

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan uji coba kepada 30 mahasiswa dan 37 siswa, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pengenalan alat transportasi dianggap dapat membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan lebih baik dari metode konvensional. Sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi.

Dari hasil yang diperoleh pada saat pengujian, maka didapatkan sebanyak 37 siswa dengan persentase 87% dari total siswa memahami materi yang disajikan, 93% dari total siswa tertarik dengan penyajian multimedia pembelajaran dalam bentuk animasi, 91.35% dari total siswa menganggap bahwa penyajian materi lebih baik dari metode konvensional.

6.2. Saran

Perancangan multimedia pembelajaran masih sangat mungkin untuk dikembangkan menjadi lebih baik, sehingga diberikan saran-saran, antara lain :

1. Dapat dikembangkan lagi dengan materi atau bahan ajar yang lainnya, yang sesuai dengan kelas yang terdapat pada judul penelitian.
2. Dapat memperbanyak soal-soal latihan dengan tingkatan soal agar lebih sulit dan berbeda dari soal yang sudah terdapat dalam multimedia pembelajaran.

3. Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang lebih mudah diakses oleh pengguna seperti melalui internet atau *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dikes, W., 2010, *Animasi dengan Flash 8*, Graha Ilmu: Yogyakarta
- Djong, I., 2012, *Multimedia Pengenalan Motif- Motif Tenun di Provinsi Nusa Tenggara Timur*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang
- Hofsteder, 2011, *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill International Edition: New York
- Langgar, D., 2014, *Pengembangan Animasi Lalu Lintas untuk Anak Usia Dini*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang
- Lisana, 2008, *Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tentang Cara Berkendara Yang Baik*. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer: Yogyakarta
- Majid, 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remeja Rosdakarya
- Masbar, 2009, *Bahasa Inggris dan Sejarahnya*, Yogyakarta
- Mira, T, S., 2015, *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Tentang Solusi Menangkap Ikan dengan Benar Bagi Para Nelayan*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang
- Nasution, A., 2008, *Manajemen Transportasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rosch, 1996, *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom
- Sani, Ridwan., 2013, *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta
- Soetopo, A, H., 2010, *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto, 2009, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. PT Pretasi Pustaka: Jakarta
- Vaughan, 2011, *Multimedia: Making It Work*. 8th Edition. New York: McGraw-Hill

Wiyarti, Y., 2002, *Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi Pada Taman Kanak- Kanak Pertiwi 1 Plumbungan Karang Malang Sragen*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM: Yogyakarta