

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Pembuatan Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia 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, desain tombol. Pembuatan planet 3D menggunakan *3DSMax*, kemudian proses *editing* sound menggunakan *Adobe Audition* dan terakhir menggunakan *Adobe Flash* untuk menganimasikan dan mengabungkan semua bahan sehingga menjadi Aplikasi Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia. Pada proses pasca produksi file animasi yang di buat dari flash *.fla dan *.swf di *publish* dengan format *.exe agar dapat di jalankan di komputer mana saja tanpa harus menginstal program flash.

Dalam upaya mendapatkan data yang akurat penulis melakukan penelitian di SD Sidomulyo Patuk untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, dari permasalahan yang ada maka penulis membuat Media Pembelajaran Tata Surya sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut, pada saat uji coba aplikasi mendapat tanggapan yang baik hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang

diberikan kepada siswa dan guru yang bersangkutan. Dalam pembuatan aplikasi ini memerlukan waktu satu bulan dalam proses pembuatan aplikasi. Aplikasi Media Pembelajaran Tata Surya menggunakan *ActionScript2.0* Aplikasi ini berbasis desktop. Dalam penyampaian materi pelajaran dibuat animasi, sound, video, teks dan lebih interaktif agar menarik minat anak-anak untuk menjalankan dan menyimak aplikasi pembelajaran tatasurya.

5.2 Saran

Dalam Perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran tata surya berbasis dekstop ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain dan animasi. Untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi yang lebih baik.

1. Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi ini berbasis mobile/smart phone dan di unggah pada google play.
2. Diharapkan pengembang selanjutnya dapat membuat aplikasi ini mempunyai database, sehingga soal atau materi bisa di edit sesuai keinginan admin tanpa harus memrubah script di adobe flash.