

BAB V

KESIMPULAN

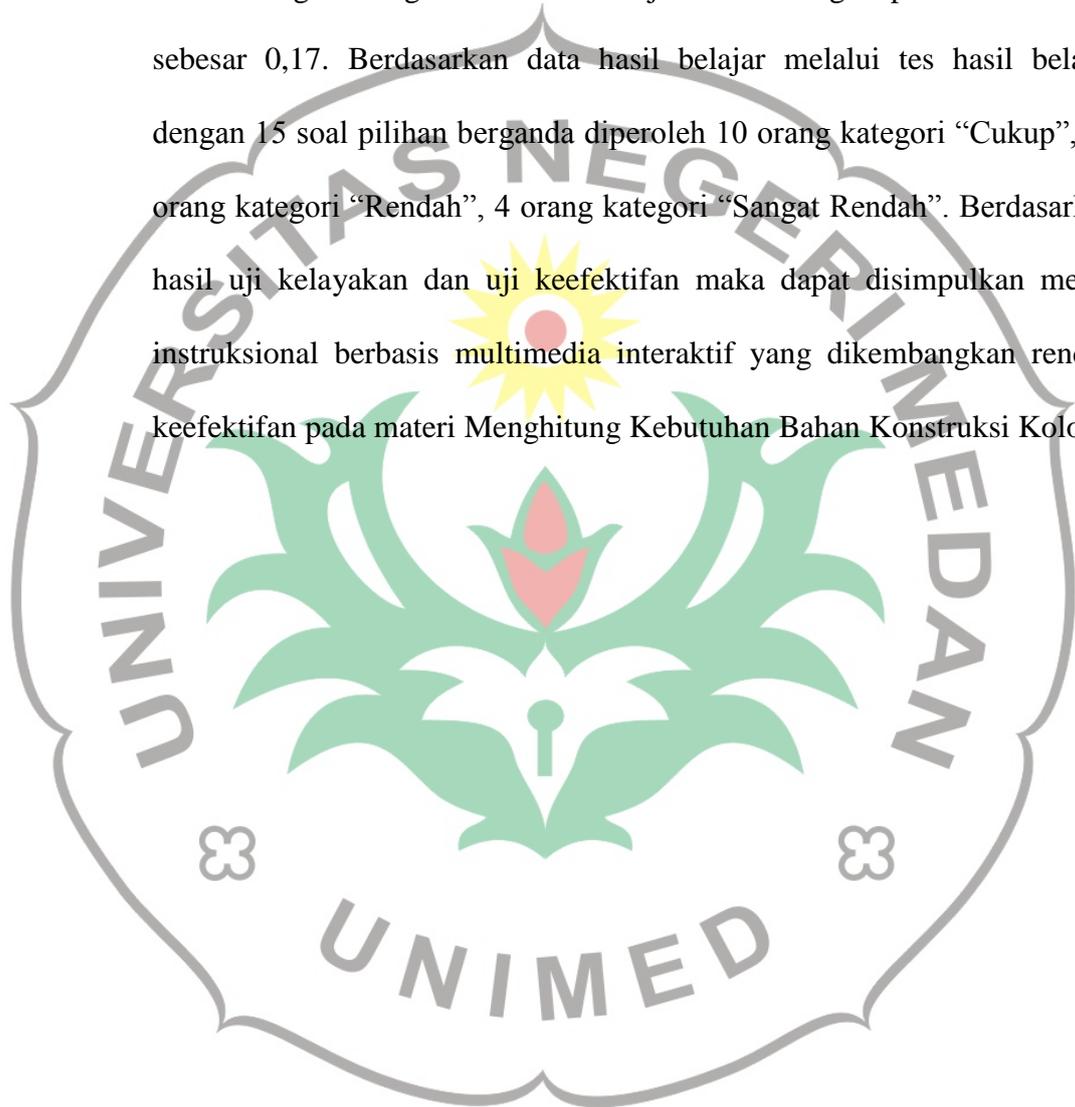
A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Media instruksional telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran penilaian yang diperoleh melalui hasil perhitungan rata-rata dari ahli materi 4,43 dengan kategori “Sangat Layak/Baik” dan ahli media 3,8 dengan kategori “Layak/Baik” serta ahli desain pembelajaran 3,8 dengan kategori “Layak/Baik”. Dengan demikian, Media Instruksional Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Dan Properti Siswa Kelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti SMK Negeri 2 Sibolga Layak digunakan sebagai Media Pengembangan Instruksional Pada Menghitung Kebutuhan Bahan Konstruksi Kolom.

2. Berdasarkan hasil penilaian hasil belajar yang dilakukan terhadap 25 siswa kelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti SMK Negeri 2 Sibolga memperoleh persentase keefektifan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Instruksional Berbasis Multimedia Interaktif dengan jumlah rata-rata *pre-test* dan *post-test*, yaitu $62,96 < 63,6$ dan dinyatakan bahwa Media Instruksional Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Dan Properti dikategori “Rendah”

dan Kurang meningkatkan hasil belajar siswa dengan penilaian N-Gain sebesar 0,17. Berdasarkan data hasil belajar melalui tes hasil belajar dengan 15 soal pilihan berganda diperoleh 10 orang kategori “Cukup”, 11 orang kategori “Rendah”, 4 orang kategori “Sangat Rendah”. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan uji keefektifan maka dapat disimpulkan media instruksional berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan rendah keefektifan pada materi Menghitung Kebutuhan Bahan Konstruksi Kolom.



THE
Character Building
UNIVERSITY

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan hanya pada materi menghitung kebutuhan bahan konstruksi kolom saja, selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang lain dengan konten yang lebih variatif.
2. Pengembangan media instruksional lebih lanjut perlu menambahkan link belajar yang belum tersedia, pada halaman menu materi belajar perlu di isi dengan *link* belajar dapat berupa *website* mengenai materi, materi berbentuk *pdf*, atau *link streaming video*.
3. Media instruksional menggunakan *Adobe Flash CS6* ini paling tepat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran mandiri. Meskipun media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran bersama-sama dalam kelas, Namun kurang maksimal karena dalam media pembelajaran ini perlu adanya input langsung dari pengguna untuk menggerakkan animasinya.
4. Pengembangan media instruksional ini masih sederhana, untuk itu peneliti memberi saran untuk pengembangan media instruksional selanjutnya lebih baik lanjut berpacu pada kurikulum terbaru. Hal ini perlu pengembangan media berkelanjutan serta materi sebagai penunjang minat belajar siswa.
5. Diperlukan peran serta dari pihak sekolah terkait pengizinan penggunaan laboratorium komputer untuk pembelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Dan Properti berkelanjutan.