

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengantar algoritma dan pemrograman berbasis multimedia telah berhasil dibangun untuk membantu mempermudah pemahaman pengguna dalam mempelajari materi pembelajaran tersebut.
2. Perancangan animasi, gambar, teks, dan suara yang menarik telah dapat diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi pengantar algoritma dan pemrograman berbasis multimedia berbasis multimedia.

V.2 Saran

Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi TaGorMan ini lebih lanjut adalah:

1. Pengembangan dapat menambah beberapa animasi lagi pada beberapa modul yang belum digambarkan dalam animasi, dan masih didominasi oleh penjelasan dengan teks.
2. Latihan tidak hanya berupa pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda, tetapi mungkin dapat dikembangkan menjadi berupa permainan-permainan yang berhubungan algoritma dan pemrograman.

orang), untuk animasi mayoritas mengatakan baik (16 orang), untuk narasi suara mayoritas mengatakan baik (17 orang), untuk navigasi mayoritas mengatakan baik (13 orang), untuk kemudahan penggunaan aplikasi mayoritas mengatakan sangat baik (14 orang). Sedangkan untuk faktor lebih mudah dan lebih efektif pembelajaran menggunakan aplikasi TaGorMan dibandingkan dengan buku, mayoritas mengatakan Ya, baik orang-orang yang belum pernah mempelajari pemrograman (11 orang), maupun orang-orang yang sudah mempelajari pemrograman sebelumnya (16 orang).

Berdasarkan pengamatan pada hasil kuisioner tersebut, terlihat bahwa aplikasi TaGorMan ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari aplikasi ini adalah:

1. Film animasi yang ada ternyata dapat membantu pengguna dalam memahami konsep pemrograman dasar.
2. Penggunaan warna dan efek suara ini membuat aplikasi ini lebih menarik dan membuat penggunanya merasa lebih senang dalam belajar algoritma dan pemrograman.
3. Adanya soal-soal evaluasi yang dilengkapi dengan penilaian dan pembahasan jawaban yang salah membuat pengguna dapat langsung mengukur hasil belajar mereka menggunakan aplikasi ini.
4. Karena targetnya adalah orang-orang yang ingin mempelajari algoritma dan pemrograman, yang pastinya sudah sangat terbiasa dengan lingkungan

komputer dan multimedia, aplikasi ini menjadi sangat mudah digunakan, dan tidak memerlukan pelatihan terlebih dahulu.

5. Dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi orang-orang yang masih kesulitan memahami algoritma dan pemrograman dengan metode-metode konvensional.

Sedangkan, beberapa kekurangan yang terdapat pada aplikasi ini adalah:

1. Pemilihan dan penggunaan *font* kurang baik.
2. Ada beberapa animasi yang dirasa terlalu cepat/singkat.
3. Narasi suara masih belum maksimal, karena pada saat pembuatan belum ditemukan metode perekaman suara yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Nor Aniza dkk, 2008. *A Toolkit Design Framework for Authoring Multimedia Game-Oriented Educational Content*. <http://www2.computer.org/portal/web/csd1/doi/10.1109/ICALT.2008.216>, 28-05-2009.
- Ari, Rosihan, 2008. *Tips Sukses Belajar Pemrograman*. <http://blog.rosihanari.net/tips-sukses-belajar-pemrograman>, 25-05-2009.
- Avianti, Anastasia Vera, 2008. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran untuk Anak-anak Taman Kanak-Kanak*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Azemi, Asad, 1996. *Using Multimedia Courseware in Engineering Education*. <http://www2.computer.org/portal/web/csd1/doi/10.1109/FIE.1996.569944>, 28-05-2009.
- Budiyanto, Alex, 2003. *Pengantar Algoritma dan Pemrograman*. ilmukomputer.com
- Kristiningrum, 2007. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Macromedia Authorware 7.0 pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus*, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Hofstetter, Fred T., 2001. *Multimedia Literacy*, Third Edition, McGrawHill.
- Natalia, Veronica, 2008. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Sistem Transportasi dan Pengeluaran Tumbuhan Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Munir, Rinaldi, 2003. *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C*, Informatika Bandung, Bandung.

Putri, Wanda Natalia, 2008. *Aplikasi Multimedia untuk Mengoptimalkan Kekuatan Otak Kanan&Otak Kiri*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Samsudin, Achmad, 2008. *Penggunaan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) Optika Geometri untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Memperbaiki Sikap Belajar Siswa*, <http://pendidikansains.blogspot.com/2008/09/penggunaan-model-pembelajaran.html>, 14-05-2009

Tim Macromedia, 2000. *ActionScript Reference Guide*, Macromedia Inc, San Francisco.

Tim Macromedia, 2000. *Using Flash*, Macromedia Inc, San Francisco.

Wahyudi, Bambang, 2006. *Algoritma Pemrograman*, <http://bwahyudi.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/1342/ALGORITMA+PEMROGRAMAN.pdf>, 22-05-2009

Yunita, Silvia Syerin, 2007. *Pengembangan Aplikasi Jarimatika Untuk Anak TK Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

_____, 2009. *Adobe Flash*. http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, 05-05-2009

_____, 2006. *Action Script pada Flash MX 2004*. <http://ilmukomputer.org/2006/08/25/action-script-20-pada-flash-mx-2004>, 05-05-2009

_____, 2008. *Flash Use*. http://www.killersites.com/articles/articles_FlashUse.htm, 05-05-2009

_____, 2004. *Introduction to Adobe Photoshop*, tabs.stanford.edu/webworks/Fall%200405%20%20Beginning%20Photoshop.pdf, 05-05-2009

_____, 2008. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*.
<http://pustekom.depdiknas.go.id/index.php?pilih=hal&id=62>, 14-05-2009

_____, 2008. *Pengertian Multimedia*,
<http://blank91.wordpress.com/2008/02/21/pengertian-multimedia>, 07-05-2009

