

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan kerja guru mata pelajaran Mulok kelas 4 Sekolah Dasar Madrasah Iptidiyah Al-Anshar Alak dalam memberikan materi pembelajaran mengenal rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur.
2. Aplikasi ini berisikan pembelajaran multimedia dalam bentuk animasi dalam mengenal rumah dan pakaian adat di NTT sehingga dapat menarik minat siswa-siswi kelas 4 Madrasah Iptidiyah Al-Anshar Alak
3. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif yang dapat mengubah sistem pembelajaran yang masih konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga dapat menumbuhkan rasa kecintaan siswa-siswi untuk belajar.
4. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi diperoleh hasil akhir perhitungan nilai rata-rata adalah 8,36 dimana siswa-siswa dan guru yang mengajar mata pelajaran tersebut memberikan penilaian baik terhadap aplikasi ini.

6.2. Saran

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini masih sederhana dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi karena keterbatasan waktu dan kemampuan yang berkurang maka dapat diberikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut sehingga mendapatkan kinerja yang lebih baik diantaranya :

1. Dapat ditambahkan lagi penyajian materi tentang pakaian adat karena dalam satu Kabupaten ada banyak pakaian adat baik pakaian untuk acara adat, perkawinan adat dan ritual adat.
2. Dapat ditambahkan lagi penyajian materi rumah adat karena dalam satu kabupaten ada beberapa rumah adat.
3. Fasilitas *Searching* untuk lebih memudahkan dalam mencari kata-kata yang berkaitan dengan rumah dan pakaian adat.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan di website berbasis android dan ios agar siswa-siswi dimanapun berada dapat mempelajari animasi pengenalan rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R.,R.,O. 2010. CD Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Anak Usia Dini. *Skripsi unpublsh*, jurusan Ilmu Komputer. Universitas Sebelas Maret: Surakarta..
- Dhani, Y. 2003. Panduan Lengkap Macromedia Flash MX. Andi Offset: Yogyakarta.
- Djong, I. 2014. Multimedia Pengenalan Jenis-jenis Motif Kain Tenun di Nusa Tenggara Timur. *Skripsi*, Jurusan Teknik Infomatika. Universitas Katolik Widya Mandira: Kupang
- Depdiknas, 2005. Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, 2006. Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Depdiknas.
- Harun, Zaidatun. 2013. Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan. Andi Offset: Yogyakarta.
- Muslich, M. 2010. Evaluasi Program Pendidikan : Bumi Aksara: Jakarta.
- Nurhayati, Lukman. 2004. Strategi Belajar Mengajar. Jurusan Biologi FMIPAUNM: Makassar.
- Rahimsyah, 2010. Mengenal Budaya Bangsa, :Pustaka Agung Harapan: Surabaya.
- Sari, 2010. Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat di Indonesia berbasis Multimedia. *Skripsi unpublsh*, Jurusan Sistem Informasi. Sekolah Tinggi Manajemen Infomatika dan Komputer: Yogyakarta.

Suyanto, M. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran.

Andi Offset: Yogyakarta.

Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.

Andi Offset: Yogyakarta.

Soetopo, Hadi A. 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu:

Yogyakarta.

Suyanto, M. 2003. Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran.

Andi Offset: Yogyakarta.

Utami, Dewi, 2007. Animasi dalam Pembelajaran. Andi Offset: Yogyakarta.