BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh setelah melakukan tahap-tahap pengembangan perangkat lunak Aplikasi Belajar Mengenal Angka, Huruf, Dan Kata Untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Multimedia adalah :

1. Aplikasi ini lebih menarik karena terdapat suara, gambar, dan animasi, sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar, khususnya belajar mengenal angka, huruf, dan kata.
2. Aplikasi ini mampu melatih anak dalam belajar membaca kata dan berhitung.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak usia taman kanak-kanak agar lebih mudah dalam mengenal angka, huruf dan kata, dengan isi pembelajaran yang interaktif sehingga dapat memacu kreatifitas anak dalam bidang pendidikan dan juga dapat memacu perkembangan otak dan logika itu sendiri.
4. Macromedia Flash 8 dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran khususnya untuk anak taman kanak-kanak berbasis desktop.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

5.2 SARAN

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan aplikasi ke arah yang lebih baik adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan berbasiskan mobile, ataupun berbasiskan web.
2. Aplikasi ini masih bersifat statis, tanpa menggunakan tabel ataupun database sehingga kedepannya diharapkan dapat dikembangkan lagi ke arah dinamis agar konten atau isi dari media ini dapat diubah dan dikontrol oleh admin.
3. Animasi yang diberikan masih kurang banyak, sehingga diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan animasi dan suara yang lebih banyak.
4. Pada menu Mengenal Angka hanya dikenalkan pada angka 1-10, akan lebih baik jika pengenalan angka dilanjutkan ke level yang lebih tinggi.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

DAFTAR PUSTAKA

Adha, Anif, 2009, *Aplikasi Melatih IQ Anak Usia 3-5 Tahun Berbasis Multimedia*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta

Anggra, 2008, Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Gava Media, Yogyakarta

Astuti, Dwi, 2006, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8,* ANDI, Yogyakarta

Chandra, 2006, *7 Jam Belajar Interaktif Flash CS5 Untuk Orang Awam*, Cv Maxikom, Palembang

http://belajar-flash.blogspot.com/

http://data.tp.ac.id/dokumen/belajar+macromedia+flash+8

http://warungflash.com/

Kadir, Abdul, 2001, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi, Yogyakarta

Permana, Eka Aris, 2011, *Aplikasi Membangun Media Pembelajaran Alat Pernafasan Hewan Berbasis Multimedia*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta

Wijaya, Didik, 2002, Tip dan Trik Macromedia Flash 5.0 dengan ActionScri

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com