

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan perancangan dan pembangunan media interaktif berbasis aplikasi yang telah dikerjakan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fisika kelas X SMA PUSRI. Media ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif,
2. Penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan teknologi pendidikan, khususnya di bidang Fisika. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.
3. Pengujian aplikasi ini melalui dua tahap yaitu , Pengujian Alphan dan Pengujian Beta .Pengujian Alpha dilakukan oleh ahli materi dan ahli media , sedangkan pengujian beta dilakukan oleh siswa – siswi SMA PUSRI Palembang .Hasil uji kelayakan aplikasi berdasarkan pada ahli materi masuk dalam kategori sangat setuju dengan rata – rata skor kuesioner 4,8 dan berdasarkan ahli media masuk dalam kategori sangat setuju dengan rata – rata skor 4,4,. Persentase kualitas dari Pengujian Alpha masuk dalam kategori sangat bae dengan persentase kualitas aplikasi 92%. Berdasarkan uji coba siswa/responden pada tabel 4.8 sampai dengan 4.17 diketahui bahwa aplikasi ini masuk dalam kategori sangat setuju dengan rata-rata kuesioner beta yang memiliki 20 responden dan 5 pertanyaan dengan hasil Rerata 90% berada dikategori “Sangat

Setuju”. Serta pada tabel 4.18 yang merupakan tabel peningkatan nilai siswa – siswi kelas X MIPA SMA PUSRI Palembang maka dapat diketahui bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SMA PUSRI Palembang serta dapat meningkatkan pemahaman siswa – siswi SMA PUSRI Palembang terutama siswa – siswi kelas X MIPA pada mata pembelajaran Energi terbarukan dan Tak Terbarukan.

## **5.2 Saran**

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi media interaktif yang penulis buat . Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Diharapkan agar dimasa yang akan datang , aplikasi ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan belajar bagi siswa – siswi SMA terkhususnya siswa – siswi kelas X MIPA SMA PUSRI Palembang pada setiap tahun ajaran baru
2. Sebaiknya disediakan halaman Pembahasan singkat terhadap jawaban soal yang salah agar membantu proses pembelajaran
3. Warna background sebaiknya kontras dengan warna huruf . Ukuran huruf sebaiknya dibuat lebih besar karena aplikasi digunakan pada media smartphone yang berukuran kecil. Tombol – tombol sebaiknya diberikan keterangan atau berupa simbol yang umum dan telah di kenal oleh masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Institute, P. E. (2020). *Pertamina Energy Outlook 2020*. Jakarta. Jakarta: Pertamina Energy Institute.
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. *pp*, 1-14.
- Khan, H., Khan, I., & Binh, T. T. (2020). The heterogeneity of renewable energy . *A panel quantile regression approach*. *Energy Reports*,, 859-867.
- kompas.com. (2022, Maret 18). *Perkembangan IPTEK di Indonesia*. From KOMPAS: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/03/18/140000779/perkembangan-iptek-di-indonesia?page=all>
- Listia. (2021). Pendampingan Guru PAUD dalam Menyelenggarakan. *Bunga Rampai Usia Emas*.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD*. Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Maksum, A., Widiana, I. W., & Marini, A. (2021). Path Analysis of Self-Regulation, Social Skills, Critical Thinking and Problem-Solving Ability on Social Studies Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 613-628.
- Marini, A., Safitri, D., & Sujarwo, N. I. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR INKLUSI. *Slow Learner*, 59.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Mega Fitri A.Z, dkk. (2019). STRATEGI PEMBELAJARAN YANG DIKEMBANGKAN .
- Namira, I. S. (2022). PERAN KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KINERJA GURU DI SD TAHFIZH PLUS KHOIRU UMMAH SLEMAN. *Institutional Repository*.
- NISA. (2020). *Pemanfaatan Teknologi* . Pamekasan: nstitut Agama Islam Negeri Madura.
- Pertamina. (2023, Juli 28). *Energi Terbarukan*. From PERTAMINA: [https://onesolution.pertamina.com/Insight/Page/Energi\\_Terbarukan](https://onesolution.pertamina.com/Insight/Page/Energi_Terbarukan)
- Pranatawijaya, V, H., dkk. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey. *Jurnal Sains dan Informatika*.
- Rahayu, P., & Ratna, S. (2020). Peran Pembelajaran STEM Dalam Penerapan Adobe Animate Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Tata Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(3).
- Verelladevanka Adryamarthanino , Widya Lestari Ningsih. (2020, maret 18). *Perkembangan IPTEK di Indonesia*. From Kompas.com: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/03/18/140000779/perkembangan-iptek-di-indonesia?page=all>