

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Setelah keseluruhan aplikasi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk siswa SMP kelas VII berbasis multimedia dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat membantu siswa belajar secara mandiri dirumah.
2. Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran tentang teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
3. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu sistem pembelajaran yang konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif.
4. Hasil pengujian aplikasi yang didapat dari 36 responden siswa diperoleh hasil akhir sangat baik (SB). Hasil akhir yang diperoleh dari rumus penilaian adalah 162 dengan rata-rata adalah 4,5 dan 2 responden guru diperoleh hasil akhir sangat baik (SB). Hasil akhir yang diperoleh dari rumusan penilaian adalah 9,2 dengan rata-rata adalah

4,6. Jadi 38 responden memberi penilaian Sangat Baik (SB) terhadap aplikasi ini.

## **6.2. Saran**

Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ini masih sederhana dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi menjadi lebih baik karena apa yang telah dibuat masih sangat jauh dari sempurna dan memiliki banyak kelemahan, sehingga diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran ini ditampilkan lebih menarik lagi dan animasi yang diberikan lebih baik lagi.
2. Dapat ditambahkan materi yang lebih banyak lagi tentang teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
3. Multimedia pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran *online* sehingga aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna dari manapun juga dan dapat menambahkan materinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asa Bria, S, D., 2015, Multimedia pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas IX SMP Negeri 1 Amabi Oefeto Timur, *Skripsi, Unpublished* : Jurusan Teknik Informatika, Universitas Katolik Widya Mandira : Kupang.
- Budi, A., 2012, *Adobe Flash CS6*. Andi,:Yogyakarta.
- Depdinas, 2006, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Harliawan, H., 2014, Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja, Volume IV, Nomor 1, 2014, Singaraja.
- Harun, Zaidatun, 2013, *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi .
- <http://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/> diakses tanggal 18 Juli 2016.
- Kusumawati, F., 2013, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta : Penerbit Masmedia.
- Kadir, A., 2013, *Pengantar teknologi informasi*, Andi :Yogyakarta.
- Langgar, D., 2014, Pengembangan Animasi Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini, *Skripsi, Unpublished* : Jurusan Teknik Informatika, Universitas Katolik Widya Mandira : Kupang.
- Maulana Irman, 2014. *Pemograman Game dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS6*. Andi,:Yogyakarta.
- Munir., 2012, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Andi :Yogyakarta
- Pudjawan, K., 2014. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint* pada mata pelajaran TIK kelas VII semester genap di SMP Negeri 4 Tabanan, Volume IV, Nomor 1, 2014, Singaraja.
- Rusman., 2013, *Model-model Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Sutopo, A.H. ,2003, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Simarmata, J., 2012, *Pengenalan Teknologi komputer dan informasi*, Andi :Yogyakarta

Tefa, Y., 2014, Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Medan Magnet Berbasis Multimedia, *Skripsi, Unpublished* : Jurusan Teknik Informatika, Universitas Katolik Widya Mandira : Kupang.

Triyadi, 2013, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri: Solo.