

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode penelitian R&D yang mengikuti tahap- tahap menurut Borg dan Gall, yaitu : pra penelitian , penelitian dapat berangkat dari masalah, selanjutnya mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan/ membuat produk, kemudian membuat desain awal produk meliputi desain alur dan pembuatan *story board*. Setelah itu membuat desain tampilan produk untuk memudahkan *programmer* menerjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Setelah itu dilakukan pembuatan produk dan uji coba produk. Setelah itu dilakukan validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan *peer review*. Setelah divalidasi dan dinilai kemudian dilakukan revisi produk. Setelah di revisi kemudian dilakukan uji kelayakan produk ke lapangan, yaitu guru dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Cawas Klaten, setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan layak dalam beberapa kali uji kelayakan, maka media pembelajaran interaktif dapat dikemas dalam bentuk CD.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif asmaul husna berbasis *adobe flash professional cs5* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan peer review adalah sangat layak dengan persentase 82,33%. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh dua orang guru

Pendidikan Agama Islam adalah sangat layak dengan persentase 83% dan berdasarkan respon dua belas peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Cawas Klaten dengan persentase rata-rata 86,67%. Jadi berdasarkan data tersebut media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun untuk belajar mandiri peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Siswa.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif hendaknya siswa mempunyai semangat yang lebih untuk belajar mandiri di rumah, sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Agar nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dapat tertanam dalam diri siswa hendaknya guru bisa lebih kreatif dan mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung peningkatan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah memfasilitasi dan mendukung guru agar mampu menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mendukung peningkatan prestasi belajar siswa dan untuk memanfaatkan fasilitas LCD Proyektor pada setiap ruang kelas secara maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya sampai pada menguji kelayakan media pembelajaran interaktif, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik dan melakukan uji efektifitas secara eksperimen pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.