

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

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

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development*) yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dipadukan dengan model Hannafin and Peck sebagai disain pembelajarannya, dengan fase pertama yakni analisis kebutuhan (*Need assessment*), yang kedua adalah fase desain (*Design*), fase terakhir dari model Hanafin dan Peck adalah pengembangan dan implementasi.
2. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai yang diperoleh **4,11 (Layak)** dari ahli media dan nilai yang diperoleh **4,53 (Sangat Layak)** dari ahli materi. Kemudian berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan pada pengujian sebanyak 30 orang siswa kelas XI TITL2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan didapatkan rata-rata penilaian sebesar **4,23 (Sangat Layak)**. Dilihat dari angket penilaian yang diberikan kepada siswa, media pembelajaran interaktif ini cukup menarik untuk dipelajari dan dipahami, melalui fitur fitur sederhana yang ditampilkan, siswa nyaman mempelajari materi Instalasi Tenaga Listrik .

## B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka beberapa saran diajukan untuk guru, mahasiswa dan peneliti sendiri guna untuk perbaikan dan penelitian lebih lanjut, antara lain:

1. Sebaiknya proses belajar mengajar disekolah harus didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, agar siswa cenderung lebih aktif dan tidak cepat bosan, materi pelajaran juga dapat dengan mudah diterima oleh siswa serta fasilitas sekolah bisa digunakan secara optimal.
2. Guru disekolah harus membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi, maupun media pembelajaran interaktif sesuai dengan analisis kebutuhan kompetensi dasar pada mata pelajaran.