

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Sejarah ASEAN Pada Siswa Kelas VI SDN Tarlawi Menggunakan Adobe Flash” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Sejarah ASEAN Pada Siswa Kelas VI SDN Tarlawi, langkah-langkah yang dilakukan yaitu mengumpulkan data, menganalisis sistem, merancang sistem, implementasi dan uji coba aplikasi. Pembuatan desain menggunakan software Adobe Photoshop seperti pembuatan background, dan desain tombol. Kemudian proses pembuatan sound menggunakan software Adobe Audition dan terakhir menggunakan Adobe Flash untuk menggabungkan bahan-bahan sehingga menjadi aplikasi media pembelajaran mengenal Sejarah ASEAN pada siswa kelas VI SDN Tarlawi menggunakan Adobe Flash. Pasca produksi file yang dibuat dari flash \*.fla dan \*.swf di publish dengan format \*.exe agar dapat dijalankan di komputer mana saja tanpa harus menginstall program flash.

Dalam upaya mendapatkan data yang akurat penulis melakukan penelitian di SDN Tarlawi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, dari permasalahan yang ada maka penulis membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash, sebagai salah satu

solusi dari permasalahan tersebut. Pada saat uji coba aplikasi mendapat tanggapan yang baik, hal ini dibuktikan dengan hasil kuisisioner yang diberikan kepada siswa dan guru yang bersangkutan. Aplikasi media pembelajaran Mengenal Sejarah ASEAN ini menggunakan *Action Script* 3.0.

## 5.2 Saran

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran mengenal Sejarah ASEAN berbasis desktop ini masih banyak kekurangan, seperti desain dan animasi. Untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan-tambahan animasi yang lebih baik.

1. Diharapkan pengembangan selanjutnya dapat membuat aplikasi ini mempunyai database, sehingga soal atau materi bisa di edit sesuai keinginan admin tanpa harus merubah script di adobe flash.
2. Guru disarankan dapat memanfaatkan keunggulan *software Adobe Flash* dengan cara mengembangkan materi pelajaran lainnya sebagai bentuk media pembelajaran interaktif.
3. Animasi dalam program dapat diperbanyak lagi sehingga siswa lebih memahami dan menjadi tidak bosan untuk mengikuti belajar mengajar.