

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis, perancangan, implementasi perangkat lunak, dan pengujian perangkat lunak media pembelajaran pengenalan alat transportasi umum untuk penyandang autisme berbasis multimedia interaktif dapat ditarik kesimpulan :

1. Penulis berhasil membangun aplikasi yang dapat menyampaikan materi-materi pengenalan alat transportasi umum agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak atau penggunanya dan layak digunakan sebagai media pengenalan alat transportasi umum untuk anak penyandang autis. Dibuktikan dengan 58% responden sangat setuju setelah mencoba aplikasi tersebut dan aplikasi ini layak dijadikan aplikasi multimedia pembelajaran untuk anak autis setelah melalui tahap-tahap percobaan dan pengujian pada SLB YAPENAS. Aplikasi ini dapat menambah minat belajar anak penyandang autis dalam mengenal alat transportasi umum khususnya kereta, bus, kapal dan, pesawat. Dibuktikan dengan 61% responden setuju dengan tampilan aplikasi yang menarik, serta 58% responden setuju dengan elemen-elemen multimedia pada aplikasi mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

6.2. Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi berikutnya adalah:

1. Menambah animasi 3D dan lebih interaktif.
2. Materi-materi diperbanyak dari berbagai jenis alat transportasi yang ada.
3. Animasi dan gambar diperbanyak agar aplikasi dapat lebih menarik.

6.3. Penutup

Aplikasi multimedia alat transportasi umum ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan pada aplikasi ini. Untuk itu penulis memohon maaf atas kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi ini. Seperti kata pepatah "Tak ada gading yang tak retak", demikian juga dengan aplikasi multimedia alat transportasi umum ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Kimia Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Kelas X Program IPA di SMAN 1 Slawi*. Skripsi. Semarang : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Adiat, A.N., 2008. Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Sokanegara. *Jurnal Telematika*, I(2), pp.1-14.
- Aditya, 2007. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta. Andi.
- Albert, 2007. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Futuhiyat, 2004. *Hubungan Antara Pengetahuan Orang Tua Tentang Autisme Dengan Sikap Penerimaan Orang Tua Terhadap Anak Penyandang Autistik*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2012, *KEMENKES Peringati Hari Autis International*. Jakarta : Kementerian Kesehatan RI.
- Kirana,H., 2015. *Pengembangan Game Edukasi FINDING NEVI Sebagai Media Pembelajaran TENSES Dalam Bahasa Inggris*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan, D., 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo*. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret*, I(1).

- MADCOMS, 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Messa, M.Y., 2008. *Pembangunan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat Berbasis Multimedia*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Univeritas Atma Jaya Yogyakarta.
- Novaliendry, D., 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SPMN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, VI(2), pp.1-13.
- Noviyanto, F., 2008. Membangun Sistem Pembelajaran Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif. *Jurnal Informatika*, Vol 2, pp.158-167.
- Priyanto, A., Purwanto, Y. & Soeleman, M.A., 2011. Peningkatan Pemahaman Bahasa Jawa Kromo Inggil Siswa Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 Melalui Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi*, VII(2), pp.1-18.
- Putra, D.G., 2014. *Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Retensi Siswa*. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Rochmatika, E., 2015. *Aplikasi Pembelajaran Origami Berbasis FLASH Menggunakan Adobe FLASH CS5*. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Informatika Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Salim, M.C., 2016. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bahasa dan Kebudayaan Dayak Dengan Multimedia Interaktif Berbasis Desktop dan Mobile*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Univeritas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sulartopo, S. & Awwali, M.R., 2014. Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, VIII(1), pp.18-31.
- Sunardi. & Sunaryo., 2011. Manajemen Pendidikan Inklusif. *JASSI Anaku*, Volume 10, pp.188-200.
- Suyanto, M., 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Syahreza, M., 2011. *Aplikasi Terapi untuk Anak Autis dengan Metode LOVAAS Berbasis Multimedia Interaktif*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Univeritas Islam Negeri.

Vaughan, Tay, 2006. *Multimedia : Making It Work*. Yogyakarta: Andi.

Wiyarti, Y., 2016. Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-Rambu Lalu Lintas pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang Sragen. *Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 12, pp.40-45.



