

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka akan dilakukan beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “ Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “ maka penulis mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Cara membuat aplikasi pengenalan hewan dan tumbuhan untuk media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal adalah :
 - a. Tahapan perancangan yaitu konsep, isi, naskah, struktur navigasi, grafik, audio, video dan animasi
 - b. Implementasi yaitu dengan menggunakan Adobe flash CS6, Adobe Audition CS6 dan Corel Draw X5
 - c. Pengujian menggunakan *black box testing*
2. Dari penelitian ini dihasilkan aplikasi pengenalan hewan dan tumbuhan untuk media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal dengan fitur :
 - a. Fitur Gambar dan suara
Dalam aplikasi ini akan ada gambar dan suara yang menjelaskan nama hewan (Darat,Air dan Udara) dan tumbuhan (Sayuran,Buah dan Bunga). Selain itu juga

menjelaskan suara yang bisa di keluarkan oleh hewan-hewan yang semestinya bisa bersuara.

b. Fitur Help

Fitur ini di gunakan untuk memberikan pengarahan atau petunjuk untuk belajar mengenal hewan dan tumbuhan dengan aplikasi ini.

5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dengan kemampuan teknologi komputer ini, untuk itu penulis memberikan saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya agar bisa di pertimbangkan, yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran ini diharapkan akan dikembangkan lebih menarik sehingga tampilan lebih bagus.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih dinamis.
3. Agar pengguna lebih mudah mendapatkan aplikasi ini diharapkan diupload di *google play*

Demikian beberapa saran penulis sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.