

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian yang berjudul pengembangan Multimedia Pembelajaran *Anti Theft* Berbasis *Fingerprint* Pada Simulator di *Workshop* Otomotif Universitas Pendidikan Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Telah dikembangkan multimedia pembelajaran *anti theft* berbasis *fingerprint* pada simulator di *Workshop* Otomotif Universitas Pendidikan Indonesia. Pengembangan multimedia ini menggunakan model penelitian *PPE* yang diawali dengan studi pendahuluan yaitu melakukan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah sistem kelistrikan otomotif untuk mengetahui perlu atau tidaknya pengembangan multimedia pembelajaran *anti theft* berbasis *fingerprint* pada simulator. Pembuatan multimedia ini diawali dengan perencanaan berupa membuat desain, *flowchart*, dan *manual book*, kemudian memproduksinya dengan *software Adobe After Effect CC 2019*, *Adobe Premiere Pro CC 2022*, *Arduino-ide_2.0.0*, *OBS Studio 27.2.4*, *Eagel Autodesk 9.6.2*, *handbrake*, dan *Google Drive*.
2. Uji kelayakan yang dilakukan oleh lima orang validator, yang terdiri dari tiga ahli materi sistem kelistrikan dan dua ahli media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media memberikan penilaian pengembangan multimedia pembelajaran *anti theft* berbasis *fingerprint* pada simulator di *Workshop* Otomotif Universitas Pendidikan Indonesia yang dibuat sangat layak dengan revisi. Berdasarkan masukan dan saran dari validator, multimedia pembelajaran ini telah diperbaiki sesuai dengan arahan, masukan dan saran ahli materi kelistrikan dan ahli media pembelajaran atau validator yang memvalidasi multi media pembelajaran *anti theft* berbasis *fingerprint* pada simulator di *workshop* otomotif Universitas Pendidikan Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak yang terkait, saran tersebut diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya, jika berminat membuat multimedia pembelajaran *anti theft* berbasis *fingerprint* pada simulator, disarankan untuk mengimplementasikan kepada mahasiswa dan buat multimedia interaktif yang bisa digunakan disemua jenis *smartphone*.
2. Bagi dosen agar mempertimbangkan penggunaan multimedia pembelajaran *anti theft* berbasis *fingerprint* pada simulator sebagai bentuk usaha dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah sistem kelistrikan otomotif materi *anti theft*.