

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah diuraikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka rumusan masalah sudah dapat dijawab. Langkah yang dilakukan dalam merancang aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan kata benda dalam bahasa Mandarin agar lebih efektif dan efisien serta meningkatkan minat belajar adalah:

- Dengan cara mendefinisikan masalah, membuat studi kelayakan, mengidentifikasi analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, cara penggunaan sistem, dan bagaimana memelihara sistem, sehingga nantinya aplikasi multimedia yang dibuat benar-benar mampu menyajikan berbagai informasi tentang pengenalan kata benda dalam bahasa mandarin untuk taman kanak-kanak di TK Ceria.
- Meskipun demikian sistem ini memiliki kelebihan dan kelaamatan yaitu:

#### **Kelebihan:**

- Informasi dalam bentuk CD pembelajaran memberikan informasi disajikan lebih menarik karena dilengkapi dengan teks, suara, gambar dan animasi.
- Dalam penyampaian materi lebih mudah di terima oleh murid, mempermudah atau meringankan pekerjaan guru.

**Kelemahan :**

- Belum dapat melakukan pengupdetan gambar, animasi, dan audio secara langsung.
- Jika dijalankan pada komputer dibawah standar akan mengalami kelemahan dalam aplikasi.

**5.2. SARAN**

Dengan adanya sistem informasi berbasis multimedia ini diharapkan Taman Kanak-kanak Ceria ini dapat meningkatkan kualitas belajar dan mengajar para siswa dan guru.

Setelah menyelesaikan skripsi ini penulis menyampaikan sedikit masukan sebagai berikut :

- Hal yang penting untuk diperhatikan pada sistem baru adalah melakukan perawatan terhadap *hardware* dan *software* secara baik dan benar.