

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari Tugas Akhir dengan judul Pembuatan CD Pembelajaran Interaktif Berjudul Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi, 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 pembuatan CD pembelajaran interaktif untuk sekolah dasar kelas 3 dalam belajar IPA yang sesuai dengan kurikulum KTSP diperlukan kandungan konten CD interaktif yang dinamis dan realistik. Dinamis dan realistik bermakna bahwa dalam proses belajar di CD interaktif ini dibuat dengan konsep petualangan yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Jadi, anak-anak tidak hanya belajar mempelajari materi yang disajikan, tetapi juga dapat menambah wawasan mengenal lingkungan sekitar mereka.
3. Dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif mengenai pengenalan sumber daya energi yang dapat membantu siswa mencapai tujuan instruksional khususnya diperlukan keragaman materi dan cara penyampaian materi yang disajikan. Materi yang disajikan dalam CD interaktif mengenal sumber daya

energi ini diantaranya adalah energi fosil, energi surya, energi angin, energi air/laut, dan energi nuklir. Penyampaian materi disampaikan secara langsung oleh karakter Arjuna berdasarkan keadaan yang terdapat di lingkungan seperti pengertian, manfaat, contoh simulasi prinsip kerja, hingga evaluasi di setiap materi yang telah dipelajari.

4. Dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif dengan menggunakan fitur *bone tool*, *action script* yang digunakan untuk mengedit bagian yang mengandung *bone tool* harus dalam keadaan *action script 3.0*, dan ketika akan di *publish* harus diganti menjadi *action script 2.0*. Karena bahasa pemrograman yang digunakan dalam CD interaktif ini adalah *action script 2.0* yang tidak dapat dipadukan dengan *action script 3.0*.

## 5.2 Saran-saran

Manfaat dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan pembuatan CD pembelajaran interaktif Petualangan Arjuna-Mengenal Sumber Daya Energi, mulai dari proses pengumpulan data tentang sifat-sifat anak usia 7-10 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 proyek 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 ataupun fitur terbaru dalam pembuatan suatu karya multimedia, karena teknik dan fitur baru yang kita gunakan akan dapat membantu serta mempermudah usaha kita dalam proses pembuatan suatu karya multimedia.
8. Pemanfaatan fitur serta 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.
9. Untuk menghasilkan karya terbaik, sangat disarankan untuk memanfaatkan peralatan dan bantuan *software* yang ada. Karena dalam CD pembelajaran ini masih terdapat beberapa kekurangan, salah satunya yaitu pada kualitas suara karakter Arjuna yang masih terdengar *noise* dan intonasi yang kurang jelas pada beberapa bagian narasinya.