

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat yaitu Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Interaktif sebagai alat bantu belajar membaca jam di TK ABA Semoya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan pada proses pembuatan aplikasi media pembelajaran cara membaca jam ini adalah dengan mengumpulkan materi, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah grafik, pembuatan storyboard dan memproduksi sistem
2. Media pembelajaran cara membaca jam ini di buat dalam bentuk multimedia interaktif yaitu gambar, animasi, suara dan music sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna.
3. Maksud dan tujuan penelitian yaitu untuk Meningkatkan dan membangkitkan motivasi belajar yang menyenangkan pada anak didik dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu multimedia dalam belajar membaca jam.
4. Media pembelajaran berisi tentang tahapan belajar jam dan latihan berupa permainan yang menyenangkan.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan skripsi ini ada beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan sistem ini agar menjadi lebih baik lagi:

1. Animasi yang terdapat dalam aplikasi ini kurang banyak dan kurang menarik, diharapkan untuk menambah animasi sehingga aplikasi terlihat menarik.
2. Aplikasi cara membaca jam ini hanya dapat digunakan pada komputer, laptop dan notebook saja, oleh karena itu perlu adanya pengembangan supaya aplikasi ini dapat di jalankan secara luas seperti jaringan internet dan android.
3. Aplikasi media pembelajaran cara membaca ini hanya mengajarkan jam tepat ( tidak kurang dan tidak lebih) diharapkan untuk menambahkan menit atau detik aplikasi ini.
4. Tampilan aplikasi ini kurang menarik terutama backgroundnya, diharapkan akan diembangkan lebih menarik dan tampilan lebih bagus.