

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari proses perancangan dan uji coba aplikasi media pembelajaran Agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten yang dibuat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi Media Pembelajaran Agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu ini ada 3 (tiga) tahapan besar yang dilakukan, yaitu:
 - a) Pra Produksi
Meliputi menentukan ide, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan perancangan grafis.
 - b) Produksi
Dalam proses produksi meliputi pembuatan *sounds*, pembuatan tampilan antarmuka, pembuatan karakter, pembuatan animasi, penggabungan keperluan antarmuka yang sudah jadi, proses *scripting* menggunakan *Action Script 2.0*.
 - c) Pasca Produksi
Terdiri dari penggabungan *sounds* dan *publishing*.
2. Perancangan aplikasi Media Pembelajaran Agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu ini menggunakan *software Corel Draw X6* untuk

3. perancangan antarmuka, *FL Studio 8* untuk membuat sounds, kemudian yang terakhir menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk proses pembuatan akhir aplikasi sehingga menghasilkan media pembelajaran agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu menjadi lebih menarik dan lebih interaktif.
3. Aplikasi media pembelajaran agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi Klaten dengan teknologi multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS3* menghasilkan media pembelajaran yang menarik sebagai sarana metode pembelajaran baru dengan cara yang lebih asik, menyenangkan dan anak menjadi aktif dalam Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wedi.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam Perancangan aplikasi media pembelajaran agama Kristen untuk anak – anak Sekolah Minggu maupun laporan masih banyak kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik. Penulis menyarankan untuk penekanan yaitu:

1. Penambahan animasi sehingga aplikasi menjadi lebih menarik.
2. Perlu adanya penambahan materi pembelajaran yang lebih lengkap.
3. Penggunaan alat perekam (recorder) yang bagus sehingga dapat mengurangi noise yang ada, sehingga kualitas suara semakin bagus.
4. Pengembangan materi pembahasan.
5. Penambahan permainan yang lebih bervariasi.