

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada materi jaringan komputer dan internet menggunakan adobe flash untuk siswa kelas X SMKN 4 Padang merupakan multimedia pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Multimedia pembelajaran interaktif di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif diuji cobakan pada 20 orang siswa. Hasil penelitian yang diperoleh dengan rata-rata 82% oleh ahli media dengan kriteria “Valid” dan ahli materi dengan rata-rata 88% dengan kriteria “Valid”, serta rata-rata 82.6% praktikalitas siswa dengan kriteria “Praktis”.

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. Laporan untuk evaluasi hanya bisa dalam bentuk pdf , oleh karena itu perlu pengembangan bagi peneliti selanjutnya untuk menampilkan laporan evaluasi berupa excel agar guru dapat mengolah langsung nilai siswa.



2. Pengembangan multimedia pembelajaran perlu disempurnakan kembali agar dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yusuf. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Informatika Pada Kurikulum Sekolah Penggerak Untuk Siswa Kelas X SMA. Padang: Universitas Negeri Padang..
- Abu Yazid Bustomi. 2010. Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android. *Jurnal Telematik*, Vol.3, No.1, hal 25-36.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto.2010.*Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauziah, I. Z. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. *Jpbm (Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen)*, 2(2), 154-159.
- Hastuti, dkk.2015. Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Masalah Dengan Tema Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Inkuri*.
- Lubis, Isma Ramadhani, and Jaslin Ikhsan. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2): 191.
- Maharani, A.A.P., dan Widhiasih, L.K.S. 2016. Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*. 5(2):88-92



- Munir. 2012. *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- 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.v3i2.31>
- Muyaroah, Siti, dan Mega Fajartia. —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi 6 (2017): 79–83.
- Munadhi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Press Group.
- Maharani, A.A.P., dan Widhiasih, L.K.S. 2016. Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*. 5(2):88-92
- Novita, R. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.



- Sutopo, A. (2012). *EVALUASI EFEKTIVITAS UNIT PRODUKSI DALAM MEMPERSIAPKAN KOMPETENSI KERJA SISWA SMK*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sakat, A. A., Mohd Zin, M. Z., Muhamad, R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kamo, M. A. 2012. Educational technology media method in teaching and learning progress. *American Journal of Applied Sciences*, 874-888.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Wahyono, H. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Kabupaten Ngawi: Universitas PGRI Madiun.
- Yuliani. (2018). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer (studi kasus kelas x rpl smk negeri 2 Padang)*. Padang: Universitas Putra Indonesia.

