

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pembuatan Aplikasi Mr.Blood Pengenalan Sistem Peredaran Darah Pada Manusia untuk Siswa Kelas V N Gajasari berbasis Multimedia dibuat melalui beberapa tahap mulai dari perancangan, analisis kebutuhan, dan sistem pengujian aplikasi. Setelah melalui berbagai tahapan pembuatan dan pengujian guna mengetahui apakah aplikasi berjalan sesuai dengan perancangan atau tidak. Berikut dapat diambil beberapa kesimpulan dari aplikasi pembelajaran, diantaranya :

1. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sistem Peredaran Darah Pada SD N Gajasari berbasis Multimedia dapat memberikan informasi mengenai pengenalan organ dasar peredaran darah serta simulasi sistem peredaran darah.
2. Tombol yang terdapat di aplikasi pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan fungsi masing-masing dan sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis maupun pengguna aplikasi.

## 5.2 Saran

Pembuatan Aplikasi Mr.Blood Pengenalan Sistem Peredaran Darah Pada Manusia untuk Siswa Kelas V SD N Gajasari ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna bagi siswa-siswi khususnya kelas V sekolah sebagai media belajar multimedia yang memeberikan penjelasan dasar tentang organ peredaran darah serta smulasi sistem peredaran darah untuk pembelajaran. Gambaran terhadap laopran tugas akhir saya masih terdapat banyak kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, antara lain :

1. Menambahkan lebih banyak materi organ yang berperan dalam proses peredaran darah.
2. Mengembangkan informasi yang disampaikan dalam aplikasi ini dengan lebih jelas dan lengkap.
3. Perbaikan masih sangat diperlukan untuk mengembangkan aplikasi diantaranya perbaikan sound, tampilan, serta penambahan animasi yang lebih interaktif.

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan muncul lebih banyak lagi media pembelajaran lain berbasis multimedia yang memiliki nilai guna dengan pokok bahasan yang beragam. Aplikasi pembelajaran ini masih jauh dari kesempurnaan ,dikarenakan perkembangan teknologi berbasis multimedia

berkembang pesat dengan dukungan sumber daya yang semakin canggih. Oleh karena itu, diharapkan perbaikan dan pengembangan aplikasi yang lebih baik.

