

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil rancangan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Alat Pencernaan Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu *planning, designing, scripting, dan testing*.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan *alternative* lain dalam belajar dan memudahkan guru dalam menjelaskan sistem pencernaan manusia .

#### **V.2. Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka penulis membuat beberapa saran, yaitu :

1. Aplikasi Game Puzzle pengenalan alat pencernaan manusia sebagai media pembelajaran mata pelajaran biologi ini masih belum sepenuhnya sempurna, maka siapa saja yang tertarik pada aplikasi ini dapat mengembangkannya agar lebih sempurna.

2. Game puzzle hendaknya bukan hanya bisa dimainkan di komputer saja tetapi bisa dicetak, sehingga koleksi puzzle dapat dibuat dalam bentuk buku dan sejenisnya.
3. Untuk menunjang kegiatan dalam proses belajar mengajar sebaiknya diberikan pelatihan kepada pengajar ataupun *user* khususnya dalam menggunakan aplikasi aplikasi ini sehingga hasil yang didapat lebih baik.
4. Dengan membaca skripsi ini diharapkan pembaca akan mendapatkan pengetahuan baru dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS 3