

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan melalui sepuluh tahapan pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap uji coba pemakaian, tahap revisi produk, tahap uji coba produk, tahap revisi desain, tahap revisi produk, dan tahap produksi masal.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif yang berisi tentang materi desain grafis yang dapat di gunakan untuk siswa kelas X SMK Negeri 4 Gorontalo sebab telah memenuhi komponen-komponen media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil pengujian kelayakan media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif oleh ahli materi sebesar 97,5 %, ahli media sebesar 79,2 % dan tanggapan pengguna mencapai 94,5%. Hasil pengujian oleh ahli materi, ahli media dan tanggapan pengguna dikategorikan “Sangat Layak” sesuai dengan tabel kelayakan media.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih khususnya yang multimedia interaktif agar kiranya dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Bagi penelitian berikutnya agar kiranya dapat menerapkan media pembelajaran media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan ini pada siswa kelas X

SMK, sebab pada penelitian kali ini hanya terfokus pada pengembangan produk tanpa menerapkannya pada proses belajar mengajar.

3. Diharapkan bagi siswa kiranya media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai salah satu pendukung pembelajaran mandiri yang bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends. 2013. *Belajar untuk Mengajar Edisi 9 Buku 2*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Benny. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implimentasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Dahar, R. 2006. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dede. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa. Semarang: *Universitas Negeri Semarang*.
- Dharma, S. 2008. *Pendekatan, Jenis dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Direktur Tenaga Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2006. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNNISULA Press.
- Esterberg. 2002. *Qualitative Methods Ins Social Research*. Mc Graw Hill, New York.
- Lestari, D. 2017. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. Gorontalo: *Universitas Negeri Gorontalo*.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hanapi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica*, 4(2), 129-150.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Busana Murni.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Johnson and Johnson. 2009. *The Cooperative Learning Institut*. Vol. 24.
- Joyce and Weil. 2013. *Models of Teaching, edisi 8*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Marshal. 1995. *Designing Qualitative Research*. California: Sage Publication Inc.
- Musianto, L. 2002. Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*, (4)2, 123-136.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mukrima, S. 2014. *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Rini, Y. 2013. *Pendidikan, Hakekat, Tujuan, dan Proses*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Rohani. 2014. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Surjono, H. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.