

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan bab-bab sebelumnya tentang pembuatan media pembelajaran mengenal sayur dan manfaatnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Dengan cara pendekatan menggunakan media pembelajaran mengenal sayur dan manfaatnya, minat anak didik TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta terhadap sayur meningkat.
2. Perancangan media pembelajaran mengenal sayur dan manfaatnya layak diterapkan di TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta berdasarkan pertimbangan dari kepala sekolah.
3. Tahapan-tahapan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran mengenal sayur dan manfaatnya meliputi pengumpulan data, menganalisis permasalahan, pembuatan konsep, perancangan isi, penulisan naskah, mengolah grafik, pengolahan suara, pembuatan animasi, *editing*, *rendering*. Setelah aplikasi jadi kemudian diuji atau *testing* dan aplikasi yang dibuat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Aplikasi multimedia interaktif tentang mengenal sayur dan manfaatnya ini masih mempunyai beberapa kelemahan dan kekurangan. Untuk itu, agar penelitian selanjutnya dapat mencapai kesempurnaan, maka ada beberapa saran dari penelitian ini, yaitu :

1. Penambahan *game* yang lebih interaktif pada aplikasi multimedia pembelajaran akan membuat pembelajaran yang lebih menarik dan dapat mengasah otak anak.
2. Dalam proses *editing*, gunakan spesifikasi komputer dan hardware lain yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar proses setiap editing dapat dieksekusi dengan baik
3. Penelitian dan pembuatan aplikasi media pembelajaran selanjutnya animasi harus lebih hidup, aplikasi harus lebih menarik dan kreatif dari penelitian dan aplikasi ini.