

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari bab-bab sebelumnya dan hasil pembuatan aplikasi yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Tentang Solusi Menangkap Ikan Dengan Benar Bagi Para Nelayan”, maka dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya nelayan dalam menjaga dan melestarikan ekosistem laut dan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan ekosistem laut.
2. Dengan memanfaatkan teknologi dibidang multimedia, aplikasi ini menyajikan jenis terumbu karang dan alat tangkap dalam bentuk animasi.
3. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh, 27 orang responden yang terdiri dari nelayan dan pegawai/petugas Dinas Perikanan menilai aplikasi ini sangat baik dan penyampaian informasinya lebih mudah dipahami.
4. Hasil akhir perhitungan nilai rata – rata yang diperoleh dari pengujian aplikasi adalah 4.3 , dimana responden memberikan penilaian (SB) Sangat Baik terhadap aplikasi ini.

6.2 SARAN

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini masih sederhana dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi. Berdasarkan penilaian pada bab sebelumnya maka dapat diberikan saran - saran untuk pengembangan lebih lanjut sehingga mendapatkan kinerja yang lebih baik diantaranya :

1. Aplikasi ini bisa dikembangkan menjadi aplikasi multimedia berbasis *Web* dan dapat juga menambah *database* agar data dapat selalu di *update*.
2. Dapat ditambahkan animasi untuk jenis terumbu karang, jenis alat tangkap dan tips bagaimana menjaga ekosistem laut.

DAFTAR PUSTAKA

- Angwarmasse. 2014, Fakta kerusakan terumbu karang dan *Foto Terumbu Karang di Perairan Kota Kupang*.
- BAPPENAS. 2004, Wilayah Kritis Keanekaragaman Hayati di Indonesia. *Instrumen Penilaian Dan Pemindahan Indikatif / Cepat Bagi Pengambil Kebijakan*. Jakarta.
- Ezher, E. 2008, *Definisi Nelayan dan Mata Pencaharian Penduduk Indonesia*.
- Harun dan Zaidatun. 2003, *Multimedia Dalam Pendidikan*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Manapa, S. E. 2010, *Profil Dunia Kelautan Dalam Perspektif Siswa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar*, Jurnal penelitian pendidikan vol.II-1.
- Suprayogi, N. 2012, *Membuat Multimedia Pembelajaran Pelestarian Terumbu Karang Berbasis Database untuk Anak Usia Dini pada TK ABA Karangjajen*. Naskah Publikasi.
- Soetopo, A.H. 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flas*, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Suheri, A. 2006, *Definisi Animasi*. Andi Offset: Yogyakarta.

Utami. 2007, *Animasi dalam Pembelajaran*. Andi Offset : Yogyakarta.

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2009 Pasal 84,
Tentang Perikanan dan Kelautan.

Supriharyono. 2007, *Definisi Hutan Bawah Laut dan kondisi terumbu karang di
Indonesia*.

Suruali, N. 2010, *Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Budidaya Rumput
Laut Dengan Multimedia Berbasis Web*, Jurnal ARIKA, Vol. 04, No. 1

Wahyu, N. 2005, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*.