

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, aplikasi *Go Animals* berhasil dirancang sebagai media interaktif berbasis Android untuk pengenalan hewan karnivora yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Desain antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna memudahkan navigasi, sementara penggunaan ilustrasi hewan yang menarik meningkatkan daya tarik aplikasi. Fitur-fitur seperti tombol interaktif, voice over informasi hewan, dan kuis edukatif dirancang sesuai prinsip multimedia pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Hasil pengujian aplikasi menunjukkan bahwa *Go Animals* efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang hewan karnivora. Sebagian besar responden mengaku memperoleh pengetahuan baru dan dapat menjawab pertanyaan dalam kuis edukatif dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional, yang sering kali kurang melibatkan elemen visual dan interaktif.

Dari sisi penerimaan pengguna, baik anak-anak maupun orang tua memberikan tanggapan yang positif terhadap aplikasi ini. Indeks Kelayakan yang mencapai 74.27% menunjukkan bahwa aplikasi dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Responden merasa antarmuka aplikasi mudah dipahami, fitur-fiturnya bekerja dengan baik, dan kontennya informatif. Dengan demikian, aplikasi *Go Animals* memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam lingkungan pendidikan formal maupun non-formal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diberikan saran untuk pengembangan selanjutnya, antara lain :

1. Disarankan agar pengembang menambahkan lebih banyak kategori hewan, seperti herbivora dan omnivora, untuk memperluas cakupan materi edukasi. Selain itu, fitur permainan interaktif tambahan seperti teka-teki dan mini-*Games* dapat ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pengguna.
2. Meskipun aplikasi sudah memiliki ilustrasi yang menarik, penggunaan animasi sederhana atau efek visual dinamis dapat meningkatkan pengalaman visual pengguna. Hal ini dapat membuat aplikasi lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.
3. Mengingat potensi pengguna dari berbagai latar belakang, aplikasi dapat dikembangkan dengan fitur multibahasa. Hal ini memungkinkan lebih banyak anak untuk belajar dalam bahasa yang mereka pahami dengan baik.

