

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan yakni produk berupa modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif dalam bentuk *file* digital berekstensi .exe yang dapat dijalankan pada platform komputer bersistem operasi Windows. Produk yang dikembangkan mengacu pada metodologi pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yang meliputi 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Professional CS6 sebagai *authoring tools* dengan bahasa pemrograman ActionScript 2. Secara garis besar, modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif terdiri dari beberapa bagian, yakni beranda, KIKD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar), materi, evaluasi, dan informasi.
2. Hasil uji kelayakan modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli materi masuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 3,40 dan presentase kualitas sebesar 85,00%. Berdasarkan penilaian oleh ahli media, modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif masuk dalam kategori

sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 3,32 dan presentase kualitas sebesar 84,58% serta, penilaian modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif oleh responden masuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 3,48 dan presentase kualitas sebesar 86,53%. Berdasarkan hasil pengujian oleh ahli materi, ahli media, dan responden, maka modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif ini sangat layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Sedayu pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, khususnya materi Perakitan Komputer.

## **B. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan keterbatasan produk yang telah dijabarkan sebelumnya, modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif dapat disempurnakan pada penelitian dan pengembangan selanjutnya. Penyempurnaan tersebut dapat dilakukan dengan masukan peneliti sebagai berikut.

1. Menambah cakupan isi materi pada modul pembelajaran dengan memuat materi dari beberapa Kompetensi Dasar mengacu pada silabus C2 Komputer dan Jaringan Dasar sehingga cakupan isi materi modul pembelajaran tidak terbatas pada satu materi.
2. Modul pembelajaran bisa dijalankan di berbagai platform, baik komputer maupun *smartphone*, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

### **C. Saran**

Saran dari peneliti untuk penelitian dan pengembangan produk selanjutnya adalah sebagai berikut.

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran atau sebagai sarana belajar mandiri.

#### **2. Bagi Pendidik**

Modul pembelajaran Perakitan Komputer berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat dimanfaatkan pendidik untuk memperkaya metode pembelajaran sehingga lebih bervariasi. Selain itu, pendidik juga diharapkan dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran.

#### **3. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada pengembangan modul pembelajaran serta pengujian kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan dan belum sampai pada pengujian efektivitas modul pembelajaran, maka dari itu, harapan peneliti pada penelitian selanjutnya adalah dapat mengimplementasikan modul pembelajaran ke dalam proses pembelajaran dan menguji efektivitasnya terhadap prestasi belajar peserta didik.