

BAB V

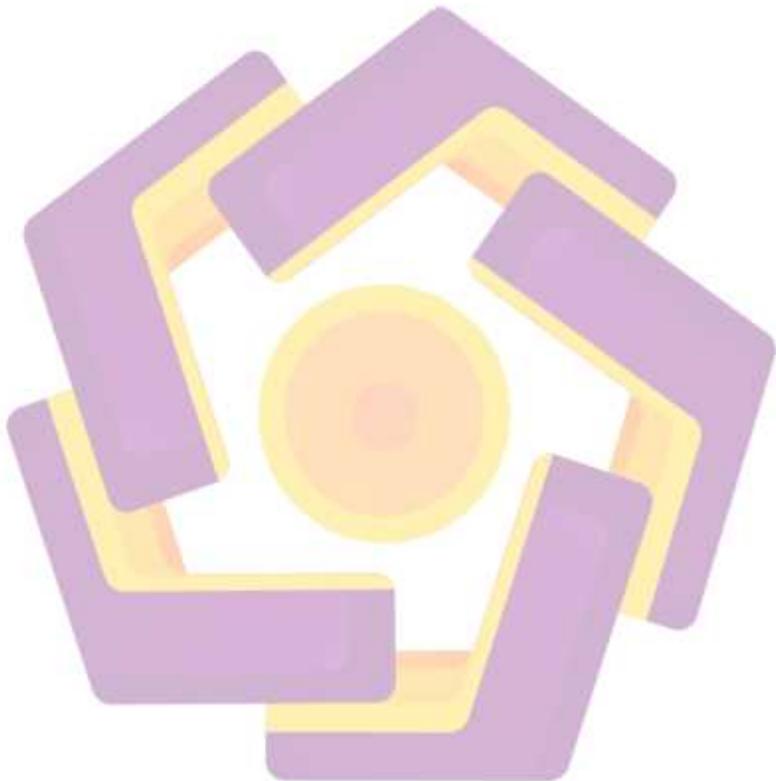
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada penulisan Tugas Akhir “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Air Udara dan Api Menggunakan Action Script pada TK PKK Hargosari”, penulis dapat mengambil kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran mengenal air udara dan api dibuat melalui tahap metode penelitian wawancara dan metode penelitian observasi, selain itu tahap perancangan mulai dari tahap pra produksi yaitu penentuan identifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, penyusunan garis besar isi program, dan penyusunan storyboard, kemudian tahap produksi yaitu merancang program dan tahap pasca produksi yaitu uji kelayakan program.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.
3. Media Pembelajaran mengenal air udara dan api menyajikan materi materi mengenal air udara dan api
4. Pembuatan media pembelajaran mengenal air udara dan api menggunakan software Adobe Flash CS6, CorelDraw X7, Adobe Photoshop CS6, dan Adobe Audition CS6.

5. Media Pembelajaran mengenal air udara dan api merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman action script.



5.2 Saran

Aplikasi multimedia mengenai media pembelajaran mengenal air udara dan api pada TK PKK Hargosari ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna TK PKK Hargosari khususnya sebagai media pembelajaran yang memberikan penjelasan tentang materi mengenal air udara dan api.

Gambaran terhadap laporan tugas akhir, aplikasi media pembelajaran mengenal air udara dan api pada TK PKK Hargosari, masih ada kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi untuk pengembangan selanjutnya, antara lain:

1. Dalam menggunakan media pembelajaran ini, sebaiknya siswa di dampingi oleh guru pembimbing, sehingga siswa dapat memahami fungsi dari tombol-tombol yang ada.
2. Untuk menghindari siswa merasa bosan dengan materi yang sama setiap aplikasi dijalankan, maka perlu dilakukan pengembangan secara teratur dalam fitur aplikasi agar para siswa mendapatkan materi pembelajaran yang baru.
3. Agar pembelajaran lebih maksimal bisa dilakukan dengan membuat platform media interaktif tersebut digunakan di gadget atau tablet agar lebih memudahkan siswa untuk mengoperasikannya secara langsung.