

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pada objek dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya di dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran dengan Konsep Game Novel Visual "Dongeng Sunan Kalijaga". Maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Game novel visual ini mampu menjadi referensi sarana media pembelajaran pada SD Negeri Kepek 01 karena dapat menarik minat anak-anak dalam mempelajari ilmu pengetahuan khususnya bidang agama.
2. Melalui game novel visual ini mampu memberikan inovasi proses belajar-mengajar, sehingga sangat mendukung anak-anak. Dan dapat membuat anak-anak lebih aktif dan kreatif di dalam kelas.
3. Lebih mengenalkan kepada anak-anak bahwa aplikasi dalam komputer dapat memberikan hal baru yang bermanfaat apabila kita menggunakannya dengan tepat.
4. Anak-anak dapat mengembangkan seni kreatif dan daya ingat mereka tentang seni kebudayaan dan cerita rakyat.
5. Media ini dapat membantu anak-anak dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami dengan ilustrasi.

6. Dapat mendorong keinginan anak-anak untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi yang disampaikan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, untuk pengembangan lebih lanjut penulis ingin memberikan saran yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada pengajar untuk lebih memperhatikan penggunaan media yang cocok dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
2. Sebaiknya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, seorang pengajar harusnya memperhatikan tujuan, alokasi waktu, keefektifan media, dan lain sebagainya sehingga tidak mengganggu kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya.
3. Siswa diberi kesempatan lebih banyak untuk berdiskusi, saling bertanya jawab, sehingga meningkatkan interaksi dalam membahas materi pembelajaran.