

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini penulis merancang sebuah aplikasi pembelajaran jaringan dasar komputer berbasis multimedia interaktif untuk jaringan dasar komputer dengan menggunakan metode *Learning the Actual Object*. Metode *Learning the Actual Object* merupakan sebuah metode yang memecah materi ajar menjadi penggalan materi kecil yang dirancang dengan lebih menitik beratkan pada pembelajaran objek asli berupa gambar maupun video untuk menjelaskan satu tujuan pembelajaran tunggal. Aplikasi pembelajaran jaringan dasar komputer berbasis multimedia interaktif ini dirancang dengan menggunakan bantuan software *Adobe flash CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Audacity*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai aplikasi pembelajaran jaringan dasar komputer berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan metode *Learning the Actual Object* dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi pembelajaran jaringan dasar komputer berbasis multimedia interaktif dirancang dengan konsep metode GUI (*Graphical User Interface*) yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Selain itu, dengan konsep metode GUI (*Graphical User Interface*) maka pengguna akan lebih tertarik dan berminat untuk belajar.
2. Aplikasi pembelajaran jaringan dasar komputer berbasis multimedia interaktif ini dirancang dengan gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan

video sehingga dapat meningkatkan kemampuan interaksi dan komunikasi dengan pengguna.

3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini maka pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengerti jaringan dasar komputer.

## 5.2 Saran

Saran penulis dalam pengembangan aplikasi pembelajaran jaringan dasar komputer berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan metode *Learning the Actual Object* adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan adanya pengembangan aplikasi pembelajaran berupa simulasi 3D beranimasi agar lebih meningkatkan daya tarik pengguna dalam belajar.
2. Diharapkan adanya penggabungan dari aplikasi game pada aplikasi pembelajaran ini agar pengguna dapat belajar sambil bermain.
3. Diharapkan dapat ditambahkan materi pembelajaran jaringan komputer lebih banyak dan lebih mendalam.