

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut dapat ditarik untuk informasi yang diperoleh dari temuan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan:

1. Dengan menggunakan model pembelajaran 4D siswa kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan mengembangkan media berbasis Macromedia Flash 8. Revisi produk dan validasi kelayakan produk dari dua ahli materi dan satu ahli media merupakan bagian dari tahap pengembangan. Pengujian bahan ajar pada kelompok kecil enam siswa kelas X Teknik DPIB SMK Negeri 5 Medan merupakan bagian dari tahap implementasi. Yaitu sebagai berikut, sebagaimana ditentukan oleh siswa, ahli media, dan ahli materi:
 - a. Interpretasi “sangat layak” meliputi hasil validasi ahli media dengan nilai presentasi 95,5 persen.
 - b. Interpretasi “sangat layak” meliputi penilaian kelayakan ahli materi 1 dengan nilai presentasi 94,6 persen. Selain itu, interpretasi “sangat layak” meliputi pemaparan penilaian kelayakan materi 2 ahli yang memperoleh skor 90,6%.
 - c. Sekelompok kecil enam siswa dari kelas X DPIB Teknik di SMK Negeri 5 Medan mengevaluasi kelayakan media. Dengan persentase skor 96 persen, media pembelajaran ini termasuk dalam interpretasi “sangat layak”..

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki dampak sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat belajar mandiri siswa melalui pemanfaatan video yang dikembangkan dengan materi pembelajaran Macromedia Flash 8 pada pembelajaran Menggambar dengan Software.
2. Guru dapat menghemat waktu dan tenaga menggunakan media pembelajaran video dengan aplikasi Macromedia Flash 8, dan siswa belajar mandiri jika pembelajaran dilakukan secara daring.
3. Tersedianya media pembelajaran video visual dengan aplikasi Macromedia Flash 8 memungkinkan guru menyediakan media pembelajaran untuk digunakan di kelas sehingga meningkatkan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien dan efektif..

C. Saran

Saran untuk penelitian berikut dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, serta diskusi dan kesimpulan yang disajikan di atas:

1. Agar peserta didik memperoleh manfaat dari pembuatan media pembelajaran, pendidik hendaknya menumbuhkan kreativitas yang lebih besar.
2. Untuk mata pelajaran Menggambar dengan Software, siswa diharapkan menggunakan video belajar mandiri.
3. Untuk memberikan masukan bagi peneliti tambahan, media juga harus disajikan beserta referensinya. Selain itu, instrumen penilaian untuk

media pembelajaran dapat dimanfaatkan bersamaan dengan materi lainnya..

