

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembangunan aplikasi pembelajaran interaktif mengenal flora dan fauna pada anak usia dini menggunakan metode rekayasa perangkat lunak multimedia versi Luther-Sutopo (2003) menjadi lebih terstruktur, teratur dan hasil akhirnya sesuai dengan ide/konsep awal.
2. Aplikasi yang dibangun disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 3-6 tahun baik dari segi isi, materi pembelajaran, visualisasi (gambar, animasi, karakter, warna), suara dan video.
3. Dengan penerapan aplikasi berbasis multimedia ini menjadikan peserta anak didik lebih termotivasi lagi dalam belajar terutama belajar sambil menggunakan komputer.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibangun masih terdapat banyak kekurangannya dilihat dari segi materi pembelajaran, dan tampilannya. Dalam penerapan aplikasi pembelajaran interaktif mengenal flora dan fauna ini kiranya dapat dilakukan

oleh guru itu sendiri sebagai bimbingan pembelajaran agar anak lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, A.Z., Berliana., dan Astuti, T. 2014. *E-Tung* (Edugame Berhitung) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK. *Jurnal Telematika*, Volume 7, No. 2 Agustus 2014.
- Emilia. 2012. *Perangkat Ajar Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Macromedia Flash Professional 8 Di Smp Negeri 26 Palembang*. *Jurnal [http://news.palcomtech.com/Jurnal Emilia Perangkat Ajar.pdf](http://news.palcomtech.com/Jurnal_Emilia_Perangkat_Ajar.pdf)*.
- Firdaus, S., Damiri, D. J., dan Tresnawati, D. 2012. *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Ganetic)*. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. Volume 1, No. 09 2012.
- Mardika. I. 2012. *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*. *Jurnal <http://www.mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>* Diakses tanggal 28 Juli 2016.
- Mukti, I. S.A., Lumenta, A. S.M., dan Sugiarto, B. A. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android*. *Jurnal Edukasi*, Volume 7, No. 1 Januari 2016. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi.
- Paksi, R. F., Rosyidi, R., dan Jahir, A. *Rancang Bangun Media Pengenalan Susunan Tata Surya*.
- Rahman, A. R., dan Tresnawati, D., *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia.
- Rohmawati, E. D., Sukanti. 2012. *Pengaruh Cara Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas*

XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume 10, No 2, Tahun 2012.

Setiawan, A.2010. *Perancangan Game “Benar atau Salah” Sebagai Media Pembelajaran Komputer Berbasis Android. Jurnal Telematika, Vol. 3, No.*

1 Februari 2010.

Sugianto,. Hening, D.Y., *Game Edukasi “Ragam Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia.*

Sutopo, A. Hadi 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash.*