

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa dihimpun dalam penelitian dan perancangan sistem aplikasi multimedia ini antara lain:

- a. Media pembelajaran sistem peredaran darah pada manusia berbasis multimedia interaktif untuk tingkat SMU kelas XI sesuai dengan kurikulum sekarang dan dibuat dengan mengikuti tahap-tahap pengembangan multimedia.
- b. Aplikasi peredaran darah manusia berbasis multimedia interaktif ini dapat di gunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa SMA yang berisi antara lain pengertian peredaran darah, system peredaran darah, pengertian jantung, pengertian pembuluh darah, gangguan peredaran darah, animasi bagian-bagian jantung, animasi aliran pembuluh darah vena dan arteri.
- c. Aplikasi pembelajaran interaktif Peredaran darah manusia ini di lengkapi kuis dan skor dari menjawab soal di media pembelajaran ini.

5.2 Saran

Penulis menyadari dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Dari kesimpulan dan pembahasan dalam skripsi ini dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini belum bersifat dinamis. Sehingga guru tidak dapat melakukan perubahan data. Oleh karena itu, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi ini sudah bersifat dinamis sehingga guru dapat mengubah data terutama pada menu kuis interaktif.
- b. Lebih di perbanyak materi penjelasan dan animasi tentang system peredaran darah ini agar pengguna lebih banyak mengetahui letak dan jalur aliran darah di tubuh manusia secara visual.
- c. Harapan penulis, semoga Aplikasi Peredaran Darah Manusia Berbasis Multimedia Interaktif ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

