

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan “ Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas I dan II Sekolah Dasar Kanisius Condongcatur Menggunakan Adobe Flash” ini, maka diambil kesimpulan, yaitu

1. Tahap - Tahap membuat Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk siswa kelas I dan II :
 - a. Melakukan perancangan konsep yang berisi dasar-dasar atau materi dalam bahasa inggris yang di padukan dengan elemen multimedia seperti suara, gambar, teks, dan video.
 - b. Perancangan isi aplikasi ini diisi dengan gambar, teks dan animasi. Serta membuat diagram aplikasi dengan menggunakan struktur kombinasi yang berbasis CAI.
 - c. Dalam perancangan naskah terlebih dahulu membuat storyboard untuk mengetahui jalannya cerita dari awal sampai akhir dalam aplikasi.
 - d. Merancang grafik menggunakan Adobe Flash CS3 untuk pengolahan gambar, seperti : rancangan intro, rancangan menu tampilan depan, menu tampilan profil dan lain lain
 - e. Memproduksi Sistem yaitu melakukan pembuatan obyek atau icon dengan menggunakan software Corel Draw X5, pembuatan backsound dengan software Photoshop CS3, pembuatan narasi dengan software

Adobe Soundbooth CS3, pembuatan aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

- f. Pengujian dilakukan dengan tiga cara uji coba pada aplikasi ini : white box testing, black box testing, dan manual program.
 - g. Untuk menggunakan sistem ini, nyalakanlah komputer – masukkan CD program akan berjalan atau kilik 2 kali pada icon START.exe – tanyangan pertama akan muncul intro, setelah tunggu beberapa detik akan muncul menu utama aplikasi ini.
 - h. Memelihara sistem dilakukan dengan pemeliharaan pada hardisk yang terpasang pada posisi rapat, melakukan perawatan pada CD-ROM, hindari goresan CD interaktif, dan harus memiliki duplikasi aplikasi ini.
2. Fitur yang di gunakan dalam aplikasi ini yaitu :
- a. Profil
 - b. Materi (materi angka, materi huruf, materi benda dan materi profesi).
 - c. Evaluasi (evaluasi 1 dan 2).
 - d. permainan yang sederhana.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran kepada pembaca :

1. Aplikasi ini belum dapat disajikan dalam bentuk aplikasi mobile, penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan dan dapat dijalankan berbasis mobile.

2. Perlu adanya penambahan konten materi yang berada didalam aplikasi ini, sesuai dengan tingkat kebutuhan sehingga meningkatkan materi.

