

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil yang telah dicapai dari keseluruhan proses penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media belajar interaktif telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan dengan langkah 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data (bahan); 3) desain produk (desain *software* atau program dan *assembly*.) pada tahap desain program meliputi desain alur kerja dan desain struktural; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) produksi media.
2. Pengembangan media belajar interaktif ditinjau dari aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek penyajian dan tampilan, serta aspek pemrograman “Layak” digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA.
3. Pendapat ahli materi mengenai media belajar yang menunjang pembelajaran kontekstual (CTL) termasuk dalam kategori “Layak”, demikian juga pendapat ahli materi, ahli media dan guru ekonomi di SMA Negeri 20 Medan termasuk dalam kategori “Layak”. Berdasarkan pendapat dari validator tersebut, maka disimpulkan bahwa media belajar interaktif yang dikembangkan telah menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis kontekstual (CTL).

B. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media belajar interaktif adalah:

1. Keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga produk yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup dua kompetensi dasar saja.
2. Peran media belajar interaktif dalam menunjang dalam pembelajaran berbasis kontekstual (CTL) di SMA hanya diukur secara teoritis melalui pendapat ahli materi, ahli media dan ahli desain maupun guru saja.
3. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas pada satu sekolah saja, sehingga penyusunan produk hanya didasarkan pada analisis kebutuhan sekolah tersebut.

C. Saran

Dalam proses pengembangan media belajar interaktif ekonomi, peneliti menghimbau untuk meningkatkan kualitas dan pemanfaatan media perlu diperhatikan hal sebagai berikut:

1. Media belajar yang berbentuk interaktif dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas. Dapat juga digunakan dalam penyampaian materi atau dimanfaatkan sebagai referensi guru dalam mengajar maupun siswa dalam belajar di rumah.
2. Media interaktif ini dapat dikembangkan pada materi pelajaran yang lebih luas yaitu kompetensi dasar ataupun standar kompetensi yang relevan dengan

waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga tidak hanya mencakup dua kompetensi dasar saja. Waktu mendesain produk, membuat media, dan revisi produk dapat dilakukan secara maksimal. Hal tersebut memungkinkan untuk terus dikembangkan dengan media pembelajaran berbantuan komputer.

3. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk mengukur efektifitas penggunaan media interaktif. Sebaiknya uji coba dilaksanakan secara lebih luas sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan secara luas.
4. Pengembangan selanjutnya dapat menggunakan audio visual dalam menjelaskan materi sesuai dengan tampilan materi. Menggunakan animasi yang lebih menarik serta video yang jelas dan menarik.