

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diulas kesimpulan tentang hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari media pembelajaran yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan untuk membangun media pembelajaran yang lebih baik dalam masa mendatang.

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan beberapa tahap penyelesaian aplikasi Media Interaktif Pembelajaran Tentang Alat Komunikasi, maka disimpulkan bahwa :

1. Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Tentang Alat Komunikasi dibuat dengan beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, menganalisis permasalahan, merancang sistem berupa konsep, merancang isi, merancang naskah, mengolah grafik, memasukkan semua aset untuk diofah menjadi aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6 dan tidak lupa pemeliharaan sistem atau aset yang telah dibuat.
2. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tidak harus menggunakan media interaktif pembelajaran, akan tetapi semua yang berhubungan tentang pengenalan sesuatu yang baru pasti akan sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, seperti halnya pengenalan media interaktif dalam metode belajar sambil bermain.

3. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi media interaktif pembelajaran ini dapat mendukung tujuan organisasi yaitu bermain sambil belajar. Media interaktif pembelajaran ini mengandung aspek teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat membantu menciptakan proses belajar sambil bermain

## 5.2 Saran

Pada tahap penulisan skripsi ini tentunya terdapat beberapa kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian yang bersifat sama kedepannya. Dari penulis ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun saran tersebut adalah :

1. Untuk menghasilkan aplikasi yang memiliki atau mendukung lebih banyak fitur, akan lebih baik jika menggunakan perangkat keras yang lebih tinggi dari spesifikasi yang telah disebutkan.
2. Aplikasi ini juga dapat dieksekusi melalui *handphone*, tentunya dengan bantuan aplikasi pihak ke-3, diharapkan adanya pengembangan aplikasi pihak ke-3 yang lebih mudah pengoperasiannya agar aplikasi ini dapat digunakan di lingkungan keluarga untuk sarana bermain anak-anak.
3. Harapan penulis, semoga aplikasi ini dapat dikembangkan dan bermanfaat didalam maupun diluar lingkungan sekolah.

### 5.3 Penutup

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala sebagai dzat yang maha segalanya dan pemegang kendali atas semua entitas yang ada di alam semesta. Puji syukur atas kemudahan yang telah diberikan, penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan memuaskan. Menyadari kekurangan yang masih didapat, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari para pembaca sangat kita harapkan, bukan untuk mengejar sebuah kesempurnaan tapi untuk mendapatkan ide atau gagasan dan manfaat bagi lingkungan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses dalam dukungan moral, mental maupun saran untuk teknis pembuatan dan hal lainnya yang mungkin tidak bisa disebutkan. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan kemudahan bagi kita semua dan tentunya kita harus memberikan manfaat pula bagi lingkungan. Jika kamu telah menemukan ritmenya maka terus bermainlah, suatu saat kamu akan menciptakan sebuah lagu yang indah.