

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah keseluruhan aplikasi multimedia sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak usia dini dirancang dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini dapat menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.
2. Aplikasi pembelajaran ini memberikan manfaat dengan adanya menu bimbingan belajar.
3. Aplikasi pembelajaran ini dapat melatih daya tangkap dan daya ingat anak serta membantu perkembangan fantasi dan imajinasi anak.
4. Aplikasi mampu memadukan antara suara, gerak animasi yang dapat dimainkan secara berulang yang membuat anak tertarik untuk mendengarkan cerita.
5. Cerita yang terdapat pada aplikasi ini, terkandung pesan moral yang baik sehingga cerita bisa dijadikan cara mendidik yang tanpa disadari anak.
6. Bimbingan belajar berupa tebak gambar yang membuat anak makin semangat dan meningkatkan konsentrasi mereka.

7. Dengan mengajukan soal - soal yang berhubungan dengan isi cerita dapat menumbuhkan pemahaman anak akan isi cerita yang telah disampaikan.

6.2 Saran

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini masih sederhana sekali 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. Agar anak tidak merasa jenuh dengan cerita yang ada, maka perlu ditambahkan lagi cerita dari pulau lain dari NTT atau cerita yang berbeda dari pulau yang sama karena cerita yang terdapat dalam aplikasi ini sangat terbatas, hanya terdiri dari 4 pulau yaitu Timor, Sabu, Rote, dan Flores.
2. Soal yang terdapat dalam aplikasi ini bisa diperbanyak dengan tingkat kesulitan yang sama.
3. Pemeran dalam cerita alangkah baiknya berpakaian adat agar budaya lokal lebih ditonjolkan.
4. Aplikasi ini bisa di onlinekan atau dibuat *multiuser* agar dapat di *share* kepada anak-anak dari PAUD lain.
5. Soal–soal pada bimbingan belajar sebaiknya dirandom.
6. Tambahkan user manual/petunjuk penggunaan pada aplikasi.
7. Tambahkan penjelasan teks pada tiap *scene* cerita.
8. Ending cerita dibuat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Lukas. Aditya.2012. *Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Global Warming Sejak Usia Dini. (Studi Kasus : PAUD Zaitun Jayapura).*
- Ali, M, dkk.2003.*Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk memfasilitasi belajar mandiri pada mata kuliah elektromagnetik di jurusan pendidikan teknik elektroFT UNY. Laporan Penelitian Dosen Muda Lembaga Penelitian UNY.*
- Binanto.Iwan.2000.*Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya.* ANDI.offset
- Brigs.1970. *Never in Anger: Portrait of an Eskimo Family.* Cambridge: Harvard University Press.
- Rumumpuk. (1988). *Media Instruksional.* Jakarta : Ditjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- <http://bazri.heck.in/pengertian-dan-jenis-cerita-rakyat.xhtml>.09maret.04:07.
- Reiser,R & Gagne.1983.*Characteristics of media selection models.* Reviem of education research,52(4),499-512.
- Sudono.Anggraini.1999.*Pengembangan Pendidikan Anak UsiaDini.* Bandung. GRASINDO.
- Karina,Giva Andriana, Mutiara, Bambang Pudjoatmodjo.2003.*Aplikasi pengenalan profesi berbasis multimedia untuk anak usis 4-6 tahun.*
- Lisana.2008. *Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran tentang cara berkendara yang baik.*
- Karim.Muhammad.2005. *Perancangan media interaktif dan game untuk kompetensi pengelompokan di PAUD.*
- Musfiquon.2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran,* Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Sutiana.Nana.2003. *Rancang bangun aplikasi pengenalan alphabet berbasis multimedia dengan model Luther-Sutopo.*
- www.gobookee.org/kurikulum-tk-paud-2013/