

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan dan kaki dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan yang dikembangkan dikategorikan sangat baik baik menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Berdasarkan hasil perolehan penilaian yaitu untuk materi skor penilaian sebesar 95,68% dengan kategori “Sangat Baik”. Rincian perolehan setiap aspek yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi perolehan persentase skor sebesar 94,28% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian perolehan persentase skor sebesar 94,44% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek kebahasaan perolehan persentase skor sebesar 98,33% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor sebesar 91,01% dan kategori “Sangat Baik”. Berikut rincian perolehan skor penilaian ahli media yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi diperoleh skor sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian diperoleh skor sebesar 93,33% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek presentasi media pembelajaran diperoleh skor sebesar 89,01% dengan kategori sangat baik.

## 1.2. Implikasi

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dimana hasil yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak sasaran dalam penelitian. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam penyampaian materi yang akan dipelajari kepada siswa. Jika media yang digunakan baik, maka materi tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

## 1.3. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *swish max* mulai saat ini sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa dan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar pengurutan tangan
2. Media pembelajaran *swish max* ini adalah alat bantu dalam proses penyampaian materi pengurutan tangan. Guru juga masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran