

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari pembuatan CD Pembelajaran yang berjudul "Pengenalan Pakaian Daerah Indonesia Menggunakan Software SwishMax dapat diambil kesimpulan yang berupa:

1. Telah dibuat program pembelajaran berbasis komputer yang digunakan untuk mengenalkan keanekaragaman pakaian daerah yang ada di Indonesia kepada masyarakat pada umumnya dan pada anak khususnya.

Hasil keluaran dari program yang telah dibuat berupa :

- a. Bentuk-bentuk manusia yang berpakaian daerah masing-masing yang ada di Indonesia yang dibuat dalam bentuk berupa karikatur.
  - b. Beberapa penjelasan mengenai sejarah atau filosofi dari pakaian daerah yang ada Indonesia juga dituangkan didalam CD pembelajaran tersebut.
2. Telah dibuat program pembelajaran berbasis komputer yang digunakan untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses CD Interaktif tersebut, dan juga menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru yang menggunakan teknologi TI sehingga masyarakat tidak bosan dalam belajar mengenai keanekaragaman pakaian daerah yang ada di Indonesia

Metode pembelajaran baru ini juga lebih cepat, tepat, hemat biaya dan waktu daripada menggunakan metode pembelajaran terdahulu yang menggunakan metode pembelajaran secara manual atau dengan menggunakan buku dan alat peraga.

## 5.2. Saran

Setelah dilakukan penelitian ini, disarankan :

1. CD Interaktif Pembelajaran yang telah dibuat dapat dimodifikasi dan dikembangkan menggunakan software-software multimedia lainnya yang lebih bagus dalam hal grafik.
2. Perkembangan Pembelajaran Interaktif ini dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman.

