

BAB VI

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran pengenalan rangka dan panca indra manusia pada siswa kelas IV SDN Naibonat sehingga menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga, serta mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga meminimalkan rasa bosan siswa karena pelajaran di kelas yang monoton.

6.2 Saran

Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ini masih sederhana dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi menjadi lebih baik, sehingga diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dapat ditambahkan materi lebih lengkap untuk satu semester pembelajaran dan animasi yang diberikan lebih banyak lagi.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan rangka dan panca indra manusia ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam

pembelajaran *online* sehingga aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna dari mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anagri, W.D., 2011, Media Pembelajaran Mengenal Cara Kerja Panca Indra pada Manusia untuk Siswa SD berbasis Multimedia. *Skripsi, Unpublished*, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro : Semarang.
- Basuki, S., 2006, Metode Penelitian, Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia : Jakarta.
- BSNP, 2006, Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI, Dirjen : Jakarta.
- Bustomi, Y.A., 2013, Aplikasi Pembelajaran Panca Indra pada Manusia Berbasis Android (Studi Kasus SDN Pruwatan 03), Volume 6, Nomor 1, Februari 2013, Purwokerto.
- Dikse, I., 2011, Animasi Dengan Flash 8, Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Harun. Zaidatun, 2013, Teknologi Multimedia dalam Pendidikan, Andi : Yogyakarta.
- Haryanto, 2012, Sains untuk SD/MI kelas IV, Erlangga : Jakarta.
- Lumbantoruan, H., 2013, Perancangan Pembelajaran Pengenalan Rangka Manusia dengan Metode Computer Based Instruction, Volume IV, Nomor 2, Agustus 2013, Medan.
- Munir, 2012, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Andi :Yogyakarta.
- Pressman, R.S., 2010, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi : Yogyakarta.
- Rusman, 2012, Model-model Pembelajaran, PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Samatowa, U., 2010, Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, Indeks : Jakarta.
- Sutopo, A., 2003, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Utami, D., 2007, Animasi dalam Pembelajaran, Andi Offset : Yogyakarta.