

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi pembelajaran aksara Jawa, Sunda dan Bugis berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan bantuan program *Macromedia Flash MX*.
2. Setelah diujikan aplikasi pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran aksara Jawa, Sunda dan Bugis
3. Aplikasi pembelajaran ini dapat dijalankan pada komputer dengan *performance* yang berbeda-beda.
4. Fasilitas yang ada dalam perangkat lunak ini yaitu materi yang berisi tentang sejarah aksara Jawa, Sunda dan Bugis, Huruf aksara Jawa, Sunda dan Bugis, angka aksara Jawa, Sunda dan Bugis dan tanda baca aksara Jawa, Sunda dan Bugis yang ditampilkan dalam bentuk gambar bentuk huruf serta pelafalannya. Selain sebagai media pembelajaran, aplikasi ini berkontribusi dalam upaya pelestarian dalam hal budaya.

5.2 Saran

1. Bagi Dunia Pendidikan

- a. Program ini dapat dijadikan media bantu pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. .
- b. Perlu adanya kajian tentang materi aksara Jawa yang terdapat dalam media pembelajaran ini untuk menuju keempurnaan materi.
- c. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain berbasis multimedia dengan pokok bahasan yang berbeda.

2. Bagi Dunia Kebudayaan

- a. Dapat dijadikan masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dalam rangka pelestarian kebudayaan.
- b. Diharapkan menjadikan kemajuan bidang kebudayaan dalam hal teknologi multimedia.

3. Bagi Dunia Teknologi

- a. Perlu adanya penelitian tentang kualitas teknis dan *cosmetic* program aksara Jawa, Sunda dan Bugis ini masih perlu dikembangkan ke arah yang lebih baik sehingga akan banyak inovasi baru menuju kesempurnaan aplikasi.
- b. Kualitas program yang dapat diperbaiki diantaranya penggunaan *sound* agar lebih jelas, penggunaan *background* yang menarik, penambahan animasi yang lebih atraktif.

- c. Terciptanya *software-software* lain untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

