

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dikerjakan dan berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Tujuan aplikasi multimedia pembelajaran ini yaitu sebagai penyaji informasi yang tepat untuk mahasiswa yang memiliki kebutuhan dan kepentingan terhadap kemudahan dalam belajar mengajar mengenai hangeul di Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada.
2. Dari tabel kuisisioner dapat diketahui bahwa pembuatan aplikasi pembelajaran ini berhasil dan layak untuk digunakan, karena 75% responden menyatakan setuju berdasarkan pernyataan yang diajukan dalam kuisisioner.
3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, maka media untuk pembelajaran hangeul untuk pemula dapat dikemas lebih menarik dan mudah dimengerti dalam penyampaian informasi, serta dapat meringankan beban pengajar atau tutor dalam menyampaikan materi dan informasi.
4. Dalam perancangan aplikasi multimedia pembelajaran ini, strategi perancangan dan daya tarik penyampaian materi menjadi kunci dari semua langkah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang bagus, selain itu juga harus memiliki teknik ketepatan penyampaian materi yang baik.

5. untuk menghasilkan pemahaman yang sesuai dengan yang telah diajarkan sebelumnya dengan menggunakan modul.
6. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini agar lebih efisien, pengambilan gambar background dan pembuatan animasi hanya yang diperlukan saja atau sesuai dengan konsep.
7. Pembuatan animasi dengan menggunakan penggabungan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 dapat menghasilkan animasi yang lebih natural, sehingga menjadi daya tarik minat mahasiswa untuk menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran ini.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan pada penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Dalam merancang sebuah aplikasi multimedia pembelajaran hangeul harus benar-benar memperhatikan cara penulisan huruf nya dengan baik.
2. Ide pembuatan pembelajaran hangeul harusnya dapat lebih luas karena mempunyai sasaran pengguna yang lebih luas pula tingkatannya.
3. Persiapan seluruh alat atau media yang digunakan dan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatannya harus benar-benar dipersiapkan dengan matang.
4. Menguasai teknik dalam pembuatan animasi merupakan tambahan wawasan dan dapat dijadikan peluang bisnis.

5. Jangan takut mencoba, mulailah dari hal-hal kecil, misalnya hanya bisa membuat animasi tulisan tanpa efek apa-apa, jangan langsung berkecil hati, hal ini merupakan awal yang cukup baik.
6. Semoga perancangan pembelajaran hangeul ini bermanfaat dan dapat dijadikan bahan referensi serta pembahasan lebih lanjut akan pembenaran skripsi.

