

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penjelasan dan penguraian pada bab-bab sebelumnya dan sampai akhir dari analisis dan perancangan media interaktif pada RPP mata pelajaran PKN, penulis akan mengambil kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Penulis memilih struktur hierarki disebabkan dalam pembuatan aplikasi penulis ingin menampilkan informasi sesuai dengan bagiannya melalui tombol sebagai perantara agar masuk ke isi dari tombol tersebut sesuai dengan data-data yang ada pada RPP mata pelajaran PKN.
2. Analisis yang dipakai dalam Aplikasi RPP pada mata pelajaran PKN menggunakan analisis PIECES disebabkan penulis menganalisis bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan para guru dalam hal ini guru PKN agar dalam mencerna ataupun membaca RPP diserap dengan baik sekaligus menarik. Diharapkan dengan aplikasi ini guru PKN bisa menangkap dan menyerap isi RPP mata pelajaran PKN yang sebelumnya menggunakan buku.
3. Dalam dunia informasi multimedia lebih banyak digunakan, selain dapat menghilangkan kejenuhan dengan menampilkan visualisasi juga mampu memberikan kesan hidup dalam animasi yang disajikan, sehingga penyajian informasi menjadi lebih menarik.

Aplikasi RPP pada mata pelajaran PKN yang berisikan tentang Panduan Pembelajaran atau sistem penerapan pembelajaran pada kelas 3 SD diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya guru PKN yang berada di SD Negeri 04 Mulya Kencana Lampung serta meningkatkan ilmu teknologi yang ada di SD Negeri 04 Mulya Kencana Lampung.

5.2. Saran

Untuk lebih Memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia diperlukan pemahaman terhadap program komputer dan multimedia dengan baik. Untuk itu perlu memberikan saran dan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pertimbangan teknologi multimedia akan terus berlanjut seiring banyaknya media komunikasi yang ada, sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasinya.
2. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diperlukan penyempurnaan dari desain dan animasi serta data-data yang akan diupdate.
3. Bagi SD Negeri 04 Mulya Kencana sudah waktunya untuk memanfaatkan teknologi multimedia untuk media pembelajaran dalam hal ini RPP pada mata pelajaran PKN.
4. CD Interaktif dipakai oleh guru, khususnya guru PKN untuk RPP pada mata pelajaran PKN.