

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Rancang bangun pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* menggunakan *adobe flash cs 6* dan *web site*, menggunakan pengembangan produk metode ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), tujuannya mengidentifikasi isi/materi pembelajaran sesuai kebutuhan, dan mengidentifikasi dana, sarana dan prasarana. Desain (*Design*), tujuannya merancang desain tampilan, dan merencanakan alat evaluasi. Pengembangan (*Development*), tujuannya pembuatan komponen-komponen media dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS 6* dengan bantuan perangkat lunak *Photoshop CS 3* serta pemanfaatan jaringan internet yang telah dirancang peneliti yaitu *Jeremiase-Learning.ga*. Implementasi (*Implementation*), tahap ini memastikan keberhasilan hasil produk melalui angket yang dibagikan kepada para peserta didik. Evaluasi (*Evaluation*) melakukan perbaikan dari validasi produk.
2. Pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* menggunakan *adobe flash cs 6* dan *web site*, pada kompetensi dasar menjelaskan instalasi lampu penerangan pada bangunan menambah minat dan hasil belajar siswa terbukti dari produk multimedia yang telah divalidasi siswa.

3. Hasil validasi dari ahli media diperoleh skor **3,85** (sangat bagus/sangat layak), dan validasi dari ahli materi diperoleh skor **3,60** (sangat bagus/sangat layak) serta angket yang diuji coba kepada para siswa pada tahap I diperoleh skor **3.32** (baik/layak), untuk tahap II diperoleh skor yang diperoleh **3.37** termasuk dalam kategori (sangat baik/sangat layak).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Guru lebih baik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seperti rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*, hendaknya guru mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik, karena dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa.
2. Siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* secara mandiri disekolah maupun di rumah.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* menggunakan *adobe flash cs 6* dan *web site* dapat menjadi bahan studi yang relevan bagi peneliti lain .