

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran pengenalan abjad dan angka maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi edukasi yang berbasis multimedia ini telah dibuat dengan 6 (enam) tahapan yaitu: (1) Concept menghasilkan sasaran dan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) Design menghasilkan flowchart dan pembuatan storyboard, (3) Material collecting menghasilkan bahanbahan materi pembelajaran, seperti gambar animasi, audio, dan sebagainya, (4) Assembly menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dibuat, (5) Testing penulis melakukan pengujian dengan teknik Black Box Testing, (6) Distribution menghasilkan media pembelajaran interaktif pengenalan abjad dan angka dalam bentuk file \*.exe yang sudah dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD).
- b. Berdasarkan hasil pengujian pengguna dengan menggunakan metode kuisioner yang diisi oleh guru Taman Kanak-Kanak Sultoni Plosokuning Yogyakarta, seluruh aspek penilaian semuanya diatas 80% dengan kategori sangat baik yang artinya aplikasi ini layak digunakan.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi aplikasi edukasi ini, untuk itu penulis memberikan saran untuk mengembangkan atau penelitian selanjutnya agar bisa dipertimbangkan, yaitu :

1. Aplikasi aplikasi edukasi diharapkan akan dikembangkan lebih menarik sehingga tampilannya lebih baik.
2. Aplikasi edukasi ini dapat dikembangkan sehingga materi-materi didalamnya dapat bertambah lagi.

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

