

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini berhasil dibuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif untuk siswa berkebutuhan khusus tunagrahita pada SDLB kelas II. Aplikasi ini berjudul Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama-Nama Hewanyang berada di lingkungan sekitar. Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Dalam membuat aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama-Nama Hewanyang sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan. Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat konsep, kedua membuat desain kemudian diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS 6.
2. Dalam penerapan pembelajaran, aplikasi ini dapat melatih nalar ketepatan anak dan menambah pengetahuan dalam mengenal nama-nama hewan.
3. Penerapan pada siswa dalam menggunakan aplikasi ini yang cukup menarik dan diterapkan pada pelajaran IPA kelas 2 sdb tunagrahita sehingga apabila siswa sudah dapat menguasai penggunaan aplikasi ini secara mandiri.

5.2 Saran

Dalam pembuatan ini tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan sistem dekstop, jadi mudah untuk digandakan atau dicopy
2. Keterbatasan nama-nama hewan yang sering di lihat di lingkungan sekitar rumah, untuk penelitian selanjutnya dapat ditambahkan hewan yang lain seperti semut, ulat, dan binatang lainnya.
3. Format gambar yang monoton, penelitian selanjutnya dapat dibuat dengan animasi agar lebih menarik.

