

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kutacane dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah pada tahapan penelitian model analisis (*Analyse*) desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan oleh ahli materi terkategori “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata 4,18. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media terkategori “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata 4,21. Hasil validasi yang dilakukan oleh akseptansi/pengguna terkategori “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata 4,26. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan pengguna didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan di SMK Negeri 1 Kutacane pada proses pembelajaran. Pada uji keefektifan media pembelajaran mendapat nilai rata-rata 0,711 dengan kategori tinggi sehingga produk tersebut dikatakan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat di implikasikan dan dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Menjadi salah satu media pendukung untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ dalam upaya meningkatkan hasil belajar belajar siswa.
2. Menjadi salah satu sarana yang dapat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bervariasi didalam kelas.

5.3 Saran

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

1. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan materi yang terbatas dan sesuai syarat-syarat pengembangan, selanjutnya perlu dikembangkan lagi dengan materi, konten ataupun variasi yang lebih baik, kreatif dan menarik. Hal ini bertujuan agar semua siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa ada kendala.
2. Guru disekolah harus mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik dan lebih memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar namun peserta didik tetap dipantau dalam proses pembelajarannya.