

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat berkembang mengikuti segala kebutuhan masyarakat. Memasuki era *virtual*, multimedia interaktif hadir sebagai alternatif sebagai penyampai pesan yang cukup efektif untuk masyarakat. multimedia interaktif ini merupakan salah satu perkembangan sebagai media pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan hasil dari pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan.

Dalam proses pengerjaan multimedia interaktif ini peran *hardware* dan *software* harus memiliki kualitas yang baik, supaya kebutuhan untuk mengolah materi dan unsur grafik dapat disajikan secara maksimal. Secara teknis penulis tidak terlalu mendapatkan kesulitan, akan tetapi pada saat pemilihan materi yang akan di sampaikan cukup lama, karena materi batik Indonesia yang banyak dan harus di ringkas sampai menjadi materi yang siap di sampaikan. Persiapan naskah, *flowchart*, *storyboard*, materi dan lain-lain harus sudah terpenuhi terlebih dahulu sebelum masuk tahap selanjutnya.

Materi yang penulis sajikan dalam karya multimedia pembelajaran interaktif adalah wawasan seputar batik di Indonesia. Multimedia ini menampilkan sejarah singkat batik Indonesia, nama motif batik yang ada di wilayah Indonesia beserta nama daerahnya, teknik membuat batik (batik tulis dan batik cap), dan soal-soal untuk mengevaluasi materi yang telah di pelajari.

Unsur grafis penunjang materi seperti teks, animasi, suara, grafik, dan warna disajikan semenarik mungkin dan efektif sesuai kebutuhan.

B. Saran dan Rekomendasi

Media pembelajaran yang baik adalah media yang memberikan manfaat kepada pengguna media tersebut. Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif memerlukan persiapan yang matang, dari mulai ide gagasan, waktu, biaya, dan proses pembuatan. Maka diperlukan perencanaan yang cermat agar semua bisa berjalan dengan baik.

Dari hasil penciptaan yang dilakukan, penulis merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi pembaca umum hasil penciptaan ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan mengenai multimedia pembelajaran nteraktif.
2. Bagi masyarakat diharapkan dapan menambah wawasan kesenirupaan khususnya pada batik Indonesia.
3. Bagi dunia pendidikan, hasil penciptaan ini bisa di gunakan dalam pembelajaran seni budaya dan membantu tenaga pengajar pada proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)
4. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, pengenalan media-media pembelajaran harus lebih di optimalkan kembali mengingat teknologi yang semakin berkembang dan dapat digunakan dalam perkuliahan

Multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya dan bisa diujikan pada skala yang lebih luas digunakan dalam pembelajaran agar dapat menciptakan multimedia pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi.