

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah keseluruhan aplikasi multimedia pembelajaran merawat tanaman anggrek dirancang dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. CD aplikasi pembelajaran merawat tanaman anggrek dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lengkap dan terintegrasi mengenai cara merawat anggrek dengan benar.
2. Sistem dalam multimedia pembelajaran berisikan pembelajaran yang dijalankan berupa animasi dan *video real* sehingga para peminat tanaman anggrek dapat memahami pembelajaran yang diberikan dengan cara yang menyenangkan.
3. Adanya penempatan *score* sehingga para peminat mampu melihat sejauh mana penguasaan pembelajaran yang telah dijalankan.
4. Dengan mengajukan soal - soal yang berhubungan dengan cara merawat anggrek dapat meningkatkan pemahaman para peminat akan materi yang telah disampaikan.

6.2. Saran

Pembuatan multimedia pembelajaran ini masih sederhana dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi menjadi lebih baik karena apa yang telah dibuat masih sangat jauh dari sempurna dan memiliki banyak kelemahan. Sehingga diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas disini hanya sebagian kecil dari materi yang sebenarnya, maka pengembangan berikutnya disarankan agar materi yang dijabarkan dan divisualisasikan lebih meluas yaitu ditambahkan materi yang baru misal tentang jenis-jenis obat yang digunakan untuk membasmi hama dan penyakit anggrek serta pengelompokan hama dan penyakit anggrek berdasarkan dari virus, bakteri atau jamur.
2. Soal yang terdapat dalam aplikasi ini bisa diperbanyak dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
3. Materi pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah situs atau website yang interaktif dan dinamis, sehingga dapat di akses oleh setiap orang melalui internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Djong. I, 2012. *Multimedia Pengenalan Motif-Motif Tenun di Provinsi Nusa Tenggara Timur*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang.
- Hofstetter. 2001. Dalam Mohammad Suyanto: *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Kompas, www.kompas.com, diakses 20 Februari 2015.
- Langgar. D, 2014. *Pengembangan Animasi Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Nugroho. I, 2010, *Pembelajaran Budidaya Tanaman Anggrek Berbasis Multimedia*, *Jurnal Ilmu Budidaya Tanaman*. Agrologia. Vol. 1. No. 1 .2010.
- Rosch, 1996, *Computing and Video*, England: Longman.
- Sitasyani. N, 2012. *Alat Bantu Pembelajaran Biologi Sma Kelas Xii Dengan Menggunakan Animasi*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Soeryowinoto. M. S, 2011. *Merawat Anggrek*. Kanisius. Yogyakarta.
- Steinmetz. 2002. *Multimedia Fundamentals*, volume 1: Media Coding and Content Processing, 2/E, Prentice Hall.