

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah dibuat Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia pada anak didik PAUD Ebenhaezer yang dapat melakukan pengujian serta analisis hasilnya, maka diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi pembelajaran pengenalan suara hewan untuk anak usia dini berbasis multimedia dapat mempermudah proses pembelajaran dan penyampaian materi agar suasana belajar menjadi menyenangkan bagi anak didik PAUD Ebenhaezer..
- b. Aplikasi pembelajaran pengenalan suara hewan untuk anak usia dini berbasis multimedia ini dapat meningkatkan daya ingat anak didik PAUD karena semua materi pengajaran berupa game yang ditunjukkan gambar serta namanya berupa suara.

#### **6.2 Saran**

Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia bagi anak didik Paud Ebenhaezer ini masih kurang dari kesempurnaan sehingga perlu dikembangkan sebagai antara lain :

1. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia ini materinya hanya mengenai

hewan saja dengan ini perlu dikembangkan dengan menambahkan materi tentang manusia juga.

2. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia masih berbasis desktop sehingga perlu dikembangkan dengan berbasis Web.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasan, Maimunah, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gudang Penerbit.
- [2] Wahyudi, Andri, 2012, *Aplikasi Ensiklopedia Pengenalan Hewan Dan Habitatnya Menggunakan Macromedia Director MX*, STIMIK Yogyakarta: Amikom.
- [3] Munir, 2012, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- [4] Yudha, Priyanto, 2012, *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Dengan Bahasa Indonesia Dan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 4-7 Tahun*, Skripsi Universitas AMIK BSI Bandung.
- [5] Fata, Albar, 2013, *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan, Buah, Dan Warna Dalam Bahasa Inggris Untuk Kelas I SD*, Skripsi Unpublished Universitas Dian Nuawantoro Semarang.
- [6] Marno, 2014, *Strategi, Metode Dan Teknik Mengajar*, Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- [7] Ma, Hizair, 2013, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Tamer.
- [8] Irnaningtyas, 2013, *Biologi Untuk SMA/MA Kelas X*, Jakarta: Erlangga.
- [9] Hidayat, Dudung, 2007, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: Imperial Bhakti.
- [10] Surryanah, 1996, *Keperawatan Anak Untuk Siswa SPK*, Jakarta: EGC.

- [11] Dwi Yulianti, 2010, *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Indeks.
- [12] UU No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional dan UU No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, Jakarta: Visipedia.
- [13] Moeslichatoen, R, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta.
- [14] Suyanto, M, 2005, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi.
- [15] Munir, 2012, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- [16] McComick, 1996, *Teaching multimedia and Researching Reading*, England: Longman.
- [17] Steinmetz, 1995, *Reading in life*, Singapore: Thomson.
- [18] Lee, C, 2013. *Mahir Otodidak Photoshop CS*, Jakarta: Alex Media Komputindo.
- [19] Wahana Komputer, 2014, *Cara Mudah Buat Produksi Rekaman*, Yogyakarta: Andi.