

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kehidupan Manusia Purba, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran manusia purba ini dibangun melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan tahap analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Setelah itu tahap perancangan, mulai dari rancangan konsep, rancangan isi, rancangan naskah dan rancangan grafik. Kemudian tahap produksi sistem dengan Adobe Flash CS3 untuk membuat animasi teks naskah dan mengimport file yang sudah jadi. Aplikasi ini mempelajari tentang sejarah kehidupan manusia purba berbasis multimedia.
2. Aplikasi mampu memberikan informasi mengenai jenis-jenis manusia purba yang disertai dengan keterangan ciri-ciri, tempat penemuan fosil, dan nama penemu fosil. Selain jenis-jenis manusia purba, juga terdapat informasi mengenai alat-alat yang digunakan oleh manusia purba beserta keterangan dan animasi cara menggunakan alat-alat tersebut.

5.2 Saran

Mengingat keterbatasa waktu yang cukup ketat, maka dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu dalam beberapa aspek masih perlu ditingkatkan dan dioptimalkan untuk mencapai hasil yang maksimal bagi penggunanya. Beberapa aspek yang perlu ditingkatkan seperti :

1. Melakukan analisis dan perancangan lebih lanjut untuk penambahan beberapa materi jenis manusia purba dan alat-alatnya yang mungkin belum ada di dalam aplikasi.
2. Melakukan analisis dan perancangan lebih lanjut untuk pengembangan animasi pada aplikasi yang masih sederhana agar ke depannya akan ada yang membuat animasi dan materi yang lebih baik lagi.
3. Melakukan analisis dan perancangan lebih lanjut lagi untuk desain dan tampilan serta efek pada aplikasi ini yang masih kurang menarik.