

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran *Prototype* instalasi *Smart building* dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang ditunjukkan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan. Berdasarkan hasil dari analisis data yang dilakukan dan pembahasan yang telah dijelaskan pada tiap bab sebelumnya maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. *Prototype* Instalasi Penerangan Listrik berbasis *Internet of Things* (IoT) dikategorikan **Sangat Layak** sebagai Media Pembelajaran hal ini dibuktikan dengan perolehan skor persentasi dari Ahli Materi 90 %, Ahli Media 86,5 % dan Responden (Siswa) 95 %.
2. Penggunaan media pembelajaran *Prototype* Instalasi *Smart building* untuk siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan dikatakan **Efektif** sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji normalitas gain yang memperoleh skor 95 dimana jika skor uji normalitas gain > 75 maka dapat dikatakan efektif.

5.2 Implikasi

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan tentunya jika minat belajar siswa itu tinggi maka hasil belajar siswa juga tinggi. Untuk mata pelajaran instalasi penerangan listrik terdapat

perbedaan nilai sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Post Test*) pada siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Prototype* instalasi *Smart Building* siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan.

Hasil pada penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan pada guru agar dapat memperhatikan lagi media pembelajaran yang dipakai pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga nantinya hasil belajar siswa dapat meningkat.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian yang dilakukan maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Media pengembangan pembelajaran ini telah dibuat dengan sebenarnya dan hasil penelitian murni berdasarkan temuan di lapangan maka hendaknya media ini diterapkan tidak hanya pada satu sekolah saja, sehingga nantinya dapat melihat kebermanfaatan media pembelajaran pada sekolah lain.
2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran selanjutnya dapat membuat media pembelajaran berbentuk *Trainer* sehingga bisa melakukan uji coba rangkaian yang lebih banyak lagi dan materi pembelajaran jauh lebih luas.