

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan : Media pembelajaran interaktif audio visual ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*)

Tingkat kelayakan media pembelajaran audio visual ditinjau berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, siswa. Validasi kelayakan oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 95% dengan kategori “Sangat Layak”.

Dilihat dari perbandingan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media menghasilkan nilai *pretest* 94,371 dengan standar deviasi 4,4682 termasuk dalam kategori “Sedang”. Sedangkan hasil *posttest* yang dihasilkan mencapai 100,35 dengan standar deviasi 2,6373 termasuk dalam kategori “Tinggi” sehingga kesimpulannya adalah Multimedia Pembelajaran Audio Visual dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan keterbatasan pada Multimedia Pembelajaran Interaktif audio visual, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Media audio visual dapat mempermudah guru dalam penyajian materi, dan dapat memberikan motivasi belajar pada siswa, maka dari itu penggunaan media audio visual dapat diterapkan pada pembelajaran khususnya pemrograman dasar maupun pelajaran lain

### 2. Bagi Siswa

Diharapkan untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pemrograman dasar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dan lebih termotivasi lagi untuk memperoleh hasil atau pengalaman belajar yang lebih baik

### 3. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran audio visual sebaiknya bisa dikembangkan lagi, mengingat jaman semakin canggih diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyanto, Pramuaji. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan CorelDraw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Aprilia, Eka Fitri. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata pelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang*. Skripsi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Hamdu, Ghullam. Lisa A. 2011. *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12 No. 1, April 2011.
- Hamzah B Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hidayah, Nur. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pemrograman Dasar Untuk Kelas X SMK*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Lestari, Dini. 2017. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Mulyatiningsih. Endang 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oktadinata, Sandra. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Sistem Starter Dan Pengisian di SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta

- Putri, Nindia Ika. 2018. *Pengembangan Modul Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas XI Multimedia Di SMKN 1 Pengasih*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahim, Ahmad Amiruddin. 2017. *Media pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Peripheral Komputer*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Rosantiana, Novia Mekar. 2016. *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran PKN di SMP Muhammadiyah 4 Semarang*. Skripsi; Universitas Negeri Semarang
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. 2013. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Sugiyono. 2002. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D )*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful, Djamarah Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Yasin, Melfiyanti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode ADDIE Pada Materi Pengenalan Perangkat Keras*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Zahrina, Nissa Estika. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V Di MI Al Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri*.Skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.