

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Perancangan Aplikasi multimedia “Mengenal Kesenian Tradisional Jawa Tengah” sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa-Siswi SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang ini memiliki penjelasan sebagai berikut.

1. Perancangan media pembelajaran Mengenal Kesenian Tradisional Jawa Tengah untuk sekolah dasar di SDN Sawangan 1 berbasis multimedia ini dibuat dengan beberapa tahapan, yaitu dimulai dengan pengumpulan data yang diperlukan, menganalisis permasalahan, merancang sistem berupa merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, mengolah grafik, dan menggabungkan semua elemen multimedia dengan Adobe Flash CS3. Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi berfungsi dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian dilakukan tahap pemeliharaan.
2. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk Multimedia Interaktif yang dilengkapi dengan gambar bergerak (animasi), foto, video dan musik

yang dapat merangsang minat para siswa untuk belajar, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.

3. Hasil pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia ini dibuat dengan hasil akhir berupa file berbentuk *.exe.
4. Berdasarkan hasil pengujian Alfa, pengujian dengan komputer lain, dan pengujian Integrasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil yang baik serta tidak ada masalah pada aplikasi, artinya aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan.

5.2 Saran

Aplikasi ini memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu adanya saran perbaikan agar aplikasi media pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Saran perbaikan mungkin bisa dijadikan pertimbangan peneliti selanjutnya antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan *software* yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan *software* yang dimiliki.
2. Media pembelajaran tidak bersifat dinamis. sehingga user tidak dapat melakukan update isi materi, sehingga disarankan untuk

menambahkan fitur update sehingga ketika ada perubahan dapat diterapkan.

3. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini dapat dipergunakan pada *computer* atau *notebook* saja dan dikemas dalam CD (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet (di-onlinekan).
4. Penambahan animasi yang lebih interaktif pada aplikasi ini akan menampilkan pembelajaran multimedia yang lebih baik dan menyenangkan.
5. Musik dan Video yang terdapat dalam aplikasi ini didapat oleh penulis dari hasil download di internet. Diharapkan untuk para pengembang mendapatkannya secara legal dengan izin-izin tertentu maupun jalan legal lainnya.
6. Harapan penulis, semoga aplikasi media pembelajaran ini dapat dipergunakan dan bermanfaat dalam proses belajar dan mengajar khususnya dalam materi pelajaran Seni Kebudayaan dan Keterampilan di Sekolah.