

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran ekonomi untuk kelas XI IPS SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Validasi multimedia dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Hasil skor dari ahli media adalah 81,1 % (sangat baik), ahli materi 90,5 % (Sangat Baik) dan ahli desain 86,3% (Sangat baik).
3. Media pembelajaran diuji dengan dua tahap. Tahap pertama adalah uji perorangan oleh 3 orang siswa skor masing-masing adalah 90,7 % (sangat baik), 89,2 % (sangat baik), 89,2 % (sangat baik) dan pada tahapan kedua adalah uji kelompok terbatas menggunakan kelas multimedia dan nonmultimedia untuk melihat efektifitas produk digunakan uji *Independent Sample T- Test* hasilnya adalah  $sig (2-tailed) < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran dan yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran dan media pembelajaran berbasis multimedia

yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 percut Sei Tuan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Guru seharusnya menggunakan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Sekolah seharusnya memberikan pelatihan kepada guru untuk membuat multimedia pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
3. Media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat menjadi bahan studi yang relevan bagi peneliti yang lain.
4. Siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia secara mandiri di rumah maupun di sekolah.