

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. Rancangan dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor dibuat dengan menggunakan model desain ADDIE.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD interaktif ini berdasarkan pengujian dilapangan ditanggapi dengan baik oleh para peserta didik.
3. Berdasarkan hasil uji lapangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini telah berhasil mengatasi kejenuhan para peserta didik pada proses pembelajaran model atom bahan semikonduktor.
4. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, maka multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor dengan penilaian keseluruhan 76,47% dalam kategori baik/setuju.

B. IMPLIKASI

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam CD interaktif dapat menjadi salah satu pilihan di masa sekarang ini guna meningkatkan hasil belajar siswa.

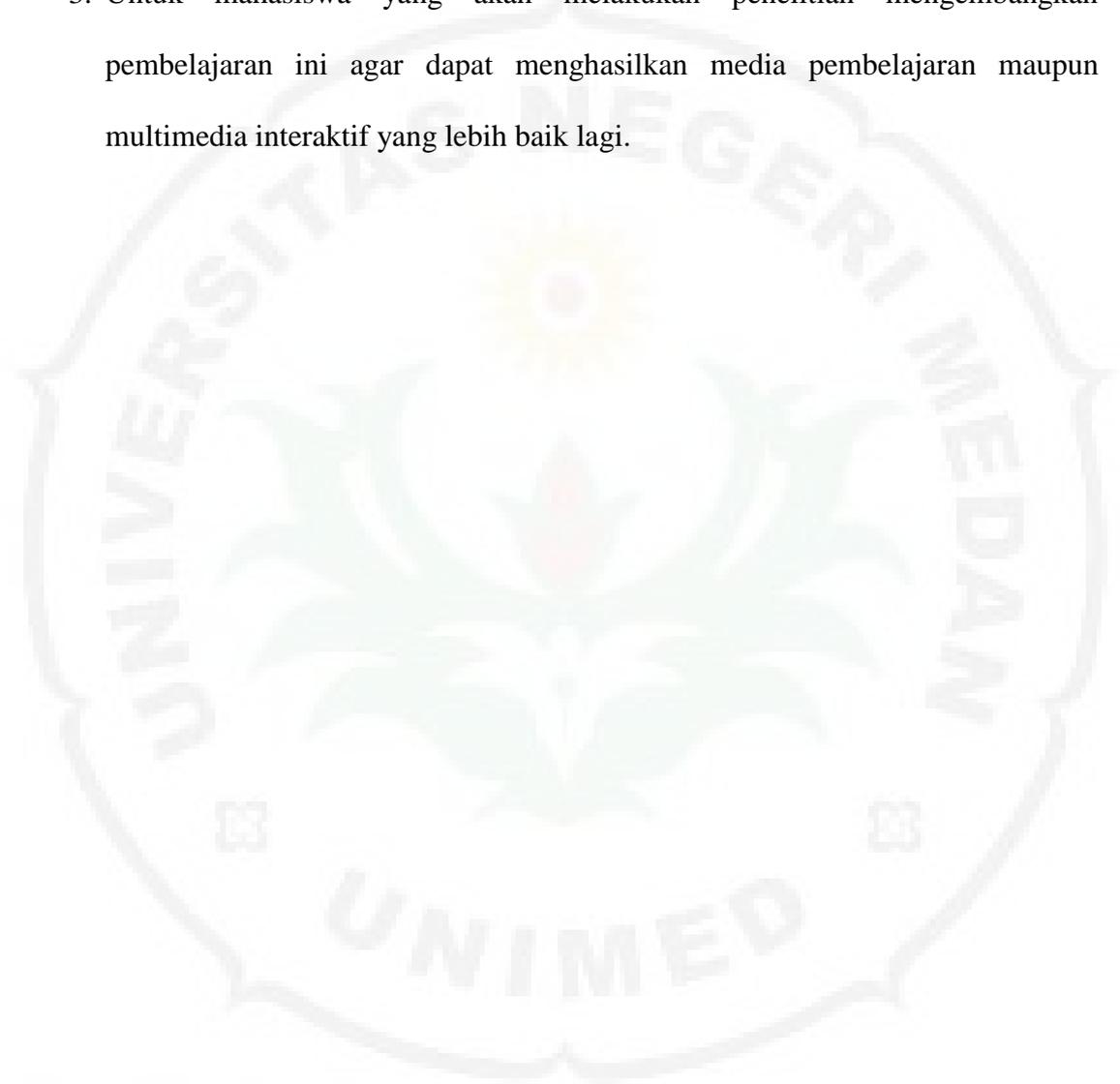
Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat suatu pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Sehingga siswa lebih tertarik lagi dalam belajar, dikarenakan mereka belajar dengan cara yang lebih menarik.

C. 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. Diharapkan kepada para guru yang mengajar dikelas hendaknya memiliki kemauan untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, sehingga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebaiknya proses belajar mengajar seperti ceramah yang selama ini dilakukan dalam kelas dibantu dengan pembelajaran menggunakan media seperti media pembelajaran, atau media lain yang dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

3. Untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian mengembangkan pembelajaran ini agar dapat menghasilkan media pembelajaran maupun multimedia interaktif yang lebih baik lagi.



THE
Character Building
UNIVERSITY