik lain seperti *smartphone*, tablet, dan lainnya.