

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan fitur mind map menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berisi tentang materi perakitan komputer yang memiliki tingkat validitas kelayakan sesuai penilaian para ahli dan dinyatakan sangat layak untuk di gunakan, dengan presentase kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi sebesar 96% dan presentase kelayakan menurut ahli media sebesar 91%, serta respon pengguna 96.45%. Dengan demikian media pembelajaran perakitan komputer dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 5 Gorontalo.

5.2 Saran

1. Kepada peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini agar meneliti hal-hal yang belum menjadi fokus dalam penelitian ini, Sehingga kedepannya perancangan media pembelajaran perakitan komputer dan jaringan dasar dengan fitur mind map bisa lebih berkembang.
2. Kepada guru pengajar disarankan agar dapat memacu siswa dalam menggunakan variasi media pembelajaran interaktif dengan fitur mind map agar setiap proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik

3. Kepada siswa diharapkan agar bisa lebih fokus mempelajari materi yang ada pada media pembelajaran komputer dan jaringan dasar dengan fitur mind map. Karna media ini bisa mempermudah dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Aulia. Basir, M. Djahir. Rusmin (2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Mind Map Menggunakan Software Freemind pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebutuhan Manusia Kelas X di SMA Negeri 4 Palembang. Universitas Sriwijaya. : Digital Repository Bandung : Kaifa.
- Buzan, T. (2010). (Terjemahan : Susi Purwoko). *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony dan Barry. (2004). *Memahami Peta Pikiran : The Mind Map Book*. Batam : Interaksa.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. 2008. *Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Jensen, Eric dan Makowitz, Karen (2002). *Otak Sejuta Gygabite : Buku Pintar Membangun Ingatan Super*. Bandung : Kaifa.
- Juliana, Alifa. (2017) dengan judul Pengembangan Mind Map pada Pokok Bahasan Momentum, Impuls, dan Tumbukan. Universitas Jember : Digital Repository
- Madcoms. (2012). *Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pramuaji, Alfiyanto. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Coreldraw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Tugas Akhir Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Pribadi, A Benny. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Aksara.
- Putri, C. & Ngesti, R. 2016. “Penggunaan Media *Mind Map* dengan Aplikasi *Prezi* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. XI(2): 57-73.
- Raiser, A Robbert & Depsey, John.(2007). *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*, new jersey : Pearson Education. Inc
- Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Renika Putra.
- Rusman, (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 6
- Santyasa. I.W,. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Saputra, A., 2013, *Membangun Aplikasi bioskop dan sms untuk panduan skripsi*, Penerbit : PT Elex Media Komputindo , Jakarta.
- Shi, 2010, *Software Functional Testing from the Perspective of Business Practice* Computer and Information Science, www.ccsenet.org/cis.
- Sugiarto, Iwan. (2004). *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berfikir*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung:Alfabeta
- Sukoco, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Komputer untuk Pesertadidik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 22, No.2. Hlm. 216.

- Susilawati, (2014) Pengaruh kualitas layanan guru dan kepemimpinan transformasional kepala sekolah terhadap mutu sekolah dasar di kota Cilegon
repository.upi.edu, perpustakaan.upi.edu
- Uno, Hamzah B. (2006). Perencanaan Pembelajaran. Bumi Aksara. Jakarta
Yogyakarta: Andi Offset.