

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian penulisan tugas akhir ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa telah berhasil dikembangkan suatu aplikasi pembelajaran fisika bagi anak SLTP berbasis multimedia (SiJaKa) yang dapat membantu para siswa (pengguna) dalam mempelajari mata pelajaran fisika.

2. Saran

Beberapa hal yang dapat dikembangkan untuk aplikasi ini adalah:

- a. Variasi soal latihan dibuat lebih banyak, serta diberikan game yang lebih variatif dan menarik.
- b. Soal latihan disimpan dalam database, sehingga memungkinkan untuk di - *update*.
- c. Materi mengenai gerak lurus dan Hukum Newton lebih dieksplorasi lagi, sehingga penjelasan yang diberikan lebih jelas.
- d. Materi yang disampaikan dapat diperluas, missal dengan menambahkan materi mengenai medan magnet, alat optis, tata surya, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Albert, 2007. Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar. Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished). Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Avianti, Anastasia Vera, 2008. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak-Anak Taman Kanak-Kanak (TK). Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished). Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Finkelstein, Ellen dan Gurdy Leete. 2002. 50 Fast Macromedia Flash MX Techniques. Wiley Publishing, Inc:Indianapolis.

Finkelstein, Ellen, Gurdy Leete. Macromedia Flash 8 For Dummies, Wiley Publishing, Inc, Indianapolis, 2006

[http://edukasi.kompas.com/read/xml/2009/04/17/22374082/fisika.dinilai.sebagai.mata.pelajaran.tersulit.](http://edukasi.kompas.com/read/xml/2009/04/17/22374082/fisika.dinilai.sebagai.mata.pelajaran.tersulit)

[Inetrnet. 2009.](http://inetnet.2009)

[http://id.wikipedia.org/wiki/Fisika.Internet.2009.](http://id.wikipedia.org/wiki/Fisika.Internet.2009)

<http://io.ppi->

jepang.org/article.php?id=45.Internet.2004.

<http://massofa.wordpress.com/2008/01/09/memanfaatkan-multimedia-bagi-pendidikan-untuk-semua>.Internet.2008.

<http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=13&jd=Meningkatkan+Motivasi+Belajar+FISIKA&dn=20080630140704>.Internet.2008.

<http://www.kompas.com/read/xml/2008/04/24/19312968/fisika.paling.sulit.dikerjakan.siswa>..Internet.2008.

<http://www2.computer.org/portal/web/csdl/doi/10.1109/CI MCA.2005.1631520>. Internet. 2006.

<http://www2.computer.org/portal/web/csdl/doi/10.1109/IC ALT.2008.216>. Internet. 2005.

<http://www2.computer.org/portal/web/csdl/doi/10.1109/IS M.2006.92>. Internet. 2008.

Kanginan, Marthen. 1995. Fisika 2000. Penerbit Erlangga: Jakarta.

Kanginan, Marthen. 2002. Sains Fisika SMP 1A. Penerbit Erlangga: Jakarta.

Kristiningrum, 2007. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Macromedia Authorware 7.0 pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus. Skripsi Fakultas Teknik Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Prasodjo, Budi, dkk. 2006. Teori dan Aplikasi Fisika SMP kelas VIII. Yudhistira: Jakarta.

Tiner, John Hudson., 2000. 100 Ilmuwan yang Berpengaruh di Dalam Sejarah Dunia. Karisma Publishing Group: Batam.

Veronica, Natalia, 2008. Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Sistem Transportasi dan Pengeluaran pada Tumbuhan Berbasis Multimedia. Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished). Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yunita, Silvia Syerin, 2008. Pengembangan Aplikasi Jarimatika Untuk Anak TK Berbasis Multimedia. Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished). Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



KUESIONER

Petunjuk:

- Berikan pendapat Anda mengenai Aplikasi Pembelajaran Fisika (SiJaKa) ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan ganda!

Data Responden

Nama :
Jenis Kelamin : L / P

1. Animasi gambar pada aplikasi ini
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
2. Animasi teks pada aplikasi ini
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
3. *Backsound* (latar suara) pada tiap form
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
4. Narasi suara pada aplikasi ini
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
5. Penggunaan *background* (latar belakang) pada aplikasi ini
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
6. Penyampaian tutorial pada aplikasi ini
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
7. Penyampaian latihan pada aplikasi ini
a. sangat menarik b. menarik c. tidak menarik d. sangat tidak menarik
8. Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ini
a. sangat mudah b. mudah c. tidak mudah d. sangat sulit
9. Urutkan bagian paling menarik dari aplikasi ini :
(beri kode angka pada tempat yang tersedia – angka 1 adalah bagian yang paling menarik) :
 - Animasi dan penyampaian materi ()
 - Pengenalan tokoh fisika ()
 - Latihan soal & game ()
 - Musik Latar ()
10. Apakah belajar fisika menggunakan aplikasi ini (SiJaKa) lebih menarik daripada metode belajar fisika yang selama ini anda lakukan?
a. Ya b. Tidak