

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari semua uraian dalam skripsi Media Pembelajaran Pengenalan Tulang dan Sendi pada Manusia ini dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Aplikasi media pembelajaran pengenalan tulang dan sendi pada manusia ini secara umum dibuat melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancangan isi, merancangan naskah dan perancangan grafik. Kemudian tahap produksi aplikasi dengan Adobe Flash.
2. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas 4 dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini mampu menjadi sarana pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran tentang tulang dan sendi pada manusia.
3. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuesioner dapat diketahui bahwa dengan media pembelajaran ini siswa merasa terbantu dalam memahami materi tulang dan sendi pada manusia
4. Media pembelajaran ini memiliki struktur navigasi sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru.
5. Aplikasi ini ringan untuk dijalankan sehingga tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi untuk menjalankan aplikasi ini.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan media pembelajaran pengenalan tulang dan sendi pada manusia ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran-saran yang bersifat membangun dan bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.

Setelah menyelesaikan skripsi ini penulis menyampaikan beberapa hal sebagai saran pengembangan berikutnya untuk aplikasi ini. Saran-saran tersebut antarlain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya menggunakan animasi-animasi dan grafik yang sederhana sehingga dalam pengembangannya dapat di tambahkan animasi-animasi dan grafik yang lebih bervariasi.
2. Untuk kedepannya aplikasi ini dapat di kembangkan menjadi aplikasi yang dapat di gunakan oleh siswa di rumah.