

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari pembuatan media pembelajaran interaktif “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Pengenalan Makanan Bergizi pada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta” sebagai berikut :

1. Tahapan pada proses pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan makanan bergizi di TK Budi Luhur 1 Yogyakarta ini adalah pengumpulan data, menganalisis permasalahan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.
2. Media pembelajaran pengenalan makanan bergizi di TK Budi Luhur 1 Yogyakarta ini dibuat dalam bentuk multimedia interaktif yaitu gambar, animasi, suara dan music sehingga mudah dipahami oleh guru atau murid setelah dilakukannya implementasi pada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.
3. Aplikasi pengenalan makanan bergizi di TK Budi Luhur 1 Yogyakarta ini dapat digunakan dikomputer tanpa harus menginstal aplikasi terlebih dahulu.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dai penulis pembuat aplikasi Pengenalan Makanan Bergizi ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapaun sarannya adalah :

1. Memperbanyak animasi pergerakan agar lebih menarik
2. Background yang digunakan dibuat lebih menarik dengan adanya pergerakan pada background
3. Agar dapat digunakan oleh anak-anak diseluruh negeri, penelitian berikutnya dapat digunakan di smartphone.
4. Semoga aplikasi pengenalan makanan bergizi di TK Budi Luhur 1 Yogyakarta dapat berguna dan bermanfaat bagi guru dan siswa