

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan model ADDIE terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran yang sudah di rancang dan di implementasikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil *posttest* sebesar 82,80 lebih besar dari hasil *pretest* sebesar 66,00 dengan adanya kedua nilai ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kepada siswa berpengaruh positif untuk kemampuan dan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

- 1) Keberhasilan penggunaan media pembelajaran dengan model ADDIE terletak pada bagaimana seorang guru menjadikan media pembelajaran sebagai penopang untuk keberhasilan pembelajaran dengan sebaik mungkin.
- 2) Model pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi siswa dalam mengevaluasi dirinya sendiri, Hal ini dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu diharapkan untuk siswa menggunakan media pembelajaran dengan sebaik mungkin dan untuk guru diharapkan untuk bisa di kembangkan kedepanya pada mata pelajaran yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Anonim. 2015. “Materi Pheriferal Komputer”. [Www.Ilmukomputer.Com](http://www.ilmukomputer.com). Diakses Pada Tanggal 12 Januari 2017.
- Ardianti N. 2012. Karmapati. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis TAI untuk mata pelajaran TIK dengan pokok bahasan desain grafis pada siswa kelas XII SMA NEGERI 1 SUKASADA*. Vol 1. Nomor 1. ISSN 2252-9064.
- Arini, N.K. 2013. *Pengaruh model pembelajaran ADDIE terhadap ketrampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA siswa kelas V di desa Pedawa*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chaeruman. 2008. *Pengembangan nilai addie*. Bandung. Alfabeta
- Dimiyati, Mudjono. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Husain H. Dkk. 2012. JTI. *Multimedia Pembelajaran Alat Optik Mata Dengan Metode Demonstrasi Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Dan Analisis Siswa*. Vol 8. NO 1. ISSN 1414-9999.
- Ibrahim A. 2011. *Pengembangan model addie*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Kirna, I M. Dan Wijaya I K. 2012. *Model Demonstrasi Interaktif Berbantuan Multimedia dan Hasil Belajar Siswa IPA Aspek Kimia Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 45 No 1.
- Mulyasa. 2006. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Permana, P.T.H 2013. Karmapati. *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Instructional Games Berbasis Game Edukasi Jaringan Komputer*. Vol 2. No 5. ISSN 2252-9063.
- Piaget. 2010. *Teori Belajar Dan Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Prinekacipta.
- Arda. 2015. e-Jurnal mitra sains *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Volume 3 Nomor 1, Januari 2015 hlm 69-77.

- Sudjana, Nana. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Fikriaturrohmah. 2013. *Pengembangan media pembelajaran interaktif Hands-on equations berbantu komputer pada materi persamaan linier satu variable untuk siswa kelas VII*. Universitas Negeri Malang.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperatif learning*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar
- Sutiman. 2007. *Strategi Pembelajaran Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Pustaka Media.
- Syah, M. 2011. *Dasar-Dasar Proseses Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Wahyuni. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Group.
- Walington A. 2007. *Dasar-dasar teori pembelajaran pendidikan*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widyoko. 2009. *Teknik Analisis Tes*. Jakarta Pustaka Media.