

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah keseluruhan aplikasi multimedia pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dibuat dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan kerja para guru dalam memberikan materi pembelajaran tentang teknologi informasi dan komunikasi.
2. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif yang dapat mengubah sistem pembelajaran yang konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif.
3. Dengan memanfaatkan teknologi di bidang multimedia, aplikasi ini menjelaskan materi tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk animasi.
4. Hasil pengujian aplikasi yang didapat dari 30 responden diperoleh hasil akhir Sangat Baik (SB). Hasil akhir yang diperoleh dari rumus penilaian adalah 131,7 dengan rata-rata adalah 4,39 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. Pada *game puzzle* diberikan gambar yang lebih banyak lagi dengan tingkat level yang berbeda untuk lebih melatih otak pada siswa dalam merespon untuk menyusun potongan gambar dengan lebih cepat lagi.
3. Dapat ditambahkan materi yang lebih banyak lagi tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi.
4. 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

- Arrosyida, A., 2013, *Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 di SMK Negeri 1 Saptosai*, *Skripsi, Unpublished* : Jurusan Pend. Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Basuki, S., 2006, *Metode Penelitian*, Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia : Jakarta.
- Dikse, I., 2011, *Animasi Dengan Flash 8*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Harun, Zaidatun, 2013, *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hofstetter, F., 2001, *Multimedia Literacy, Third Edition*, McGraw-Hill International Edition : New York.
- <http://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/> diakses tanggal 20 Agustus 2015.
- <http://smpduasonggom.blogspot.co.id/> diakses tanggal 20 Agustus 2015.
- Mardalis, 2008, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Profosal*, PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- Mulyasa, E., 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Mulyanto, A., 2013, *Media Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Multimedia*, *Skripsi, Unpublished* : Program Studi Teknik Informatika, Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang.
- Sutopo, Ariesto ,2003, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Taka, T., 2013, *Aplikasi Multimedia Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini 3-5 Tahun (Studi Kasus Pada Paud Joel)*, *Skripsi, Unpublished* : Jurusan Teknik Informatika, Universitas Widya Mandira Kupang.
- 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, 2006, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri: Solo.
- Utami, D., 2007, *Animasi dalam Pembelajaran*. Andi Offset : Yogyakarta.