

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Metode pembelajaran melalui media interaktif saat ini merupakan metode yang sangat menarik bagi anak. Mereka cenderung tidak merasa jenuh jika dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya karena anak-anak lebih merasa senang jika dapat membaca sebuah cergam yang dapat dioperasikan melalui media *smartphone*. Konten dalam cergam ini di ambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dipakai dalam masa pembelajaran mereka di sekolah. Bagi *target audience*, media pembelajaran ini memberi daya tarik tersendiri saat digunakan di lingkungan sekolah dengan didampingi oleh guru pendamping mereka. *Target audience* dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik melalui perancangan ini. Anak-anak juga dapat lebih aktif berinteraksi dengan media.

Dari hasil analisis, anak-anak memiliki ketertarikan yang lebih dengan media *smartphone*. Karena saat ini *smartphone* adalah magnet bagi hampir setiap orang di penjuru dunia. Melalui *smartphone*, mereka menerima informasi, berinteraksi, dan berkomunikasi terhadap setiap hal yang mereka butuhkan. Pemilihan konten yang tepat dapat memberi dampak yang baik bagi pengaksesnya. Banyak hal positif yang dapat dicapai jika media *smartphone* ini digunakan dengan baik karena dengan media ini, hampir segala bentuk informasi di era globalisasi dapat diakses. Oleh karena itu,

pemilihan media *smartphone* ini sangatlah efektif untuk menyampaikan perancangan media edukasi kepada *target audience*.

Minat *target audience* mengenai sebuah gambar juga melandasi perancangan ini dilakukan. Bagi *target audience* bahasa gambar lebih menarik dibanding bahasa lainnya. Mudah dipahami, sederhana dan menarik adalah kata kunci bagi *target audience*. Cerita yang disusun dibuat dengan nuansa cerah, ceria dan kekanakan. Dirancang sedemikian rupa agar mereka seperti melihat dunia mereka sendiri saat seusianya. Melalui cergam ini, disampaikan sebuah konten yang mendasar tentang kehidupan *target audience* meliputi permainan, budaya, sosial, tutorial dan sejenisnya, sehingga melalui pesan bergambar secara tidak langsung *target audience* dapat belajar mengenal lingkungan sekitar mereka.

Sisi lain perancangan ini adalah memasukkan edukasi tentang bahasa Inggris yang menjadi nilai tersendiri dalam perancangan ini. Pemilihan konten bahasa Inggris adalah karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dipakai saat ini. Era globalisasi menuntut seorang untuk dapat menguasai bahasa Inggris. Oleh karena itu *target audience* diharapkan dapat belajar bahasa Inggris sedini mungkin.

Sumber referensi yang diperoleh didapat melalui observasi dan pengamatan langsung di lokasi sampel sekolah yang telah mulai menerapkan metode ini. Para guru pembimbing banyak menggunakan media interaktif dalam metode pembelajaran setiap harinya di kelas. *Target audience* dapat menerima dengan baik metode pembelajaran tersebut.

Pengerjaan perancangan “Ruka *Kidzone*” ini sangat diperlukan ketelitian dalam pemilihan konten yang ditampilkan agar *target audience* dapat merasa tertarik terhadap perancangan ini. Perancangan ini dijalankan melalui perangkat *smartphone*, berupa *slideshow* interaktif yang dapat dioperasikan oleh *user*.

Perancangan desain ini telah diujicobakan kepada beberapa anak untuk mengoperasikannya. Hasil yang didapat, *target audience* dapat memahami dengan baik setiap konten yang disampaikan. Target merasa tertarik dan penasaran dengan apa yang dapat disajikan oleh perancangan desain ini. Dari isi cerita yang menarik, *style* gambar ceria, warna cerah, naskah teks bahasa Inggris, *background* yang ringan, diharapkan dapat mencakup semua materi yang dibutuhkan oleh *target audience* dan dapat menjadi nilai yang positif kedepannya bagi *target audience*. Namun fakta yang didapatkan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif masih minim, dikarenakan beberapa faktor yakni: banyak media pembelajaran sekolah yang masih konvensional, kualitas guru pembimbing yang kurang mencukupi, sarana prasarana yang tidak memadai, ketidak pahaman tentang teknologi, dan masih minimnya perancangan desain yang menyediakan konten untuk diakses sebagai pembelajaran.

B. Saran

Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android “Ruka *Kidzone*” Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran *Vocabulary* Bagi Anak Anak, masih terbatas secara teknis dan konten yang dibuat. Dalam

pengembangannya masih banyak hal yang dapat ditambahkan kedalam perancangan desain ini. Sebagai perancangan awal diharapkan media ini mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang baik bagi *target audience*. Penulis memberi beberapa saran bagi perancangan serupa agar lebih sempurna dan menarik kedepannya :

1. Membuat isi cerita lebih menarik, namun tetap memiliki nilai fungsional, edukasi dan pesan moral bagi *target audience*.
2. Perbaiki konsep visual menjadi lebih detail, variatif dan menarik
3. Perancangan secara teknis yang ditingkatkan menjadi lebih dinamis dan variatif
4. Peningkatan fungsi menu dan sub menu aplikasi sebagai efisiensi perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ardianto, Tommy. 2007. *Perencanaan Buku Cerita Bergambar*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Dastbaz, Mohammad.(2003). *Designing Interactive Multimedia System*. New York: McGrawHill.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mulyadi, S. T. 2010. *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing
- Pramono, G. 2007. *Aplikasi Component Display Theory dalam Multimedia dan Web Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Safaat, N. 2011. *Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Semiawan R. 2008. *Bahasa Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, H.G. 1986. *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. 1995. *Dasar-dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.

Turban, dkk. 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.

Vaughan, T. 2011. *Multimedia: Making It Work. 8th Edition*. New York: McGrawHill.

B. Jurnal, Makalah, dan Thesis

Firmanadi, N. (2012) *Aplikasi Pengenalan Abjad, Angka, dan Warna untuk Anak Prasekolah (Usia 3-5 Tahun) Berbasis Multimedia*. Skripsi S1 Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional Veteran.

Isa B., Rostika L., Andriansyah Z. (2014). *Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Animasi Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 05 Gumilir Cilacap*. Jurnal Infotekmesin Volume 7.

Nyoman, M. (2015). *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*. Publisher Online

Octavian, R (2015). *Pembuatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ruang Rumah Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Kelas Dua Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol 4 No 1.

Siti M., Nur M. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Sisfotek Global Vol 5 No 1.

Wood, J. (2001). *Can software support children's vocabulary development?*
Journal of Language Learning & Technology Vol 5.

C. Pertautan

A. Setiawan Fajri, Flat Design dan Tren Desain Grafis Saat Ini. Diakses di
<http://hmva-ui.com/flat-design-dan-tren-desain-grafis-saat-ini/> pada
tanggal 4 Juni 2016

Apep Wahyudin, Flat Design Kelebihan dan Kelemahannya. Diakses di
<http://conaxe.com/v1/page-1951-flat-design-kelebihan-dan-kelemahannya.html> pada tanggal 4 Juni 2016

Ariasdi, Multimedia dalam Pendidikan. Diakses di
<https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2009/03/16/multimedia-dalam-dunia-pendidikan/> pada tanggal 26 Mei 2016

Ashvini Joshi, Multimedia: A Technique in Teaching Process in the Classrooms. Diakses di <http://www.cwejournal.org/vol7no1/multimedia-a-technique-in-teaching-process-in-the-classrooms/> pada tanggal 12 April 2016

Editorial Team, Android. Diakses di [http://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) pada tanggal 10 Januari 2016

Editorial Team, Apa Itu Flat Design. Diakses di
<http://www.pindexain.com/apa-itu-flat-design/> pada tanggal 4 Juni 2016

Editorial Team, Teaching Method. Diakses di <http://teach.com/what/teachers-teach/teaching-methods> pada tanggal 12 April 2016

Editorial Team, Teaching Methods. Diakses di <https://www.teachervision.com/teaching-methods/resource/5810.html> pada tanggal 12 April 2016

John j. Pikulski & Shane Templeton, Teaching and Developing Vocabulary: Key to Long-term Reading Success. Diakses di https://www.eduplace.com/marketing/nc/pdf/author_pages.pdf pada tanggal 5 Mei 2016

Mai Neo & Ken T. K., NeoInnovative Teaching: Using Multimedia in a Problem-Based Learning Environment. Diakses di http://www.ifets.info/journals/4_4/neo.html pada tanggal 19 April 2016

Melanie Haselmayr, How to Build Your First Mobile App In 12 Steps. Diakses di <http://www.forbes.com/sites/allbusiness/2013/10/30/how-to-build-your-first-mobile-app-in-12-steps-part-1/> pada tanggal 3 Februari 2016

Ouda Teda Ena, Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi. Diakses di www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc pada tanggal 23 April 2016

Santosh Bhaskar K., New Ways of Using Multimedia in Classroom. Diakses di <http://edtechreview.in/trends-insights/insights/746-new-ways-of-using-multimedia-in-classroom> pada tanggal 19 April 2016

Winardi M. Sarwin, Arti dan Manfaat Media Pembelajaran. Maswins for Education. Diakses di <http://www.maswins.com/2010/07/arti-dan-manfaat-media-pembelajaran.html> pada tanggal 16 Januari 2016