

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran Apotik hidup ini sebagai media belajar alternatif yang dapat meningkatkan para siswa sehingga lebih aktif berinteraksi dalam proses belajar.
2. Aplikasi media pembelajaran ini dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia di sekolah.
3. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh guru dan siswa menilai aplikasi media pembelajaran ini sangat baik dan aplikasi media pembelajaran ini mampu menambah pengetahuan anak- anak SD tentang materi Apotik hidup dan tanaman obat lainnya.
4. Dalam proses pengoperasiannya, media pembelajaran Apotik Hidup ini mudah digunakan oleh siswa sehingga siswa juga dapat memahami dengan mudah materi yang diberikan.

6.2. Saran

Berdasarkan penilaian pada bab sebelumnya maka dapat diberikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini sehingga mendapatkan kinerja yang lebih baik, diantaranya :

1. Diharapkan dapat menambah materi yang lebih kompleks tentang tanaman obat apotik hidup.
2. Diharapkan dapat ditambahkan animasi yang lebih menarik atau dikembangkan lagi menjadi animasi 3 Dimensi (3D) sehingga pengguna tidak merasa bosan.
3. Diharapkan dapat dimasukkan suara rekaman teks yang lebih bagus dan lebih baik lagi.
4. Diharapkan dapat menambah soal pada kuis dan level pada game puzzle agar menambah tingkat kesulitan pada game
5. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyus, D. 2007, *Keamanan Multimedia Konsep dan Aplikasinya*, Andi, Yogyakarta.

Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran*, Gava Media : Yogyakarta.

Diniatik, 2012, *Diktat Kuliah Apotik Hidup dan Tanaman Obat*. Program Profesi Apoteker. UMP. Purwokerto.

Fhairus, 2013, *Macromedia flash 8, interaktif animasi kartun, web design, presentasi*.

Fanani, Z. A. , 2006, *Tip & Trik Animasi Macromedia Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Harun, Zaidatun, 2013, *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*, Penerbit Andi : Yogyakarta.

https://www.adobe.com/aboutadobe/pressroom/pressmaterials/pdfs/photoshop_tou_ch_whatsnew.pdf, diakses 27 Maret 2016.

http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/kompetensi/Panduan_Umum_KTSP.pdf, diakses 15 April 2016.

http://dspcdn.sonycreativesoftware.com/manuals/vegaspro11.0_manual_enu.pdf, diakses 16 April 2016.

Munir, 2013, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.

- Nugroho, 2010, Pembelajaran budidaya tanaman anggrek berbasis multimedia dengan aplikasi *Multimedia Builder 4.9.8 Tugas Akhir, Unpublished*, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Sugiyono, 2010, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Suyanto, 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sitasyani, 2012, Pembelajaran biologi sma kelas XII animasi dengan aplikasi *Adobe Flash CS 5 Tugas Akhir, Unpublished*, STMIK U'Budiyah Indonesia.
- Ahmad, Indriani, 2012, Pendidikan lingkungan hidup, penerbit prisma Esta.
- Purnama, 2010, Aplikasi pembelajaran budidaya tanaman toga sebagai Apotik hidup sebagai satu tanaman rumahan. *Tugas Akhir, Unpublished*, Universitas Negeri Malang.