

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba aplikasi multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika untuk siswa kelas X divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi. Presentase validitas aplikasi oleh ahli media yaitu 83% dengan kriteria valid, presentase validitas aplikasi oleh ahli materi yaitu 92% dengan kriteria sangat valid, yang berarti media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika siswa kelas X telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria sehingga dapat digunakan sebagai sumber atau bahan ajar pada proses pembelajaran.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika untuk siswa kelas X yang telah dikembangkan sangat praktis dengan nilai rata-rata yang diperoleh presentase 90%.
3. Berdasarkan hasil presentase dari siswa, maka media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika dapat dinyatakan sangat praktis oleh siswa.

A. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran informatika, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar
2. Setelah dikembangkan media pembelajaran interaktif diharapkan adanya upaya guru mata pelajaran informatika untuk mempermudah penyampaian materi dan latihan.
3. Untuk peneliti berikutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alvionita, H. (2014). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2), 31–35.
- Ayub, M., & Karnalim, O. (2017). Edukasi Berpikir Komputasional Melalui Pelatihan Guru dan Tantangan Bebras untuk Siswa di Bandung pada Tahun 2016. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2017*, 2(2), 12–18.
- Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas iv sd negeri 38 kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 1-9.
- Batubara, H. H. (2015). Penelitian Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat Informasi. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–12.
- Cahyono, B. T., & Nugroho, W. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Power Point bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Muhammadiyah 3 “Ikrom” Wage Sidoarjo. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1368–1373.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.485>

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150-1159 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23963>
- Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 170. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/245>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- nel arianty. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan*

Geogebra Pokok Bahasan Turunan. 14(02), 144–150.

- Nurhalisa, S. S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37–45. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0Ahttps://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Purwanto, N. (2012). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Quispe, J. (2023). *Pengaruh Impementasi Pendekatan Sainitik Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Ke Aktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 4, Issue 1).
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161.
- Sulfiani. (2020). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi Berbasis Android Berbantuan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Kelas XI SMA. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jambi. Jambi.

- Shita, A., & Dkk. (2013). Pengembangan media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–16.
- Susaksi Rahayu, Rosadi, K. I., & Alfian. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Ekonomi. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 71–92. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.89>
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Widiara, I. K. (2020). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan*, 2(December), 50–56.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>