BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem yang akan datang.

5.1. Kesimpulan

Hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini serta mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan.

1. Aplikasi *Scout Learning* dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka.
2. Aplikasi *Scout Learning* dapat membantu siswa dalam mempelajari penggunaan alat pramuka dengan simulasi yang interaktif.
3. Aplikasi *Scout Learning* dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka.
4. Berdasarkan hasil pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Scout Learning* ini dapat membantu siswa mempelajari pramuka dengan tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan semua hasil yang telah dicapai saat ini, *Scout Learning* sebagai media interaktif pembelajaran pramuka berbasis multimedia mempunyai beberapa yang harus disarankan untuk menambahkan hal-hal yang dapat melengkapi aplikasi pembelajaran ini yang akan datang, yaitu:

1. Materi atau Latihan lebih interaktif lagi, misalkan dengan adanya penambahan video yang berkaitan dengan pembelajaran.
2. Penambahan pembelajaran baru untuk melengkapi pembelajaran yang sudah ada, misalkan untuk pembelajaran navigasi dalam pramuka, sandi lainnya seperti sandi abjad, sandi koordinat, dan sandi angka.