

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada proses pengembangan, terdapat 3 tahap yang dilakukan peneliti, diantaranya yaitu tahap analisis potensi dan masalah, tahap desain, dan tahap pengembangan media. Di dalam media tersebut terdapat beberapa media yang digabung menjadi satu, diantaranya adalah teks, gambar, video, animasi, musik dubbing, serta dilengkapi musik instrumen. Sebelum peneliti membuat media, terlebih dahulu peneliti membuat desain peta materi, desain peta kompetensi, desain GBIM, desain naskah, dan desain tampilan media. Setelah semua bahan terkumpul, maka proses pengembangan media secara utuh dimulai. Dalam media ini terdapat pembukaan (*opening*), isi/ materi, dan penutup.
2. Implementasi dilaksanakan pada hari bulan Mei 2023 di SMA Negeri 1 Panai Hulu. Responden pada penelitian ini merupakan siswa kelas XII yang berjumlah 72 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket tanggapan siswa dan soal *pretest* dan *posttest*.
3. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil dari tanggapan siswa dengan kesimpulan layak, hasil validasi materi dan media dari tanggapan validator juga dengan kesimpulan layak. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan juga efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari hasil *pretest*

yang hanya mencapai 75%, setelah menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif hasil *posttest* meningkat menjadi 94%.

5.2 Saran

Saran yang diberikan peneliti untuk peneliti selanjutnya maupun pembaca, yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, perlu penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media dengan subyek penelitian yang lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan akan semakin valid.
2. Bagi siswa, lebih banyak mencari ilmu tambahan dari berbagai bahan ajar, baik itu bahan ajar cetak ataupun non cetak, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi Guru semua mata pelajaran dapat mengembangkan media berbasis komputer, khususnya multimedia interaktif dan yang sesuai dengan dengan kurikulum yang berlaku serta melakukan monitoring khusus untuk memantau pembelajaran mandiri siswa yang menggunakan media interaktif yang berbasis komputer.
4. Pada saat pengumpulan bahan media, sebaiknya benar-benar dicek kualitas bahan tersebut. Misalkan video animasi, ketika mencari atau membuat video animasi sebaiknya memilih yang kualitasnya paling baik. Begitu juga dengan *background* media seperti rekaman ataupun musik-musik lainnya, sebaiknya menggunakan kualitas suara yang paling bagus agar hasil medianya juga maksimal.