

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi sistem, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif “Fenomena Hujan” ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah. Hasil rancangan tersebut kemudian diproduksi menggunakan Unity.
2. Hasil dari testing, Media Pembelajaran Interaktif “Fenomena Hujan” telah berjalan dengan baik.
3. Hasil dari media pembelajaran ini berekstensi .exe
4. Media Pembelajaran Interaktif “Fenomena Hujan” ini dapat digunakan sebagai media belajar anak-anak TK Pertiwi Kepurun yang berisi pengenalan tentang fenomena hujan.
5. Dari Hasil kuisisioner Media Pembelajaran Interaktif “Fenomena Hujan” layak untuk digunakan sebagai Media Belajar di TK Pertiwi Kepurun.

#### **5.2 Saran**

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kesalahan serta kekurangan, dan masih diperlukan pengembangan dan perbaikan yang perlu untuk menjadikan

Media pembelajaran Interaktif ini lebih maksimal. Dan diperlukan penelitian lebih lanjut untuk dapat menjadikan Media Pembelajaran Interaktif ini lebih baik lagi oleh pembaca. Untuk lebih menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif ini penulis memberi beberapa saran antara lain :

1. Tampilan dari Media Pembelajaran Interaktif ini lebih di tingkatkan lagi dengan menambahkan animasi dan karakter tambahan.
2. Media Pembelajaran Interaktif Fenomena Hujan ini dapat dikembangkan lagi ruang lingkungnya, bukan hanya di satu TK tapi dapat diimplementasikan di satu wilayah yang lebih luas.
3. Menu dalam Media Pembelajaran Interaktif dapat ditambahkan lagi agar anak-anak didik lebih semangat untuk belajar menggunakan aplikasi ini.

