

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini diambil berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil pengujian media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk cd interaktif, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangbangun media pembelajaran interaktif pada standar kompetensi elektronika dasar pengenalan resistor adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD interaktif dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).
2. Berdasarkan validasi media pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Macromedia Flash Sebagai Media *Chemo-Edutainment* (CET) Pada Mata Pelajaran Memahami Teori Dasar Elektronika (MTDE) Di Kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri I Lubuk Pakam” yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi didapat rata-rata persentase validasi sebesar 93,33% dengan kategori sangat baik, serta pengujian yang dilakukan kepada 25 siswa mendapatkan respon yang sangat baik dan didapat ketertarikan siswa terhadap media adalah dengan rata-rata 83,13% dengan kategori sangat baik, maka media pembelajaran yang dirancang dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa.

5.2.Saran

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

1. Diharapkan kepada guru untuk mendorong semangat siswa dalam mendalami media pembelajaran baik dalam mata pelajaran apapun agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai berbagai media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa pada pemanfaatan computer dan teknologi dalam pembelajaran.
2. Diharapkan kepada guru yang mengajar di kelas hendaknya terbebani dan bias dalam membuat media pembelajaran yang belum ada maupun mengembangkan media yang sudah ada menjadi lebih baik agar lebih mudah dan sesuai dengan keinginan siswa dalam menyapaikan pembelajaran.
3. Perlu dilakukan uji coba atau penelitian lanjutan untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas multimedia pembelajaran interaktif yang telah diciptakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat.
4. Mahasiswa yang akan melakukan penelitian sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana hendaknya mempertimbangkan penelitian desain maupun pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap dunia pendidikan terutama terhadap proses pembelajaran di SMK yang memprioritaskan praktek dan kerja mandiri siswa.