

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

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

1. Aplikasi media pembelajaran materi atmosfer dan hidrosfer ini dapat menarik minat belajar para siswa sehingga siswa/i mampu menyerap setiap materi yang membantu mereka memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam proses belajar.
2. Aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat dijadikan alat bantu dalam menyampaikan materi-materi sulit seperti atmosfer dan hidrosfer dalam proses belajar mengajar di sekolah pada SMPN 13.
3. Didapatkan hasil pengujian aplikasi dari responden terhadap aplikasi ini, hasil yang didapat adalah 50 orang siswa memberikan hasil akhir (B) Baik. Hasil akhir yang diperoleh dari rumus penilaian adalah 235,2 dengan rata-rata 4,70 dan mereka memberikan penilaian (B) Baik terhadap aplikasi ini.

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 pembelajaran yang lebih kompleks tentang Atmosfer dan Hidrosfer.
2. Diharapkan dapat membuat aplikasi ini lebih interaktif yang melibatkan siswa-siswi.
3. Pada media pembelajaran ini diharapkan dapat ditambahkan animasi yang lebih menarik atau dikembangkan lagi menjadi animasi 3 dimensi (3D) sehingga pengguna tidak merasa bosan.
4. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi., 2015, *Adobe Audition CS6*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ardhiawan., 2010. *Keamanan Multimedia*. Jakarta: Penerbit Dani Haryanto, Spd.
- Bambang, S., 2006, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Fanani, Z. A. , 2006, *Tip & Trik Animasi Macromedia Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- <http://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/> diakses tanggal 20 Agustus 2015.
- Langgar, D.Y.M., 2014, Pengembangan Animasi Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini, *Skripsi* : Program Studi Teknik Informatika, Universitas Widya Mandira Kupang.
- Magribi, M., 2015, Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi Hidrosfer Kelas X SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Menggunakan *Adobe Flash CS 5*, *Skripsi* : Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Meka, L., 2014, Pengembangan Aplikasi Multimedia Simulasi Penanggulangan Bencana Alam menggunakan *Macromedia flash 8*, *Skripsi* : Program Studi Teknik Informatika, Universitas Widya Mandira Kupang.
- Sanjaya,W., 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media,Jakarta.

- Suarno, T. D., 2015, Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP, *Jurnal* vol.2 No.2 : Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widiyanto, R., 2013, *Teknik Profesional Photoshop CS3*, Elexmedia Komputindo, Jakarta.
- Windasari, P. I., 2016, Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Siklus Hidrologi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android, *Jurnal* vol. 4 No. 1 : Program Studi Teknologi Sistem Komputer Universitas Diponegoro.