

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dihimpun dalam penelitian dan perancangan perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3, dengan menggunakan struktur hierarki dimana setiap menu bisa menyediakan sub menu tanpa ada batasan ukuran atau jumlah menu dan sub menu untuk memudahkan pengembangan selanjutnya. Rancangan tampilan yang sederhana dan penempatan tombol menu dan sub menu di posisi yang pas yaitu pada bagian kiri untuk tombol menu dan bagian atas untuk tombol sub menu berguna untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi ini.
2. Perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini memiliki empat menu, dan tujuh sub menu. Yang berisikan selamat datang, definisi kelapa sawit, syarat tumbuh, manfaat, serta simulasi pembibitan, persiapan lahan, penanaman, dan pemanenan kelapa sawit, About. Serta dilengkapi text, gambar, animasi, narasi dan video cara panen kelapa sawit.

## 5.2 Saran

Dalam perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini masih terdapat banyak kekurangan. Dari kesimpulan dan pembahasan dalam skripsi ini dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Gambar dan animasi perlu dibuat lebih menarik lagi, seperti menggunakan gambar yang mengandung unsur seni fotografi dan menggunakan animasi tiga dimensi.
2. Lebih diperbanyak materi penjelasan dan simulasi tentang kelapa sawit agar pengguna lebih banyak mengetahui tentang seluk beluk kelapa sawit.
3. Harapan penulis, semoga perangkat ajar pembelajaran budidaya kelapa sawit berbasis multimedia ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

