

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang melibatkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *macromedia flash 8* pada mata pelajaran kosmetika disimpulkan bahwa media ini mempunyai kemampuan serta kelayakan dalam pembelajaran dikarenakan efesiensi dan keefektivitasan yang sudah ditinjau melalui materi, media dan juga respon para siswa pada SMK Negeri 8 Medan. Nilai yang diperoleh sendiri juga sangat besar yaitu 92,50% dengan kategori sangat baik, untuk hasil penilaian ahli media sebesar 95,1% kategori sangat baik.

Hasil angket dari respon siswa uji coba kelompok kecil sebesar 89% dengan kategori sangat baik, angket respon siswa uji coba kelompok sedang sebesar 90% dengan kategori sangat baik dan angket respon siswa uji coba kelompok besar sebanyak 93% dengan kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan media *Macromedia Flash 8* pada materi kosmetika yang dikembangkan oleh peneliti pada siswa bekerja dengan baik dan dapat menimbulkan kemudahan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi 3

Pada penelitian pengembangan ini besar harapan peneliti untuk memperoleh hasil pengembangan yang dapat dijadikan sebagai fasilitas pembelajaran pada sekolah sehingga tercapainya tujuan yang diinginkan. Beberapa hal juga diharapkan setelah adanya penelitian ini menjadi suatu pemikiran baru bahwasannya banyak permasalahan pada pendidikan dan dapat juga mencari langkah atau solusi guna menjadikan pendidikan lebih baik dan lebih maju lagi.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dampak positif bagi seluruh pihak sasaran dalam penelitian. Besar peran media dalam pembelajaran karena sebuah media menjadi inovasi mengajak siswa belajar dengan lebih bersemangat sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan sesuai target awal.

5.3 Saran

Dari hasil yang diperoleh pada penelitian menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi kosmetika, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* materi kosmetika sebaiknya digunakan untuk memicu semangat dan pola berpikir siswa sehingga lebih kritis.
2. Hasil uji coba menjadi gagasan pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran dikelas sehingga kegiatan lebih menyenangkan.