

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penjelasan keseluruhan uraian materi pada perancangan aplikasi multimedia sebagai media belajar membaca untuk anak autis di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko, Kepanjen, Sleman, Yogyakarta dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Perancangan aplikasi multimedia sebagai media belajar membaca untuk anak autis di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko, Kepanjen, Sleman, Yogyakarta yaitu mulai dari datang langsung ke lokasi, untuk mendapatkan data-data, menganalisis, untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam bimbingan belajar tersebut, kemudian merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, pembuatan dan pengolahan grafik yang terdiri dari pembuatan background dengan Adobe Photoshop Cs3, pembuatan animasi dengan adobe Cs3 Profesional, memasukkan suara yaitu mulai dari merekam suara untuk mengisi suara pada aplikasi, pembuatan aplikasi pada Adobe Director 11.5, semua file disusun dalam Adobe Director 11.5, selanjutnya pengujian sistem untuk mengetahui aplikasi sudah berjalan sesuai yang diinginkan.
2. Dari perhitungan kuisisioner yang dibagikan didapatkan rata-rata hasil dari presentase aplikasi tersebut adalah 75,8 % itu artinya aplikasi ini menurut masyarakat adalah cukup baik.

3. Durasi aplikasi belajar membaca tersebut adalah antara 16-20 menit dengan perinciannya adalah sebagai berikut:

Opening = 26 detik, content = 2 detik, reward = 8 detik.

- a. Menu vocal = 5 content + 1 reward = 18 detik.
  - b. Menu mengenal dan membaca suku kata = 341 content + 6 reward = 730 detik.
  - c. Menu kalimat, mulai dari kalimat 1 hingga kalimat ke 5 + 2 reward = 275 detik.
4. Dalam pembuatan aplikasi multimedia sebagai media belajar membaca untuk anak autis di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko, Kepanjen, Sleman, Yogyakarta tersebut dalam aplikasinya ada sebuah menu yang memberikan hadiah untuk anak didik, sehingga dapat menjadi salah satu memotivasi agar anak fokus untuk memperhatikan apa yang diajarkan.

## 5.2 Saran

1. Guru pembimbing dan orang tua selalu mendampingi anak-anak dalam proses pembelajarannya karena tidak bisa dibiarkan menggunakan aplikasi tersebut tanpa bimbingan
2. Proses perekaman suara dilakukan di studio khusus untuk mengurangi suara gangguan dari luar yang dapat mengurangi kualitas audio.
3. Proses pembuatan aplikasi belajar membaca ini sebaiknya dikerjakan oleh beberapa orang yang ahli dalam bidangnya masing-masing seperti beberapa orang yang ahli dalam pembuatan animasi sehingga hasil animasi lebih variatif.