

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Multimedia Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Negeri Windusari Magelang” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk membangun aplikasi multimedia interaktif tentang klasifikasi Makhluk Hidup dapat memberikan gambaran tentang pengelompokan makhluk hidup dilakukan dengan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, isi dan grafik. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam *Adobe Flash CS3*.
2. Analisis dan pembuatan klasifikasi Makhluk hidup berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash ini dapat digunakan sebagai media pelengkap dalam penyampaian materi tentang klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII MTs Negeri Windusari yang berisi antara lain pengertian Klasifikasi Makhluk Hidup, pembahasan mengenai Dunia Hewan (*Kingdom Animalia*), pembahasan mengenai

Dunia tumbuhan (*Kingdom Plantae*) dan animasi dari masing-masing materi, serta kuis interaktif.

## 5.2. Saran

Aplikasi multimedia pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain, animasi dan isi materi yang masih kurang lengkap, untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi, maupun isi yang lebih baik dan lengkap.

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada di dalam aplikasi ini;
2. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki;
3. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini hanya dapat dipergunakan pada satu computer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.