

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari tugas akhir pembuatan CD Pembelajaran Interaktif Al-Qur'an Dengan Metode *Iqra'* Untuk Taman Kanak-Kanak Islam Berbasis *Multi Language* Berjudul Ayo Mengenal Huruf *Hijaiyah* Bersama Rani, diantaranya adalah:

1. Dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat membantu proses pemahaman peserta didik, diperlukan suatu media alternatif lain selain media cetak. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah media belajar dalam bentuk CD program multimedia interaktif yang memiliki tujuan dan maksud yang jelas tentang hal-hal khusus yang akan dipelajari.
2. Dalam CD pembelajaran interaktif ini adalah mengenai pembelajaran Al-Qur'an yaitu pengenalan huruf *hijaiyah* yang dapat membantu anak-anak khususnya pada masa TK (Taman Kanak-Kanak) untuk lebih mudah memahami huruf *hijaiyah* dengan menyenangkan.
3. Dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode *Iqra'* karena metode *Iqra'* adalah metode yang sangat dianjurkan untuk orang yang ingin belajar membaca Al-Qur'an, karena pada tahap ini mereka akan mempelajari huruf-huruf dasar Al-Qur'an yaitu huruf *hijaiyah*.

5.2 Saran-saran

Manfaat dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan pembuatan CD pembelajaran interaktif Ayo Mengenal Huruf *Hijaiyah* Bersama Rani, mulai dari proses pengumpulan data tentang sifat-sifat anak usia 3-6 tahun, analisa tentang pentingnya multimedia interaktif dalam pendidikan hingga materi yang diberikan sangatlah besar. Berdasarkan manfaat dan pengalaman tersebut, terdapat beberapa saran yang bersifat membangun dengan harapan agar rekan mahasiswa dapat meningkatkan kegiatan peningkat kreatifitas mahasiswa di masa-masa mendatang serta agar mereka mampu menghargai karya mereka sendiri dan karya orang lain.

Saran-saran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam membuat aplikasi dengan *Flash*, hendaknya lebih memperhatikan mengenai *timing* dan *frame rate* yang digunakan, dalam hal ini yaitu (25 *fps*) agar animasi dapat berjalan dengan halus dan tidak terkesan patah-patah.
2. Apabila telah menguasai tentang *Action Script*, hendaknya memanfaatkan teknik *Action Script* tersebut, karena teknik *Action Script* lebih ringan dan efisien dari pada harus menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Dalam menentukan besar atau kecilnya ukuran CD interaktif yang akan kita buat, sesuaikan dengan di mana CD interaktif ini akan dibuka nantinya, agar tampilan layar dalam CD interaktif dapat terlihat maksimal ketika CD interaktif telah dibuka.
4. Dalam proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi, hendaknya kita selalu melakukan manajemen waktu, dan memperhitungkan masalah kompatibilitas dan kemungkinan program mengalami kerusakan (*error*), agar karya multimedia yang dikerjakan bisa selesai tepat waktu.

5. Selalu simpan file projek yang sudah kita kerjakan dalam suatu folder khusus secara rapi dan teratur, agar data tersebut tidak hilang atau terselip. Bila perlu, kita dapat membuat cadangan copy file proyek kita dalam media *portable* (*hardisk eksternal*, SSD, DVD, dan lain sebagainya) untuk mengantisipasi hilang atau rusaknya data yang terdapat di PC kita.
6. Dalam proses peningkatan kemampuan serta kreatifitas dalam hal desain atau program interaktif, jangan takut untuk mencoba hal baru, dan jalankan prinsip *Trial and Error*, agar kemampuan kita bisa lebih berkembang dengan mencoba dan mengalami masalah baru, karena kita akan mendapat pengetahuan tambahan dalam menyelesaikan setiap masalah yang ada.
7. Jangan pernah ragu untuk menggunakan teknik baru dalam pembuatan suatu karya multimedia, karena teknik baru yang kita gunakan akan dapat membantu serta mempermudah usaha kita dalam proses pembuatan suatu karya multimedia.
8. Penggunaan teknik baru dalam pembuatan karya multimedia dapat membuat kita untuk semakin tertantang dan membuat kita semakin percaya diri. Sehingga pengalaman yang diperoleh dapat membantu meningkatkan kemampuan kita.