

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Bagian terakhir pembuatan laporan ini adalah penutup yang berupa kesimpulan, saran dan menjawab dari beberapa uraian tentang batasan masalah yaitu pembuatan laporan dan aplikasi cerita anak ini analisisnya menggunakan analisis PIECES dikarenakan aplikasi ini tidak untuk diperjual belikan dan hanya digunakan untuk kepentingan sekolah sendiri saja, serta aplikasi ini dilihat dari segi kelayakannya aplikasi ini sangat bermanfaat dan berguna bagi TK Wijayadanu.

Beberapa hasil penelitian dan analisa dengan uji kelayakan secara ekonomi dan kegunaan pada perancangan multimedia interaktif pembuatan cerita anak ini didapatkan hasil yaitu:

- a. Dengan metode analisis *payback periode* menunjukkan bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan karena aplikasi ini manfaatnya sangat banyak berguna bagi sekolah tersebut. Sedangkan dilihat dari segi ekonomi nilai nominalnya tidak terlalu kelihatan karena aplikasi ini tidak untuk dijual melainkan untuk kepentingan sekolah sendiri. waktu yang dibutuhkan untuk mengembalikan investasi lama karena pihak sekolah ingin menanggung biaya sendiri melalui yayasanya.

- b. Aplikasi ini tidak perlu menghitung Dengan metode analisis *return of investasi* (ROI) dikarenakan proyek ini sangat kecil. Dan aplikasi ini hanya digunakan untuk pihak sekolahan sendiri.
- c. Analisis biaya untuk mengitung *net present value* (NPV) tidak bisa dihitung atau ditunjukkan melalui banyaknya nilai rupiah, tetapi hanya bisa ditunjukkan melalui besarnya manfaat yang diperoleh dari pihak sekolah yang menggunakan perubahan sistem mengajarnya dengan metode yang baru.

Penyusunan dan pembuatan aplikasi multimedia tentang cerita anak ini memilih metode dengan menggunakan alur karena anak-anak diharapkan tidak monoton hanya menonton dan mendengarkan saja tetapi diharapkan masih ada hubungan interaksi antara anak dengan guru atau teman-teman yang lainnya, Selain itu, guru juga dapat memperkenalkan kemajuan ilmu dan teknologi dengan cara belajar menggunakan media elektronik yang berupa komputer.

Uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi dapat diambil beberapa kesimpulan pokok mengenai, Analisis dan Perancangan Dalam Pembuatan Cerita Anak Dengan Metode Pemilihan Alur di TK Wijayadanu, sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan aplikasi multimedia ini akan lebih mempermudah dan anak lebih cepat untuk memahami cerita yang diberikan dalam proses pembelajaran bercerita dengan materi tanaman TK Wijayadanu, karena materi disampaikan memberi gambaran yang jelas terhadap apa yang disampaikan guru dan lebih menarik perhatian siswa.

- b. Sistem Multimedia akan mempermudah guru dalam penyampaian materi dengan lebih baik kepada siswa karena materi yang diberikan disajikan secara lebih praktis dan efisien.
- c. Multimedia sangat membantu dalam memberikan dorongan atau motivasi minat belajar kepada anak-anak TK Wijayadanu.
- d. Mengingat sistem multimedia ini baru maka tidak dapat langsung dan memerlukan proses untuk bisa diterima oleh pemakai dan diterapkan, dikarenakan mereka belum terbiasa dan belum yakin akan penggunaan metode baru ini meskipun mereka telah mengetahui apa saja manfaat yang didapat.

## 5.2 Saran

Saran untuk pertimbangan pada aplikasi ini:

- a. Penggunaan aplikasi multimedia akan lebih baik jika data-data lebih lengkap dan tampilannya dibuat lebih baik, setidaknya meski tampilan aplikasi yang sederhana namun dapat memberikan penjelasan, informasi yang besar
- b. Untuk mendapatkan aplikasi multimedia yang bagus dan jelas maka perlu penggunaan animasi pada tiap level menu tertentu, sehingga dapat memberi penjelasan lebih pada materi, adanya tampilan animasi 3 dimensi sebagai pengganti alat peraga, sehingga anak pun dapat jelas mengerti bentuk dari alat-alat pencernaan.

- c. Pemilihan warna tampilan, suara backsound dan animasi tambahan serta letak-letak tombol-tombol harus benar-benar diperhatikan dan disesuaikan. Agar terlihat lebih bagus dan menarik.

