

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang mudah dipahami tentang bagian-bagian tumbuhan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, penulis menggunakan Adobe Flash CS6. Aplikasi ini dirancang sederhana dengan menu utama seperti materi, kuis, petunjuk, kompetensi dasar, kompetensi inti, dan profil pengguna, serta sub-materi spesifik seperti daun, akar, batang, biji, bunga, dan buah. Untuk menarik minat belajar, aplikasi dilengkapi dengan animasi, efek audio, musik latar, dan kuis untuk menguji pemahaman peserta didik. Hasil aplikasi dapat diakses di berbagai perangkat komputer menggunakan monitor atau laptop, speaker, dan mouse. Aplikasi ini telah berhasil diimplementasikan di SD Negeri Mojosari dan mendapatkan respon positif dari para peserta didik dan guru. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan hasil ini, diharapkan aplikasi dapat digunakan lebih luas dan terus dikembangkan untuk mendukung kualitas pendidikan yang lebih baik.

4.2 Saran

Penulis menyarankan penambahan elemen interaktif seperti permainan edukatif meningkatkan keterlibatan siswa. Sediakan panduan yang jelas untuk memudahkan guru dan peserta didik memanfaatkan aplikasi secara optimal. Selain itu, aplikasi diharapkan dapat diakses di perangkat *mobile* dengan latihan soal yang disertai game atau aktivitas interaktif lainnya untuk menambah variasi dan kesenangan dalam belajar.