

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok Perancangan *game* Guess The Letters Menggunakan Macromedia Director sebagai berikut :

1. Proses pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan, suara hewan, mengenal huruf abjad dalam bahasa Inggris berbasis Macromedia Director sebagai media pembelajaran melalui empat tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian media pembelajaran. Serta anak-anak kesulitan dalam menghafal urutan huruf dalam menyebutkan nama hewan dalam bahasa Inggris, selanjutnya analisis isi media berdasarkan standar kompetensi yaitu mengenal nama hewan di lingkungan sekitar, mengenal huruf abjad dan sejarah awal di temukanya huruf. Tahap desain awal digunakan storyboard untuk mempermudah implementasi perancangan desain, pada tahap implementasi penerjemahan rancangan ke desain sebenarnya digunakan program Macromedia Director. Tahap terakhir yaitu pengujian yang dilakukan oleh ahli atau expert judgement untuk memeriksa navigasi serta isi materi *game* edukasi animal.
2. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan komposisi warna, suara, animasi, gambar dan tingkat kesulitan pada *game* Guess The Letters ini

sudah cukup layak sehingga game ini sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak.

3. Setelah aplikasi ini selesai dan dilakukan pengujian, hasilnya aplikasi ini dapat berjalan dengan baik di semua platform. Sesuai dengan hasil rata – rata pengujian oleh pemakai game Guess The Letters, maka diperoleh kesimpulan bahwa game edukasi Guess The Letters layak untuk digunakan dan sangat membantu anak dalam mengingat karakter hewan, suara – suara hewan, dan huruf – huruf abjad dalam bahasa inggris.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah :

1. Perlunya pengembangan lebih lanjut dari Game ini, antara lain penambahan animasi/gambar 3dimensi(3D), menambah karakter hewan yang di dalamnya atau memperluas cakupan materi yang terkandung di dalamnya.
2. Anak – anak perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mengenal dan mengetahui nama hewan dan abjad dalam bahasa inggris.