BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem yang dilakukan, maka kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia untuk Siswa Kelas X di SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur" yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia yang telah dibangun dapat membantu para siswa kelas X dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran hardware dan jaringan komputer. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 53 sample dengan hasil presentase kenaikan nilai rata-rata sebesar 13% dan dari hasil kuesioner dengan hasil presentase sebesar 77% yang menyatakan menyetujui dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
2. Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Kebutuhan dasar Manusia yang telah dibangun dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mensimulasikan perakitan hardware komputer dan jaringan komputer. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Ika Wahyuni, S.Kep selaku Kaprog Keperawatan di SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur.
3. Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusiayang telah dibangun dapat menjadi media tambahan untuk membantu siswa dan siswi khususnya mata pelajaran hardware dan jaringan komputer.

5.2 Saran

Dalam Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Untuk Siswa Kelas X di SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur yang telah dibangun ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dan

penyempurnaan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin bertambah. Adapun saran-saran terhadap pengembangan media pembelajaran ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan lebih banyak lagi animasi-animasi bergerak, agar semakin menarik.
2. Penambahan unsur interaksi dengan pengguna, agar pengguna semakin aktif terhadap aplikasi pembelajran tersebut.