

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis website dan siap digunakan untuk siswa kelas XIIS-3 di SMA Negeri 1 Telaga Biru sebab telah memenuhi komponen-komponen media pembelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website* yang telah dikembangkan terbukti efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil pengujian korelasi product moment sebesar 5,452 dan memenuhi ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan besaran kontribusi sebesar 49,77%, dan pengujian N-gain ternormalisasi hasil belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar sebesar 37,50% dan rata-rata nilai gain sebesar 0,34.
3. Hasil pengujian kelayakan multimedia pembelajaran interaktif oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan pada aspek Penilaian tujuan pembelajaran diperoleh persentase kelayakan sebesar 100%, dan aspek Penilaian content/isi diperoleh persentase kelayakan sebesar 97,2%, serta rata-rata perolehan hasil

penilaian terhadap penyajian materi pada media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website oleh ahli materi adalah sebesar 98,6% dan termasuk kategori “**Sangat Layak**”. Sedangkan hasil pengujian kelayakan multimedia pembelajaran interaktif oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan pada aspek Penilaian Tampilan diperoleh persentase kelayakan sebesar 75%, aspek penilaian Penilaian Navigasi diperoleh persentase kelayakan sebesar 75%, dan aspek Keefektifan Program sebesar 75%, serta rata-rata perolehan hasil penilaian terhadap penyajian media pada media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website oleh ahli media adalah sebesar 75% dan termasuk kategori “**Layak**”. Dan penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran yang memiliki tingkat kebermanfaatan dengan hasil kelayakan menurut tanggapan pengguna mencapai 78,44% dan dikategorikan “**Sangat Layak**”.

5.2 Saran

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

1. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website* dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk mata pelajaran yang berbeda.
2. Diharapkan bagi siswa kiranya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website ini dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran mandiri

yang bersifat menyenangkan ditengah pandemic covid-19 yang berlangsung saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adithya Natakusuma, Suroso, Puji Hardati, 2017. *Pengaruh Cara Belajar Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Pekalongan*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, Indonesia.
- Alif Aditya Chandra, Muhsinatun Siasah Masruri. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran PKn SMP*. Jurnal Pendidikan SMP. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifatun Rizka Amelia. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Mach Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X IPS SMA N Kendal*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Edi Irawan, Tatik Suryo. 2017. *Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika*.
- Gede Ari Yusdamara, Desi Purnami. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- HermanDwi Surjono, 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Uny Press
- J.Handika. *Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. 2012. IKIP PGRI Madiun, Indonesia
- Nugraheni Dinasari Haryono. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Noviani. N. D. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Panca Putri Rusdewanti, Abdul Gafur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp*. Fakultas Bahasa Dan Seni Uny. Fakultas Sosial Uny.

- Prasetyo, Zuhdan K. 2012. *Research and Development (Pengembangan Berbasis Penelitian)*. Zuhdan KP, R&D, PPs UNS 14 Juni 2012. Program Pascasarjana Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta.
- Pramuaji, Alfiyanto. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Coreldraw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Yoga Prismanata, Chrisna Ismaniati. 2017. *Pengembangan Multimedia Geografi Berbasis Memory Sport Pada Materi Litosfer Untuk Peserta Didik SMA*. Prodi Teknologi Pembelajaran PPs Universitas Neger Yogyakarta.
- Sudijono. A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.