

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran dengan *Game* Edukasi Pengenalan Tata Surya (Studi Kasus di SD Raj Yamuna Denpasar), dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media game edukasi ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif melengkapi metode belajar mandiri dengan gambar-gambar dan narasi yang memperjelas materi Tata Surya melalui animasi flash yang dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran dikelas, siswa dapat mempelajari materi tentang luar angkasa khususnya tata surya secara mandiri diluar kelas tanpa harus didampingi oleh pengajar.
2. Dengan permainan puzzle, anak dapat mengasah daya analisa mereka melalui kemampuan visual mereka. Dan dengan soal yang disajikan anak dapat mengevaluasi daya serap sejauh mana mereka dapat memahami materi yang disajikan serta melatih motorik kasar mereka dengan mengetik jawaban dari soal yang ada.

#### 5.2 Saran

Penulis sadar bahwa Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya ini masih jauh dari sempurna, diantaranya adalah:

1. Aplikasi tersebut berupa aplikasi media pembelajaran statis
2. Permainan dan soal-soal latihan yang terdapat dalam aplikasi tersebut belum diterapkan secara random menggunakan action script. Oleh karena itu, saran membangun sangat penulis harapkan. Berikut ini beberapa saran dari penulis yang nantinya dapat dijadikan wacana dan wawasan bagi penyusun sendiri maupun masyarakat untuk pengembangan selanjutnya, diantaranya adalah :
  1. Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya ini dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang dinamis maupun *online* dengan penambahan beberapa animasi yang jauh lebih menarik. Tidak hanya aplikasi media pembelajaran tersebut saja, namun produk-produk pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan dapat juga dikembangkan menjadi media pembelajaran dinamis seperti *E-Learning*. Dengan tahap – tahap pengembangan produk yang dilakukan akan membuat produk memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan mahasiswa dapat melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian hasil-hasil penelitian mahasiswa dapat memiliki manfaat praktis yang dapat langsung diterapkan dalam dunia pendidikan.
  2. Pada Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya ini maupun pada produk-produk media pembelajaran sejenis yang menyertakan latihan soal dapat dikembangkan latihan soal yang diterapkan secara random

menggunakan action script agar lebih efektif untuk melatih pemahaman siswa.

Sebagai penutup dari laporan ini, penulis berharap semoga penulisan tugas ini dapat bermanfaat bagi penulis juga aplikasi ini dapat berguna dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

