

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab - bab sebelumnya, maka diambil kesimpulan :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi media pembelajaran ini dibangun menggunakan software utama Adobe Flash CS3, serta software pendukung lainnya seperti : Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe Soundbooth, Adobe Flash Video Encoder
2. Langkah – langkah dalam pembuatan media pembelajaran ini meliputi : merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem
3. Tes pemakaian aplikasi dengan membuat kuisisioner disebarkan ke anak didik TK Perintis, orangtua, guru dan pelajar untuk membuktikan bahwa aplikasi ini dapat diterima dan layak untuk digunakan.

#### 5.2 Saran

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian pengenalan hewan dan tumbuhan air dikelas. Setelah

penyelesaian skripsi ini penulis ingin menyampaikan saran yang bisa dipertimbangkan, antara lain :

1. Aplikasi media pembelajaran mengenali dunia air, akan lebih baik lagi jika diberi animasi yang lebih detail mengenai hewan dan tumbuhan air tersebut.
2. Setiap hewan dan tumbuhan air ada baiknya apabila diberi video, agar anak didik mudah memahami.
3. Narasi pada setiap menu ada baiknya bila menggunakan intonasi dan suara yang jelas.

