

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan kerja para guru TK dalam memberikan materi pembelajaran pengenalan profesi pekerjaan serta fungsinya.
2. Sistem dalam aplikasi ini berisikan pembelajaran yang dijalankan sambil bermain sehingga para siswa-siswi TK Tunas Harapan Emaus Liliba dapat memahami pembelajaran yang diberikan dengan cara yang menyenangkan.
3. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif yang dapat mengubah sistem pembelajaran yang ada sekarang menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga dapat menumbuhkan rasa kecintaan siswa untuk bermain sekaligus belajar.
4. Dengan memanfaatkan teknologi dibidang multimedia, aplikasi ini menyajikan pengenalan profesi dalam bentuk animasi.

6.2. Saran

Berdasarkan penilaian pada bab sebelumnya maka dapat diberikan saran – saran dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini sehingga mendapatkan kinerja yang lebih baik dari aplikasi pembelajaran ini diantaranya :

1. Dapat ditambahkan animasi untuk jenis-jenis profesi lainnya yang lebih banyak dan menarik lagi.
2. Dapat ditambahkan lagi *game* yang baru.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan di website berbasis android dan ios agar anak usia dini dimanapun berada dapat mempelajari pengenalan profesi serta fungsinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., 2010, *Aplikasi Cd Pembelajaran Interaktif Huruf dan Angka Untuk Anak Balita*, Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Arief, R., 2008, *Panduan Praktis Visio*, Andi Offset, Jogjakarta.
- Arsyad, A., 2011, *Media Pembelajaran*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Dewi, H.F., 2010, *Game Edukasi Pembelajaran Pengenalan Nama Hewan Berbasis Macromedia Flash*, Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yokyakarta.
- Fanny, A.M., dan Suardiman,S.P.,”*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*, Jurnal Prima Edukasia Volume I Nomor 1 Tahun 2013.
- Firdaus, P., 2007, *7 Jam Belajar Interaktif PHP*, Palembang: Penerbit Maxikom.
- Kurnia, N., dan Ersya, B., 2016, *Seri Pintar Mengenal Profesi*, Laksana kidz, Yogyakarta.
- Langgar, M.Y.D., 2014, *Pengenalan Rambu-Rambu Lalu-Lintas Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Katholik Widya Mandira, Kupang.

- Madcom, 2016, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Mintorogo, M.J., 2014, *Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun*, Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Mulyasa, E., 2013, *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*, Rosda, Bandung.
- Munir, 2012, “*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Penulisan*”, Alfabeta, Bandung.
- Nurhayati dan Lukman, W., 2004. *Strategi Belajar Mengajar*, Jurusan Biologi FMIPA UNM, Makassar.
- Rajah, B.S., 2015, *Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Mengenal Jenis-Jenis Alat Transportasi*, Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Katholik Widya Mandira, Kupang.
- Sanjaya, W., 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media, Jakarta.
- Septiawan, A.N., dan Setiadi, T., “*Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif*”, Jurnal Sarjana Teknik Informatika Volume 1 Nomor 1 Tahun 2013, e-ISSN: 2338-5197.

- Supriyadi, D., 1998, *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*, Adicita Karya Nusa, Yogyakarta.
- Sutanta, E., 2004, *Sistem Basis Data*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sutarman, 2003, *Membangun Aplikasi dengan PHP dan MySQL*, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sutopo, A.H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suyanto, M., 2003, *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Wahono, R.S., 2006, *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, pada 20 Januari 2017.