

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil pengujian media pembelajaran interaktif yang di kemas dalam bentuk cd interaktif, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti telah mengetahui pengembangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk cd dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE (analysis, design, develop, implement, and Evaluation). Adapun tahap ADDIE adalah sebagai berikut: (a) tahap analisis, pada tahap ini peneliti perlu menganalisis kebutuhan pembelajaran pada proses pembelajaran *Troubleshooting PC*. (b) tahap desain, tahap ini dilakukan jika gambaran dari kebutuhan pembelajaran sudah di dapat pada tahap analisis, adapun desain merupakan tahap perancangan (*blueprint*) dari media yang akan dibuat. (c) Tahap pengembangan, setelah media yang diperlukan dalam proses pembelajaran selesai dirancang, maka media perlu di realisasikan menjadi produk, reaslisasi produk dimulai dengan pembuatan tampilan awal media dan tombol navigasi utama seperti, tombol *Petunjuk Penggunaan, Tujuan, Materi, Latihan* dengan meggunakan *microsoft power poinht, iSpring Pro 6.0 dan Camtasia Studio*. Selanjutnya membuat isi dari tiap-tiap menu utama. Setiap menu dibuat pada *scene* tersendiri, dengan tujuan agar pengerjaan lebih mudah tanpa mengganggu pengerjaan isi menu yang lain. Tiap *scene* di hubungkan secara *link*, dengan demikian pengguna dapat melihat ketiap menu yang ingin dikunjunginya hanya dengan menekan tombol menu utama. Setelah pembuatan isi media dan membuat *link* antar menu, maka selanjutnya adalah pengerjaan tahap akhir media yaitu, membuat autorun cd saat dijalankan di computer dengan menggunakan *Autoplay media studio 6.4* dan langsung melakukan tahap *burning* ke CD-R. (d) tahap implementasi, implementasi berarti menyesuaikan media dengan materi yang akan dipelajari. (e) evaluasi,

pada tahap ini, media akan di uji validasinya sebelum di pergunakan secara menyeluruh pada proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 orang reviewer dari ahli media dan materi. Hasil dari validasi media adalah “Sangat baik”. Setelah proses ADDIE dilakukan dan produk telah di validasi, selanjutnya produk di uji coba terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan 3 (dua) tahap, dimana tahap I dilakukan terhadap 2 siswa, tahap ke II dilakukan pada 10 siswa, dan tahap III dilakukan pada 28 siswa. Pada tahap ujicoba II dan III diketahui bahwa seluruh siswa sangat antusias menunjukkan penerimaan mereka terhadap media.

2. Media pembelajaran interaktif yang dikemas kedalam bentuk cd pada penelitian ini berdasarkan pengujian oleh para ahli telah dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan ternyata sangat menarik minat belajar siswa terlihat dari respon yang diberikan siswa melalui angket dan hasil belajar siswa yang naik secara signifikan. Media pembelajaran interaktif ternyata sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa dengan nilai terendah adalah 80,0 (delapan koma nol) dan nilai rata-rata siswa mencapai 90,36.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian desain media pembelajaran interaktif, maka beberapa saran yang dapat diajukan kepada guru, mahasiswa dan peneliti sendiri adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar dikelas hendaknya memiliki kemauan untuk membuat media pembelajaran yang belum ada maupun mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk mengatasi keterbatasan dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.
2. Mahasiswa JPTE yang hendak melakukan penelitian sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana hendaknya mempertimbangkan penelitian desain meupun pemngembangan terhadap dunia pendidikan terutama terhadap proses pembelajaran di SMK.

3. Peneliti diharapkan melanjutkan penelitiannya terhadap desain maupun pengembangan media pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY