

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan dalam proses pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan flora dan fauna dalam bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi di mulai dari tahapan analisis, kemudian dilanjutkan proses desain dengan menggunakan diagram HIPO, rancangan antarmuka, rancangan pengujian dan tahap pengembangan aplikasi. Kemudian dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi yang telah dibuat.
2. Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah aplikasi Mengenal Flora dan Fauna sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya.
3. Aplikasi Flora dan Fauna ini telah diuji menggunakan *Black Box Testing* dengan hasil baik.
4. Aplikasi Flora dan Fauna ini telah diimplementasikan pada SD Negeri 1 Bumisari.
5. Aplikasi Flora dan Fauna ini telah diuji oleh pengajar atau guru dengan hasil baik.
6. Penulis telah berhasil membuat desain gambar maupun asset yang digunakan pada aplikasi tersebut dengan menggunakan software Adobe Photoshop kemudian diaplikasikan pada software Adobe Flash Cs 6.

5.2. Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada desktop bersistem operasi Windows, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di semua jenis sistem operasi.
2. Kualitas grafik yang ditampilkan dapat ditingkatkan kembali dan konsep edukasi lebih dikembangkan.
3. Materi yang ditampilkan dapat ditambahkan lagi agar jangkauan materi lebih lengkap.
4. Elemen elemen permainan bisa dibuat lebih variatif lagi.
5. Dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis telepon pintar.