

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi jurnal penyesuaian menggunakan model pengembangan 4D. Pada tahap *Define* (Pendefenisian) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap *Design* (Perancangan) membuat rancangan konsep desain media pembelajaran, menyusun materi, soal dan kunci jawaban dan pemilihan *background*, gambar, *backsound*. Pada tahap *Development* (Pengembangan) membuat produk berdasarkan rancangan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Selanjutnya media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Media hasil revisi dari saran ahli, maka media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi jurnal penyesuaian siap untuk diimplementasikan. Tahap implementasi terdiri dari uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan uji coba lapangan (30 siswa). Pada tahap *Disseminate* (Penyebaran) media yang telah divalidasi dan mendapat kriteria layak kemudian disebarakan pada siswa dan guru mata pelajaran akuntansi.
2. Penilaian kelayakan media pembelajran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi jurnal penyesuaian berdasarkan ahli materi diperoleh nilai

presentase 90,75% yang masuk dalam kategori “**Sangat Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi, berdasarkan ahli media diperoleh nilai presentase sebesar 78,4% yang termasuk kategori “**Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi jurnal penyesuaian pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai presentase keseluruhan sebesar 89,30% masuk dalam kategori “**Sangat Layak**” dan penilaian pada uji coba lapangan diperoleh nilai presentase keseluruhan sebesar 92,16% masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan penilaian tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK Akuntansi.

3. Berdasarkan pada analisis siswa pada instrument tes hasil belajar dalam bentuk *quiz* yang diberikan pada siswa memperoleh nilai rata-rata 82,6 dengan siswa yang mempunyai nilai diatas KKM berjumlah 25 siswa dan untuk hasil dari presentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 83,33% atau dapat dikatakan presentase ketuntasan belajar siswa telah mencapai > 75% yang berarti media dapat dikatakan **efektif**.

5.2 Saran

Berdasarkan kualitas produk yang dikembangkan kelemahan dan keterbatasan penelitian telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran akuntansi perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan dapat dikembangkan dengan memuat materi akuntansi yang lebih lengkap.
2. Untuk penelitian selanjutnya , sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah atau satu kelas lagi, namun uji coba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambahkan tombol *back* di bagian kuis untuk mempermudah siswa kembali ke halaman soal sebelumnya. Sehingga siswa tidak perlu kembali ke halaman awal untuk melihat soal sebelumnya.