

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka akan dilakukan beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Perancangan GameEdukasi “Belajar Membaca Bersama Acil”Berbasis Flash ” maka penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Cara membuat aplikasi Game Edukasi “ Belajar Membaca Bersama Acil “ sebagai salah satu sarana untuk belajar membaca adalah :
  - a. Tahapan perancangan yaitu konsep, isi, naskah, grafik, audio dan animasi
  - b. Implementasi yaitu dengan menggunakan Macromedia flash 8, Adobe Audition CS6 dan Corel Draw X6
  - c. Pengujian menggunakan *black box testing*
2. Dari penelitian ini dihasilkan aplikasi Game Edukasi “ Belajar Membaca Bersama Acil “ sebagai salah satu sarana untuk belajar membaca dengan fitur :
  - a. Fitur Gambar dan suara  
Dalam aplikasi ini akan ada gambar dan suara yang menjelaskan tentang nama huruf beserta contoh nama binatang dengan awalan huruf (A ayam, B babi, C cacing) dan pengejaan antara huruf vokal dan huruf konsonan (Ai, Au, Ae, Ao) dan juga penjelasan tentang bacaan

suatu kata (Abi Baca Buku) dengan menggunakan suara yg semestinya sesuai dengan gambar yang sedang ditunjuk.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi game edukasi belajar membaca bersama acil dengan menggunakan teknologi komputer ini, untuk itu penulis memberikan saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya agar bisa di pertimbangkan, yaitu :

1. Aplikasi game edukasi belajar membaca bersama acil ini diharapkan akan dikembangkan lebih menarik sehingga tampilan lebih bagus.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih dinamis.
3. Agar pengguna lebih mudah mendapatkan aplikasi ini diharapkan diupload secara online sehingga dapat di unduh kapan saja.

Demikian beberapa saran penulis sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.