

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan multimedia interaktif pengenalan nama hewan di TK Pertiwi Lemberang, maka kesimpulannya adalah:

1. Hasil penelitian Multimedia Interaktif berupa aplikasi Pengenalan Nama Hewan menggunakan *Android* dengan menggunakan *software* Adobe *Animate* *Actionscript* 3.0 dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* di Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang ada 9 jenis hewan yaitu burung hantu, burung merak, bebek, iguana, komodo, buaya, jerapah, gajah, dan monyet.
2. Berdasarkan hasil uji *blackbox testing*, ada 21 pengujian yang dimana 21 pengujian berstatus valid dan 0 pengujian berstatus invalid. Dikatakan Valid karena pada saat proses pengujian tombol tidak ada *error* dan berfungsi dengan baik, lalu dikatakan invalid apabila saat pengujian adanya tombol *error* atau tidak berfungsi.

5.2. SARAN

Dalam penelitian ini Pengembangan Pengenalan Nama Hewan perlu dikembangkan lagi untuk menciptakan aplikasi yang lebih baik dan menarik lagi seperti:

1. Penambahan jenis hewan dan nama hewan agar siswa dapat terus belajar mengetahui lebih banyak hewan-hewan menggunakan pengenalan hewan berbasis *android*.
2. Penambahan animasi dan jenis permainan sebagai daya Tarik untuk siswa belajar.