

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan mengenai game “Perancangan Computer Assisted Learning Untuk Belajar Abjad dan Bermain Bagi Anak Pra TK” ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Untuk merancang aplikasi multimedia ini dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat Struktur Diagram Hierarki sistem permainan, membuat storyboard dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Macromedia Director MX 2004
2. Aplikasi ini dapat dimainkan oleh usia anak pra TK didampingi oleh guru atau orang tua
3. File yang kecil dengan ukuran 5,27 MB sehingga tidak memakan space hardisk yang besar
4. Aplikasi ini mudah dipraktekkan dengan tingkat kesulitan yang sangat rendah bila dilakukan oleh anak pra TK
5. Dari hasil pengujian aplikasi ini masih memiliki kelemahan dalam hal tampilan grafik yang monoton

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, antara lain :

1. Aplikasi ini akan lebih menarik jika diberi gambar yang lebih variatif dan berbentuk lucu
2. Pengembangan grafik dan penambahan animasi agar tidak terlihat monoton
3. Untuk membuat aplikasi multimedia yang bagus harus mempunyai ide dan imajinasi yang baik, serta jiwa seni yang bagus untuk menunjang gambar-gambar yang menarik

