

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Perancangan media pembelajaran interaktif ini telah menghasilkan produk berupa sebuah media pembelajaran yang berisi tentang mata pelajaran pemodelan perangkat lunak yang dapat digunakan di SMK Negeri 1 Gorontalo sebab telah memenuhi komponen-komponen media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi I dan ahli materi II menunjukkan presentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori “Sangat Menarik”, serta ahli media menunjukkan presentase kelayakan sebesar 89% dengan kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti ini menghasilkan media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas kelayakan sesuai penilaian ahli materi dan ahli media dan nyatakan sangat layak untuk digunakan.

5.2 Saran

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

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Bagi penelitian berikutnya agar kiranya dapat menerapkan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini pada siswa kelas XI SMK, sebab pada penelitian kali ini hanya terfokus pada perancangan produk tanpa menerapkannya pada proses belajar mengajar.
3. Diharapkan bagi siswa kiranya media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai salah satu pendukung pembelajaran mandiri bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Pendidikan*, 2 (2)
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Boston: Speinger US
- Darmawijoyo. 2011. Pembelajaran Matematika Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 3 (1): 294-303
- Darusalam, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 3 (2)
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Pratomo, Adi & Irawan, Agus. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck, *Jurnal POSITIF*, 1 (1): 14-28.
- Rhomdani, R.W. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Quandary di Universitas Muhammadiyah Jember, *Jurnal Gammath*, 1 (2): 2503-4723.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5 (1): 80-90

Simamora, Laventer.J & Panjaitan, Binsar. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fisika Pada Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Pendidikan*, 2 (2)

Suyanto, & Jihad, A. (2013). *MENJADI GURU PROFESIONAL: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Penerbit Erlangga (Vol. 12).

<https://books.google.com/books?id=nMEVBQAAQBAJ&pgis=1> diakses 12 januari 2020.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan RdanD*. Alfabeta Bandung.