

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Graphical Users Interface* (GUI) pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pelajaran instalasi penerangan listrik di kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan menggunakan model 4-D (Four D model) dari Thiagarajan, et al (1974: 5-9) yang terdiri dari: *Define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *dessiminate* (penyebaran). Dalam proses pembuatan aplikasi ini menggunakan *software Adobe Animate CC 2018*. *Software Adobe Animate CC* ini merupakan adaptasi dari *software Adobe Flash* terdahulu. Pada tahapan *dessiminate* (penyebaran) penulis tidak menyebarkan kepada siswa karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan dan penulis hanya melakukan pengujian dan penyebaran kepada validator ahli media dan ahli materi saja.
2. Nilai rata yang diberikan oleh ahli validasi media (baik validator 1 maupun 2) sebesar **4.67 (Sangat Layak)** dan untuk validasi materi nilai rata yang diberikan oleh ahli validasi materi (baik validator 1 maupun 2) sebesar **4.10**

(Layak). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Graphical Users Interface* (GUI) ini sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

5.2. Saran

Untuk mendukung adanya pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis *Graphical Users Interface* (GUI) ini pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, peneliti memberikan saran diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis *Graphical Users Interface* (GUI) pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dapat segera diimplementasikan untuk menguji tingkat kelayakan secara langsung kepada siswa.
2. Penelitian ini ditindak lanjuti untuk pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Graphical Users Interface* (GUI) ini pada mata pelajaran pada mata pelajaran yang berbeda serta dapat di implementasikan di SMK yang berbeda