

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

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

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Dengan memanfaatkan teknologi dibidang multimedia, aplikasi ini menyajikan materi anatomi manusia dalam bentuk animasi pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 30 responden, didapat hasil bahwa media pembelajaran ini sangat baik untuk membantu proses belajar mengajar serta mampu menarik minat belajar dari siswa.
4. Dalam proses pengoperasiannya, aplikasi multimedia pembelajaran anatomi pada manusia ini mudah digunakan oleh para guru dan para siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan.

6.2. Saran

Berdasarkan keterbatasan waktu, tenaga dan lain sebagainya maka diberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini sehingga mendapatkan kinerja yang lebih baik, diantaranya :

1. Untuk pembuatan media pembelajaran selanjutnya diharapkan dapat ditambahkan materi yang lebih banyak lagi tentang anatomi manusia serta materi anatomi pada tumbuhan dan hewan.
2. Dapat dibuat suatu media pembelajaran yang mencakup keseluruhan materi dalam mata pelajaran IPA untuk anak Sekolah Dasar.
3. Dapat ditambahkan animasi yang lebih menarik sehingga pengguna tidak bosan untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran ini.
4. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *mobile application* dengan menggunakan android.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, D. 2007. *Keamanan Multimedia Konsep dan Aplikasinya*. Andi. Yogyakarta.
- Astuti, D., 2006, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*, Andi, Yogyakarta.
- Fanani, Z, A. 2006. *Tip & Trik Animasi Macromedia Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Meka, L. 2014. Pengembangan Aplikasi Multimedia Animasi Penanggulangan Bencana Alam Menggunakan Macromedia Flash 8. *Skripsi tidak diterbitkan*. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Katolik Widya Mandira: Kupang.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Promosi Kesehatan Teori & Aplikasi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Samodra, W, D; Suhartono, V; Santosa, S. 2009. Multimedia Pembelajaran Reproduksi Pada Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi Vol 5 No 2*. Teknik Informatika Udinus. Semarang.
- Sularsih, P; Senjaya, R; Purba, C, D. 2013. Aplikasi Pengenalan Anatomi Manusia Untuk Anak-Anak Menggunakan Android 2.2. *UG Jurnal Vol 7 No 02*. Universitas Gunadarma. Jakarta.

- Sulistiyorini, S. 2007. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Yogyakarta: Tiara Karya.
- Suyanto, M., 2003, *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Syaifuddin, H. 1997. *Anatomi Fisiologi Untuk Siswa Perawat*. Buku Kedokteran. Jakarta.
- Taka, B, E, T. 2013. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Para Nabi Di Alkitab Berbasis Multimedia : Studi Kasus Sekolah Minggu GMT Kefas. *Skripsi tidak diterbitkan*. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Katolik Widya Mandira: Kupang.
- Taka, M, E, T. 2013. Aplikasi Multimedia Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bagi Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus Pada Paud Joel). *Skripsi tidak diterbitkan*. Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Katolik Widya Mandira: Kupang.
- Tefa, Y. 2014. Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Medan Magnet Berbasis Multimedia. *Skripsi tidak diterbitkan*. Fakultas Teknik Informatika Universitas Widya Mandira: Kupang.