

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian pada media pembelajaran "Sistem *input* dan *output* pada komputer" maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif "Sistem *input* dan *output* pada komputer" dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan ketersediaan teknologi yang mudah diakses. Media pembelajaran ini harus mencakup simulasi *visual*, *audio*, serta umpan balik langsung agar siswa lebih terlibat dan dapat memahami materi yang diberikan dengan lebih mendalam. Dengan harapan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.
2. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran "Sistem *input* dan *output* pada komputer", menggunakan *software Construct 2* berhasil dilakukan dan dapat dijalankan pada sebuah *website itch.io*. Media ini memungkinkan visualisasi konsep yang kompleks, mendorong siswa untuk belajar secara aktif, dan memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik melalui latihan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan kompetensi mereka dalam materi tersebut.

5.2 Saran

Media Pembelajaran "Sistem *input* dan *output* pada komputer" Masih terdapat beberapa kekurangan dan banyak potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Berikut adalah beberapa saran pengembangan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran "Sistem *input* dan *output* pada komputer" di masa mendatang.

1. Penambahan fitur skor dan level pada *quiz* pilihan ganda agar media pembelajaran "Sistem *input* dan *output* pada komputer" lebih menarik untuk dimainkan.

2. Penambahan sistem pengacak *quiz* dihalaman *quiz* agar menampilkan soal secara acak.
3. Penambahan *timer* pada saat dihalaman *quiz* pilihan ganda, agar menambah pengalaman bermain *user*.

