

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Rancang bangun media pembelajaran interaktif pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika untuk materi diode dan rangkaian penyearah dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Power Point*, *Program Livewire Simulations*, *Macromedia Flash*, *Adobe Photoshop*, Dan *Ispring* sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
2. Media pembelajaran untuk materi diode dan rangkaian penyearah yang disajikan telah layak digunakan. Media yang dibuat telah divalidasi oleh validator dan *user*. Penilaian hasil angket oleh validator dan pengguna (*user*) atas Media Pembelajaran adalah **sangat baik dan sangat layak** digunakan sebagai media dan sumber belajar mandiri pada mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika. Hal ini diketahui melalui angket hasil validasi oleh ahli materi yang menyatakan materi yang dibuat **sangat baik** untuk dijadikan media pembelajaran dengan skor **4,63** dan validasi oleh ahli media yang menyatakan media yang dikembangkan **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan skor kelayakan media pembelajaran adalah **4,17** serta angket yang diuji coba kepada para siswa dengan rata-rata skor pada pengujian tahap I **4,54** dan rata-rata skor pada pengujian tahap II adalah **4,62**

dan ini termasuk dalam kategori **sangat baik dan sangat layak**. Dari hasil penilaian angket yang di dapat bahwa media pembelajaran yang telah disajikan dapat membantu dan menambah potensi siswa.

B. Saran

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

1. Guru bidang study hendaknya menggunakan maupun mengembangkan media pembelajaran materi diode dan rangkaian penyearah pada mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika. karena dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan suatu multimedia pembelajaran interaktif terhadap salah satu kompetensi dasar mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa.
2. Kepala sekolah menugaskan guru untuk menggunakan media pembelajaran di sekolah demi meningkatkan minat belajar siswa.
3. Perlu dilakukan uji coba atau penelitian lanjutan untuk mengetahui efisiensi dan efektifitas multimedia pembelajaran interaktif untuk materi diode dan rangkaian penyearah yang telah diteliti ini untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.
4. Mahasiswa yang akan melakukan penelitian sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana hendaknya mempertimbangkan penelitian desain maupun pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap dunia pendidikan terutama terhadap proses pembelajaran di SMK yang memprioritaskan praktek dan kerja mandiri siswa