

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka akan dilakukan beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Perancangan Media Pembelajaran Penemu Benda Di Dunia dan Game Wawasan Berbasis Multimedia”. Maka penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu.

1. Perancangan media pembelajaran Penemu benda di dunia dan game wawasan ini dibuat dengan beberapa tahapan, yaitu dengan pengumpulan data yang diperlukan, menganalisis permasalahan, merancang sistem berupa merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, mengolah grafik dan menggabungkan semua elemen multimedia dengan Adobe Flash CS3.
2. Dari hasil pengujian alfa, serta pengujian terhadap komputer lain didapatkan hasil yang sangat baik serta tidak ada masalah pada aplikasi. Bisa dikatakan aplikasi yang dibangun sesuai dengan yang direncanakan.
3. Metode penyampaian lebih menarik di bandingkan metode manual.

5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dengan kemampuan teknologi komputer ini, untuk

itu penulis memberikan saran untuk pengembangan atau peneliti selanjutnya agar bisa di pertimbangkan yaitu,

1. Aplikasi media pembelajaran ini diharapkan akan dikembangkan lebih menarik sehingga tampilan lebih menarik dan bagus.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih dinamis.
3. Background musik pada aplikasi ini didapat penulis melalui hasil download di Internet. Diharapkan untuk para pengembang mendapatkannya secara legal dengan izin-izin tertentu maupun jalan legal lainnya.
4. Diharapkan untuk pengembang bisa menambahkan game wawasan yang lebih baik dan lebih menarik.
5. Dalam proses pencarian penemu masih menggunakan teknik satu persatu. Diharapkan untuk pengembang bisa memberikan kemudahan dalam pencarian penemu.

Demikian saran yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis dan semua pihak yang membaca laporan ini.