

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil pengujian media pembelajaran interaktif yang di kemas dalam bentuk cd interaktif, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti telah mengetahui prosedur atau tata cara perancangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk cd interaktif dengan menggunakan model desain pengembangan prosedural dari model Borg And Gall. Adapun tahap pengembangan prosedural dari model Borg And Gall adalah sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah, pada tahap ini peneliti perlu mengidentifikasi potensi dan permasalahan apa saja yang ada pada proses pembelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran Listrik (MHPL). (2) Pengumpulan Data, tahap ini dilakukan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah, pada tahap ini yang penting dilakukan adalah analisis kebutuhan (*need analysis*). (3) Desain Produk, peneliti selanjutnya merealisasikan dengan membuat pengembangan media menjadi sebuah produk yang dapat digunakan pada penelitian ini, maka realisasi produk dimulai dengan pembuatan tampilan awal media dan tombol navigasi utama seperti, tombol *Petunjuk Penggunaan, Tujuan, Materi, dan Tes* dengan meggunakan *Adobe Flash CS3*. (4) Validasi desain, pada tahap ini validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran menggunakan hasil

pengukuran listrik SMK Swasta 2 Parulian 4 Porsea sebagai ahli materi, dan beberapa dosen Universitas Negeri Medan sebagai ahli media sehingga dapat diketahui kelebihan, kekurangan dan kelayakan produk untuk diuji cobakan pada sampel penelitian, hasil dari validasi adalah “sangat baik”. (5) Revisi Desain, pada tahap ini media direvisi untuk meminimalkan kelemahan-kelemahan produk yang akan diuji cobakan. (6) Uji Coba Produk, pada tahap ini peneliti melaksanakan uji coba untuk mengetahui efektivitas dari produk yang akan dikembangkan, pengujian ini dilakukan terhadap pengguna dengan ukuran kecil yaitu sepuluh orang (10 orang). (7) Revisi Uji Coba Produk, pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan produk untuk meminimalkan kelemahan-kelemahan produk. (8) Uji Coba Pemakaian, pada tahap ini peneliti melaksanakan uji coba lanjutan, pengujian ini dilakukan terhadap pengguna dengan ukuran yang lebih besar yaitu tiga puluh orang (30 orang). (9) Revisi Uji Coba Pemakaian, pada tahap ini produk akan dilakukan apabila media dinilai belum memuaskan atau belum layak diuji cobakan meskipun hasil pengujian produk sudah berada pada kategori “sangat baik”. (10) Produksi Masal, apabila produk CD Interaktif ini tidak terdapat lagi kelemahan atau kekurangannya, maka produk CD Interaktif ini sudah dapat di produksi masal.

2. Media pembelajaran interaktif yang dikemas kedalam bentuk cd interaktif pada penelitian ini berdasarkan pengujian oleh para ahli telah dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan ternyata sangat menarik minat belajar siswa terlihat dari respon yang diberikan siswa melalui

angket dan hasil belajar siswa yang naik secara signifikan. Media pembelajaran interaktif ternyata sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa dengan nilai terendah adalah 8,0 (delapan koma nol) yaitu lebih tinggi dari nilai KKM yang ditetapkan hanya dalam 1 kali penerapan tanpa harus melakukan remedial.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian desain media pembelajaran interaktif, maka beberapa saran yang dapat diajukan kepada guru, mahasiswa dan peneliti sendiri adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar dikelas hendaknya memiliki kemauan untuk membuat media pembelajaran yang belum ada maupun mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk mengatasi keterbatasan dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.
2. Mahasiswa JPTE yang hendak melakukan penelitian sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana hendaknya mempertimbangkan penelitian desain maupun pengembangan terhadap dunia pendidikan terutama terhadap proses pembelajaran di SMK.
3. Peneliti diharapkan melanjutkan penelitiannya terhadap desain maupun pengembangan media pembelajaran.