

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan pada bab sebelumnya mengenai “Pengembangan Media Interaktif Sumber Daya Alam Menggunakan Aplikasi Swishmax Yang Diintegrasikan Dengan PowerDirector” Di SMA Negeri 1 Boliyohuto Kelas XI IPS, maka disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif pada materi sumber daya alam yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi swishmax yang diintegrasikan dengan power director ini membuat siswa tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dibuktikan pada presentase minat siswa yang diukur oleh peneliti pada kelas ujicoba terbatas yaitu 86.4% dengan kategori sangat baik (SB). Sedangkan dalam ujicoba general hasil persentase minat siswa dengan kategori sangat baik (SB) adalah 77.8%.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, respon siswa dalam hal ini minat siswa terhadap media interaktif sumber daya alam sangat baik. Akan tetapi penelitian ini hanya terfokus hingga tahap *develop* (pengembangan) sehingga peneliti menyarankan kepada mahasiswa agar dapat melakukan penelitian yang sama dengan metode yang berbeda dan materi yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Handoyo, B. dan Suharto.Y.2003. *Aplikasi Media Untuk Pembelajaran Geografi*. Malang: Geo Spektrum.
- Hartono. 2009. *Geografi: Jelajah Bumi dan Alam Semesta Untuk Kelas XI SMA/MA Program Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: CV. Citra Praya
- Hilala, A. 2014. *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi*. Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNG. Gorontalo.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran : Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek, Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.
- Munir, 2005, *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*. P3MP: UPI.
- Nandi, 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan* . Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1, April
- Rajagukguk, Waminton. 2011. *Perbedaan Minat Belajar Siswa dengan Media Komputer Program Cyberlink PowerDirector dan Tanpa Media Komputer pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok di Kelas VIII SMP Negeri 1 Hampan Perak Tahun Ajaran 2009/2010*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol 5, No 2, 205-220
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sakti, Indra . 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di Sma Plus Negeri 7 Kota Bengkulu*. Jurnal Exacta. ISSN 1412 – 3617 Vol. X No. 1 Juni 2012. Hal 4 (<http://jurnal.ump.ac.id/index.php/juita/article/download/457/432>) diakses pada 28 Februari 2017.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subaris, dan Haryono. 2008. *Hygiene Lingkungan Kerja*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta

Unair.(2015). *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Swishwax*. Program Studi Sistem Informasi

Utoyo, Bambang. 2009. *Grografi: Membuka Cakrawala Dunia untuk Kelas XI sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT Setia Purna Inves