

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir pada Perancangan Game Edukasi Mari Belajar dan Bermain Mengenal Tumbuhan untuk Anak-Anak. Penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Game edukasi "Mari Belajar dan Bermain Mengenal Tumbuhan" dapat lebih menarik dan menambah minat anak-anak untuk belajar. Anak-anak dapat belajar dan bermain dengan lebih menyenangkan, serta inovatif dengan cara yang berbeda yaitu dengan visualisasi, suara dan lebih interaktif sehingga informasi yang disampaikan mudah diterima anak-anak.
2. Dengan adanya game ini, orang tua akan lebih mudah memberi pelajaran tentang tumbuhan dan guru akan lebih mudah dalam memberikan materi tentang tumbuhan dengan cara yang lebih inovatif.
3. Game ini pantas dimainkan oleh anak-anak usia 6-8 tahun karena materi yang ringan namun mengena untuk pengenalan awal tentang tumbuhan.
4. Software utama yaitu Adobe Director 11.5 memberi kemudahan dalam mengembangkan permainan karena *scripting*-nya mudah, konversi jenis gambar halus dan dapat menerima file terutama dari *vendor* Adobe, serta kapasitas file cukup ringan.

5. Game ini tidak perlu diinstal ke dalam *hardisk* computer, sehingga ringan dan hanya dapat berjalan di sistem operasi Windows XP dan Windows 7.
6. Dengan adanya Game edukasi “Mari Belajar dan Bermain Mengenal Tumbuhan” ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat mendukung proses pembelajaran bagi anak-anak.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Diharapkan orang tua, guru, anak-anak bahkan instansi yang terkait dengan dunia pendidikan dapat mensosialisasikan aplikasi multimedia sebagai pendukung sarana pendidikan.
2. Seiring perkembangan jaman, perkembangan teknologi di bidang multimedia semakin berkembang pesat pula, maka diharapkan semua pihak dapat memanfaatkan perkembangan tersebut tanpa menyia-nyiakannya.
3. Sitem informasi banyak di kembangkan namun banyak memiliki kekurangan dalam hal tampilan, apabila diimbangi dengan fasilitas multimedia system informasi tentu akan lebih menarik dan optimal.
4. Perhatikan dan kembangkan *artis* di bidang multimedia.
5. Harapan penulis, semoga aplikasi Game Edukasi “Mari Belajar dan Bermain Mengenal Tumbuhan” untuk Anak-Anak ini dapat digunakan sebaik-baiknya.