

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian skripsi ini, dapat diambil kesimpulan agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah

1. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Construct 2 memudahkan untuk mendesain dan merancang alur pembuatan media pembelajaran Sejarah Jenderal Sudirman karena visual programming dan tanpa coding akan tetapi dalam pembuatan media pembelajaran dengan Construct2 dibutuhkan pemahaman logika program dan logika sistem yang kuat.
2. Media pembelajaran Sejarah Jenderal Sudirman ini dibuat dalam bentuk Multimedia interaktif yang dilengkapi dengan animasi multimedia yang dapat merangsang siswa untuk belajar, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.
3. Pembuatan media pembelajaran ini dapat dimainkan dengan mudah oleh siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Negeri Tempel kelas VII, Karena media pembelajaran

Sejarah Jenderal Sudirman hanya menggunakan dua input device yaitu mouse dan keyboard yang semua orang pergunakan jika berhadapan dengan laptop dan komputer.

4. Aplikasi media pembelajaran ini bersifat statis

5.2 Saran

Dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan bisa lebih membantu siswa-siswi madrasah tsanawiyah mengetahui sejarah Pahlawan Indonesia yaitu Jenderal Sudirman. Selain bermain mendapatkan juga wawasan. Terdapat beberapa hal mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi media pembelajaran ini diantaranya :

- a. Rancang Bangun media pembelajaran ini hanya dikhususkan untuk sejarah Jenderal Sudirman, diharapkan kedepannya media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan ditambahkan materi sejarah-sejarah pahlawan Indonesia lainnya. Untuk membantu siswa-siswi dalam belajar pelajaran IPS dengan menggunakan software construct 2 berbayar agar tidak adanya batasan fitur-fitur dalam pembuatan media pembelajaran.

- b. Dalam pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan animasi dan gambar-gambar yang lebih menarik untuk media pembelajaran IPS Sejarah khususnya tentang para pahlawan selanjutnya.
- c. Aplikasi media pembelajaran yang dibangun masih statis maka untuk pengembangan selanjutnya bisa menambahkan fitur-fitur sehingga aplikasi dapat bersifat dinamis.

