BAB 5
PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis dalam aplikasi ini, penulis mentafsirkan kedalam beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi interaktif pengenalan pahlawan Indonesia berbasis multimedia sangat mudah digunakan, siswa dapat menekan patung pahlawan revolusi maka akan menampilkan biografi dan sejarah perjuangan pahlawan Indonesia.
2. Aplikasi interaktif pengenalan pahlawan revolusi Indonesia berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash CS6 (Action Script 2.0*). Pada aplikasi ini siswa dapat lebih aktif karena terdapat teks, suara, audio, video dan *tools* yang memudahkan siswa mengenal tokoh-tokoh pahlawan, tempat mereka berasal dan perjuangannya. Kemudian, untuk menarik minat menggunakan aplikasi ini penulis dapat memberikan pengetahuan tentang pahlawan revolusi Indonesia
3. Penggunaan elemen-elemen multimedia sangat menarik perhatian pengguna sehingga memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dalam penyampaian materi
4. Aplikasi ini dapat menjadi pengganti *instructor*

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015

5. Aplikasi media pembelajaran ini dapat menjadi sarana pembelajaran bagi seluruh kalangan yakni kalangan anak-anak, khususnya kalangan anak sekolah dasar yang sedang mempelajari pelajaran IPS.

1.2 Saran

1. Sebaiknya para guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga siswa merasa senang dalam menerima materi pelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan ini baru dalam taraf permulaan. Oleh karena itu, untuk lebih memantapkan hasil penelitian ini perlu diadakan penelitian lebih lanjut yang memperhatikan lebih banyak variabel yang mempengaruhi dan menentukan prestasi belajar siswa
3. Logo, tombol-tombol, dan seluruh komponen yang terdapat pada aplikasi memiliki efek animasi 3D yang diharapkan akan lebih menarik para pengguna
4. Penambahan fitur permainan agar lebih menarik dan membantu pengguna mempelajari dan mengingat pahlawan Indonesia melalui permainan tersebut.

Robby Tandean, Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Mengunakan Metode Cai, 2015
UIB Repository(c)2015