

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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. Rancangan bangun media pembelajaran interaktif pada standar kompetensi melakukan perbaikan dan/ atau setting ulang koneksi jaringan LAN 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 Bahan Ajar Berbasis Multimedia Untuk Kualitas Pembelajaran Melakukan Instalasi Motor Listrik di Kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan” 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 30 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.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian rancang bangun media pembelajaran interaktif, maka beberapa saran y⁷² 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 komputer dan teknologi dalam pembelajaran.
2. Diharapkan kepada guru yang mengajar di kelas hendaknya berbeban dan bisa 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 menyampaikan 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 JPTE 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom 1956. *Taksonomi Bloom dan Konsep Permasalahan dalam Belajar*. Jakarta: Cipta Perkasa.
- Hamilik, Oemar. 2009. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hendrik dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hofstetter. 2001. *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yudistira
- Lisana (2011). *Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Cara Berkendara Yang Baik*. Surabaya: Jurnal Teknologi Informasi Vol.1 No.2.

Munaidi, Yudi. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Robert M Gagne. 2008. *Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Karya Persada

Rosyada. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Erlangga

S. Sadiman, Arief dkk. 2008. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sahatma Pangaribuan. (2014). Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Unimed. Rancang Bangun Multi Media Interaktif pada pembelajaran teknik komputer dan jaringan. Skripsi.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Bandung: Kencana Predaran Media Group.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta
Supriatna, Dadang dan Mochammad Mulyadi. *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. (Online). (<http://www.johmunthe.yolasite.com>). Diakses tanggal 10 Agustus 2014.

Veryanto Sihaloho. (2012). Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Unimed. Penggunaan Software EKTS sebagai media dalam meningkatkan hasil belajar mengoperasikan sistem pengedali elektri maknetik. Skripsi.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.