

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat layak digunakan pada materi algoritma dan pemrograman kelas X SMKN 6 Mukomuko
- 2) Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat praktis digunakan pada materi algoritma dan pemrograman kelas X SMKN 6 Mukomuko
- 3) Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat efektif digunakan pada materi algoritma dan pemrograman kelas X SMKN 6 Mukomuko

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian produk ini, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Produk ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi algoritma dan pemrograman. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengembangan media digital.

2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan panduan bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan proses pembelajaran.
3. Diharapkan penelitian ini juga dapat mendorong penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital ini.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran:

1. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat layak dengan persentase hasil kelayakan sebesar 91,72% pada materi algoritma dan pemrograman kelas X SMKN 6 Mukomuko maka disarankan untuk dipertahankan.
2. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat praktis dengan persentase hasil kepraktisan sebesar 96,13% pada materi algoritma dan pemrograman kelas X SMKN 6 Mukomuko maka disarankan untuk dipertahankan.
3. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat efektif dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 84 pada materi algoritma dan pemrograman kelas X SMKN 6 Mukomuko maka disarankan untuk dipertahankan.