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. Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan metode pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kinerja), *Desain* (merancang serta merumuskan tujuan), *Develovment* (pengembangan produk, validasi produk), *Implementation* (pengujian produk), *Evaluation* (pembahasan hasil uji produk).
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif dasar dan pengukuran listrik berdasarkan penilaian yang diperoleh melalui hasil perhitungan rata-rata dari ahli media 4,3 dengan kategori sangat baik, ahli materi 4,14 dengan kategori baik, serta pengujian terhadap 20 orang siswa dengan penilaian keseluruhan 4,66 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknik Elektronika Analog dan Digital.

   Para siswa menyukai media pembelajaran interaktif dasar dan pengukuran listrik, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa lebih mudah memahami tentang pengukuran besaran lsitrik. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dasar dan

pengukuran listrik menjadi lebih menarik dan menjadi tidak membosankan serta dapat membantu siswa dalam memahami beberapa hal yang tidak bisa dipahami jika hanya melalui pembelajaran konvensional.

B. 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. Sebaiknya proses belajar mengajar disekolah harus didukung dengan menggunakan media pembelajaran, agar siswa cenderung lebih aktif dan tidak cepat bosan, materi pelajaran juga dapat dengan mudah diterima oleh siswa.
2. Guru disekolah harus membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi, maupun media pembelajaran interaktif.

THE Character Building UNIVERSITY