

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMK N 1 Percut Sei Tuan dikembangkan menggunakan software *Adobe Flash CS6* sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis meliputi analisis siswa, guru. Tahap desain meliputi pembuatan *storyboard* dan penyusunan materi. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi kelayakan produk dari 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa serta revisi produk. Tahap uji coba media pembelajaran kepada 15 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 4 interpretasi “layak”. Validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,2 interpretasi “layak”, Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4 interpretasi “layak”, dan hasil validasi siswa melalui angket user/pengguna mendapatkan rerata skor sebesar 4,694 iterpretasi “sangat layak“. Melalui hasil validasi multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## 5.2.Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi pada siswa-siswi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan menambah motivasi belajar dikarenakan lebih interaktif dan tidak membosankan terutama pada saat pembelajaran daring media ini sangat cocok untuk diterapkan. Selain itu pada guru, pengembangan media ini memiliki implikasi memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih efisien pada saat pembelajaran daring dan dapat juga dijadikan alternatif media pembelajaran langsung saat dikelas.

## 5.3. Saran

Saran penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bukan merupakan media yang mudah dibuat, sehingga membutuhkan kemampuan dan ketelitian dari pihak yang ingin menjadikannya sebagai alternatif media dalam pembelajaran. Oleh karena itu hendaknya guru lebih termotivasi lagi untuk mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk menjadikan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini masih banyak terdapat kesalahan baik dari segi penulisan ataupun penyusunan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan karya yang lebih baik lagi kedepannya.