

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Perancangan Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA’RUF Tegalrejo Magelang” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk membangun Perancangan Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA’RUF Tegalrejo Magelang dilakukan dengan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, isi dan grafik. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS6.
2. Analisis dan pembuatan Perancangan Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA’RUF Tegalrejo Magelang menggunakan adobe flash ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal flora dan fauna.

5.2 Saran

Perancangan Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA’RUF Tegalrejo Magelang ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain, animasi dan isi materi yang masih kurang lengkap, untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi, maupun isi yang lebih baik dan lengkap.

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada di dalam aplikasi ini;
2. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki;
3. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet dan smartphone.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi ini menjadi dua bahasa yaitu Inggris dan Indonesia. Sehingga dalam aplikasi jika pemakai memilih bahasa Inggris maka secara otomatis aplikasi akan menjadi bahasa Inggris dan sebaliknya.
5. Game ini merupakan game *puzzle* yang dipadukan dengan media pembelajaran. Dalam game ini animasi dan gambar yang dipakai masih terbatas, diharapkan untuk peneliti yang selanjutnya agar menambahkan beberapa animasi, merubah gambar agar lebih menarik dan mudah dipahami.