

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran dengan *Game* Edukasi Batik Budaya Indonesia (Studi Kasus di TK & PLAYGROUP Kreatif Cab. Kentungan Yogyakarta), dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. CD Interaktif Batik Budaya Indonesia ini dapat menjadi bahan ajar dalam meningkatkan aspek budaya di TK, juga sebagai alternatif melengkapi metode belajar mandiri dengan gambar-gambar dan narasi yang memperjelas materi budaya Indonesia 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 budaya Indonesia khususnya batik secara mandiri diluar kelas tanpa harus didampingi oleh pengajar.
2. Dalam permainan *puzzle* dengan batas waktu yang ditentukan menjadi tantangan tersendiri dan membuat media pembelajaran ini lebih menarik. Dan dengan soal yang disajikan pengajar dapat mengevaluasi daya serap anak, sejauh mana mereka dapat memahami materi yang disajikan serta menambah pengetahuan umum mengenai budaya Indonesia.

## 5.2 Saran

Penulis sadar bahwa Media Pembelajaran Batik Budaya Indonesia ini masih jauh dari sempurna, diantaranya adalah, aplikasi tersebut berupa aplikasi media pembelajaran statis

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 Batik Budaya Asli Indonesia ini dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang dinamis maupun *online*. 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 Batik Budaya Indonesia 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.

