

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan sejumlah tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan *aplikasi media pembelajaran* pengenalan binatang berdasarkan persamaan dan perbedaan pada binatang yang dirancang khusus untuk anak-anak.
2. Aplikasi yang dirancang sudah mampu menampilkan simulasi pengenalan binatang berdasarkan pengelompokan binatang.
3. Aplikasi ini tidak hanya pengenalan binatang melalui bentuk visual saja akan tetapi juga dalam bentuk suara khas dari binatang tersebut.

6.2 SARAN

Aplikasi yang dibuat oleh penulis belum sempurna seperti yang diharapkan. Sekiranya pada penelitian selanjutnya akan dapat lebih baik lagi, berikut merupakan beberapa saran lebih hasil penelitian skripsi ini :

1. Penambahan aplikasi pengenalan hewan dengan media lain seperti pada Web, android, dan iPhone, sehingga dapat digunakan secara umum dan meluas.
2. Pengembangan *aplikasi pembelajaran* pengenalan binatang menggunakan bahasa pemrograman selain *ActionScript*.

3. Penyempurnaan penambahan fitur – fitur pada objek hewan sehingga menjadi lebih menarik.