

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah keseluruhan aplikasi multimedia Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian dan Musik Tradisional di Timor Leste dibuat dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan kerja guru mata pelajaran Seni Budaya (Belas Artes) kelas 4 SD SAO MIGUEL HOLASA dalam memberikan materi pembelajaran mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian dan Musik Tradisional di Timor Leste.
2. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif yang dapat mengubah sistem pembelajaran yang konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif.
3. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi diperoleh hasil akhir perhitungan nilai rata-rata adalah 84.00 dimana siswa dan guru mengajar mata pelajaran tersebut memberikan penilaian baik terhadap aplikasi ini.
4. memanfaatkan teknologi di bidang multimedia, aplikasi ini menjelaskan materi tentang Rumah Adat, Pakaian Adat, dalam bentuk animasi dan Tarian dan Musik Tradisional dalam bentuk Video.

6.2. Saran

Pembuatan aplikasi multimediapembelajaran ini masih sederhana 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. Diharapkan aplikasi dapat menambah materi yang lebih kompleks tentang seni dan budaya
2. Dapat membuat aplikasi ini lebih interaktif
3. Diharapkan dapat menambah animasi dan dibuat menjadi 3 Dimensi (3D) sehingga pengguna tidak merasa bosan.
4. Diharapkan dapat di kembangkan dalam aplikasi website atau android.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar , (2013), *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti , (2006), *Teknik membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Dhani , (2007), *Macromedia Flash 8*, Andi Offset Yogyakarta.
- Andi, (2010), *Adobe flash cs4 untuk pembuatan animasi interaktif*, Andi offset, Yogyakarta
- Dos Santos,M , M, Da Silva, L, M, De carvalho,M, B,(2012), *Tetun tinan Da -7 Da siklu da-3 Ensinu Baziku*,Porto Editora,Dili.
- Harun, Z., (2013), *Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Kiakilir, D., (2012), *Multimedia Pengenalan tentang pakaian adat dan lagu daerah di Timor Leste*. Skripsi, Jurusan Teknik Informatika. Universitas Dili Institute Of Technology (DIT), Timor Leste
- Nunung, S., (2013), *Pengealan Alat Bantu Belajar Keanekaragaman Budaya Indonesia Berbasis Multimedia Mobile*, skripsiJurusan Sistim Informasi.
- Rio, (2006), *Tutorial macromedia flash Workshop One Day Flash Animation*, Andy Offset, Yogyakarta.
- Munir, (2012), *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*.Alfabeta,Bandung.
- Soetopo, Hadi A. (2003),*Multimedia Interaktif dengan Flash*.Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sari, F., (2013), *Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adatdi Indonesia berbasis Multimedia*. Skripsi, Jurusan System Informasi. Sekolah Tinggi Manajemen Infomatika dan Komputer: Yogyakarta.
- Utami, (2007), *Panduan Lengkap Macromedia flash MX* ,Andi offset, Yogyakarta.
- Widhiarso, W., (2011),*SKALO : Program Analisis Skala Guttman*. Program Komputer. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.