

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka akan dilakukan beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang " Perancangan Game Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA N Jumapolo menggunakan Adobe Flash ". maka penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu.

1. Perancangan game pembelajaran Bahasa Indonesia ini dibuat dengan beberapa tahapan, yaitu dengan pengumpulan data yang diperlukan, menganalisis permasalahan, merancang sistem berupa merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, mengolah grafik dan menggabungkan semua elemen multimedia dengan Adobe Flash CS6.
2. Dari hasil terhadap komputer lain didapatkan hasil yang sangat baik serta tidak ada masalah pada aplikasi. Bisa dikatakan aplikasi yang dibangun sesuai dengan yang direncanakan.
3. Metode penyampaian lebih menarik di bandingkan metode manual.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi game pembelajaran dengan kemampuan teknologi komputer ini, untuk itu penulis memberikan saran untuk pengembangan atau peneliti selanjutnya agar bisa di pertimbangkan yaitu.

1. Game pembelajaran diharapkan akan dikembangkan lebih menarik sehingga tampilan lebih menarik dan bagus.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih dinamis.
3. Background musik pada aplikasi ini didapat penulis melalui hasil download di internet. Diharapkan untuk para pengembang nantinya mendapatkannya secara legal dengan izin-izin tertentu maupun jalan legal lainnya.
4. Diharapkan untuk pengembang bisa menambahkan lebih baik dan lebih menarik
5. Dalam aplikasi ini baru memuat dua sub materi di harap kan nantinya dapat de kembangkan dan bias menkafer semua materi dalam modul

Demikian saran yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis dan semua pihak yang membaca laporan ini