

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui antara lain:
 - a. Pembuatan aset grafis dilakukan dengan *software* Adobe Illustrator CS6 sesuai dengan konsep dan tata letak pada *storyboard* menggunakan *rectangle tool*, *type tool*, *pen tool*, dan *basic coloring*.
 - b. Aset audio *background music no copyright* diunduh secara gratis melalui website *converter youtube ke mp3* dan aset audio narasi atau *voice over* dibuat dengan melakukan rekaman mandiri.
 - c. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dengan *import file* audio dan aset grafis yang telah di *export* menjadi *.png* kemudian disusun sesuai *storyboard*.
 - d. Animasi yang dibuat pada aplikasi digerakkan dengan memainkan *keyframe* dan efek *tweening* seperti *create motion tween*.
 - e. *Source code* diberikan pada setiap *scene* di aplikasi yang digunakan untuk memberikan *actions* atau perintah. *Source code* perancangan aplikasi ini pembedanya hanya pada kemana arah

room itu menuju ketika tombol ditekan dan beberapa *source code* untuk melakukan perintah tertentu seperti *fullscreen* dan *background music*.

- f. *Export project* menjadi file **.exe* yang siap dijalankan di perangkat *desktop* dengan memperhatikan pada pengaturan *Publish Settings* bagian *image quality* dan *output file*.
2. Berdasarkan wawancara kepada Kepala Sekolah diketahui bahwa aplikasi ini mampu menjadi sarana pengenalan Bahasa Inggris kepada siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta.
3. Pembuatan aplikasi ini ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta khususnya siswa kelas 1 dan 2. Pembuatan aplikasi ini juga didasarkan pada buku pembelajaran untuk anak – anak yang berjudul *Grow With English* yang diterbitkan oleh Penerbit Erlangga.
4. Aplikasi ini berbentuk multimedia interaktif yang berisi gambar, animasi, suara, dan musik sehingga dapat menambah minat belajar siswa.
5. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi dapat berjalan dengan baik.
6. Berdasarkan Kuesioner aplikasi terbukti dapat diterima atau layak.
7. Format *file* Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris ini adalah *.exe*, sehingga dapat dijalankan di komputer tanpa harus di instal.

5.2 Saran

Pada Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta tentunya masih terdapat banyak kekurangan yang dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Maka dari itu penulis mengajukan saran untuk pengembangan media tersebut, yaitu:

1. Diharapkan dapat menerapkan animasi ke beberapa objek yang ada sehingga dapat tercipta lebih banyak animasi di dalam game.
2. Diharapkan dapat menambah fitur video mengenai nyanyian dan lagu terhadap materi yang disampaikan.
3. Penerapan perekaman suara animasi yang lebih baik lagi sehingga kualitas *voice over* dalam aplikasi semua sama baiknya.

Demikian saran dari penulis yang dirasa perlu agar aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris ini bisa lebih berkembang. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini.