

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran interaktif identifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer berbasis multimedia dengan teknik observasi, wawancara dan pembuatan media pembelajaran ini yang dilaksanakan di SMK Bopkri 1 Sentolo Daerah Istimewa Yogyakarta dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Aplikasi di rancang dengan berbagai komponen-komponen menarik yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif identifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer berbasis multimedia yang menarik dan mudah di mengerti dan dapat di pahami.
2. Dengan hasil jadi dari media pembelajaran ini yang sudah di buat dalam bentuk file .exe yang cuman berukuran 24MB maka media pembelajaran ini layak di gunakan pada setiap komputer yang ada di SMK Bopkri 1 Sentolo dengan spesifikasi komputer yang tidak harus memiliki processor atau Ram yang besar. Tapi dengan komputer yang berspesifikasi Processor Intel Pentium dual CPU 2.00 GHz Ram 1Gb pun masih bisa untuk membukanya.
3. Dari semua pengujian tampilan media berjalan dengan baik beserta backsoundnya yang terus terbunyi dan disambut pengucapan setiap button yang juga berjalan dengan baik.

4. Adanya sistem baru dalam kegiatan belajar mengajar di SMK Bopkri 1 Sentolo dalam mengenali setiap kegunaan dari setiap komponen-komponen perangkat keras komputer.



5.2 Saran

Dalam proses pembuatan setiap media pembelajaran interaktif tentunya ada sebuah kekurangan, oleh karena itu dalam proses pengembangan selanjutnya diharapkan adanya pengembangan yang lebih menarik. Berikut adalah kekurangan yang ada dalam pembuatan media interaktif pembelajaran yang dibuat oleh penulis, Sebagai berikut :

1. Dalam proses pemakaian siswa harus di bantu atau dibimbing oleh guru, agar interaksi dengan media bisa lebih mudah di pahami ketika siswa dalam kesulitan mengoperasikan media pembelajaran identifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer.
2. Aplikasi ini dapat di tambahkan pengenalan setiap komponen perangkat keras melalui Video atau animasi
3. Penambahan untuk pembuatan animasi setiap komponen perangkat keras bukan cuman menggunakan gambar mati saja.
4. Penambahan audio membaca semua teks yang ada agar siswa cukup melihat dan mendengarkan.