

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi perakitan komputer menggunakan *adobe flash* untuk kelas X SMK Muhammadiyah 1 padang merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas media pembelajaran di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas media pembelajaran diuji cobakan pada 15 orang siswa. Hasil penelitian diperoleh untuk nilai rata-rata 94% untuk ahli media dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 91%, serta 85% nilai praktikalitas dengan kriteria “sangat layak”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan siswa dan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi perakitan komputer menggunakan *adobe flash* ini dapat bermanfaat dan membantu

siswa dalam memahami pembelajaran, dan untuk kedepannya media lebih dikembangkan kembali agar materi dan simulasi pembelajaran perakitan komputer yang lebih baik lagi.

2. Pengembangan desain media pembelajaran yang lebih menarik lagi.
3. Pengembangan media pembelajaran perlu disempurnakan kembali agar dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- (Asyhari & Silvia, 2016)Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Cs 6* Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Branchais, S., & Rasid Achmadi, H. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 508–511.
- Branchais, S., & Rasid Achmadi, H. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 508–511.
- Muhajarah, K., & Sulthon, M. (2020). Pengembangan Laboratorium Virtual sebagai Media Pembelajaran: Peluang dan Tantangan. *Justek : Jurnal Sains*

Dan Teknologi, 3(2), 77. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i2.3553>.

Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>.

Muyaroah, Siti, dan Mega Fajartia. —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe flash* CS6 pada Mata Pelajaran Biologi 6 (2017): 79–83.

Permani, A., & Priyanto, P. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Pemrograman Berorientasi Objek untuk Siswa Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak dengan Model Four-D. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(1), 12–16. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i1.28260>.

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.

Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13, 194–205.

Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI_-_Perpustakaan_IAIN_Metro.pdf).

- Sekti, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Muatan Sbdp Materi Mozaik Siswa Kelas Iv Sdn Purwosari
<https://lib.unnes.ac.id/34558/>.
- Sinurat, B. J. (2019). Model Pembelajaran Simulasi. Di Akses Dari Academia. Ed. Pada,1504458.
https://www.academia.edu/download/51938810/Model_Pembelajaran_Simulasi.pdf.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasi pada Kurikulum 2013. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.
<https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>.

