

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama penelitian dan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tahapan yang digunakan untuk mengembangkan multimedia ini diantaranya adalah tahap studi pendahuluan (analisis pengguna, materi yang akan dikembangkan, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk melakukan pengembangan); tahap desain produk (*flowchart, storyboard, dan soal evaluasi*) ; tahap pengembangan (antarmuka yang terdiri dari tujuh laman utama, lalu dilakukan *coding* untuk memberikan perintah di tiap laman); tahap validasi ahli (ahli media dan ahli materi); tahap uji lapangan (respon pengguna dan peningkatan hasil belajar dilakukan pada X TPU 7 SMK Negeri 12 Bandung); dan pengolahan data.
2. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh skor *n-gain* yang dapat dikategorikan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang “Sedang”

B. Saran

Multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat merupakan versi pertama sehingga masih memiliki beberapa kekurangan yaitu:

1. Suara yang digunakan pada multimedia ini masih kaku atau kurang humanis.
2. Belum ada konten *game* atau *flight simulator*.
3. Belum ada *background* selama multimedia berjalan.
4. Multimedia hanya dapat digunakan pada perangkat desktop.

Untuk melengkapi kekurangan-kekurangan tersebut perlu diadakan pengembangan lebih lanjut dan peyempurnaan terhadap multimedia interaktif, peneliti menyarankan:

1. Ditambahkan *backsound* selama multimedia dioperasikan, dan suara yang digunakan untuk materi menggunakan pengisi suara atau dubber, sehingga lebih humanis.
2. Multimedia dikembangkan sehingga dapat dioperasikan pada perangkat *handphone* atau *mobile applied* agar memudahkan siswa dalam mempelajari yang ada.
3. Dilakukan pengujian yang lebih luas (dibandingkan dengan media yang lain) untuk mengetahui keefektifitasan dari multimedia yang telah dikembangkan.
4. Konten dari multimedia dikembangkan sehingga kemampuan berpikir siswa tidak hanya sampai level pemahaman (C2)