

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa secara umum *Aplikasi Game* edukasi rantai makanan hewan di NTT yang disisipi materi pengenalan satwa yang ada di NTT kepada siswa SD (Sekolah Dasar) sebagai berikut.

1. *Game* ini dapat menjadi media alternatif belajar yang menyenangkan dan menghibur.
2. Implementasi pada aplikasi ini terdiri dari fungsi dari setiap *form* pada aplikasi disertai dengan cara pengoperasiannya.
3. Setelah anak Sekolah Dasar (SD) memainkan *game* ini adalah *game* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif sehingga secara aktif semua materi yang disampaikan dapat dikuasai dan dapat memberikan interaksi timbal balik. Hasil akhir yang diperoleh dari rumus penilaian adalah 131.7 poin dengan jumlah rata – rata adalah 4.39, siswa memberikan penilaian Sangat Baik (SB) terhadap aplikasi ini.

6.2 Saran

Guna mewujudkan *Aplikasi Game* edukasi rantai makanan hewan di NTT yang disisipi materi pengenalan satwa yang ada di NTT kepada siswa SD (Sekolah Dasar) yang menyenangkan, maka beberapa saran yang dapat diberikan antara lain sebagai berikut :

1. Diperlukan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Game Rantai Makanan*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka terhadap materi yang berhubungan

dengan rantai makanan.

2. Diharapkan dikemudian hari *game* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang menjadikan siswa dapat aktif dalam pembelajaran khususnya materi tentang rantai makanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agenda 21 Daerah Propinsi Nusa Tenggara Timur, 2000.
- Anggra. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta : Gava Media, 2008.
- Aryus. *Keamanan Multimedia Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi, 2009.
- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi, 2010.
- Dewi. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris*. Skripsi/Universitas Negri Yogyakarta. Diakses pada 2 April 2014. Pukul 05.00 Wita.
- Jurnal Algoritma Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Study Kasus CV. Ganetic). Vol. 01, No. 09. Tahun 2011
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. hal: 30, Edisi Ke-4. 2008. PT Gramedia Jakarta.
- Maharani, Rizky. *Teknik Merancang Aplikasi Game*. <http://jurnal.umk.ac.id/mawas/2011/juni/TEKNIK%20MERANCANG%20AAPLIKASI%20Game.pdf>. Diakses pada 3 September 2014 pukul 19.00 Wita.
- Munir. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta, 2013.
- Pulung, Maulana. *Kreasikan Animasi-Mu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Andi, 2013.
- Sutopo. *Jurnal Pengembangan Satwa Menggunakan Flash*. ULTIMART Vol. III, No.1, Tahun 2011.
- Suindarti. *Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. Yogyakarta, 2011.

