

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran simulator sistem penerangan sepeda motor berbasis web ini terbukti sangat layak dan valid. Pengembangan mengikuti model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,8%, ahli desain sebesar 88,4%, dan ahli media sebesar 95,6%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91,6% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Selain itu, saat pengujian dengan umpan balik siswa dari kelompok kecil dan besar serta pendapat guru, rata-ratanya adalah 93,1%, sehingga alat ini "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis web terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji efektivitas melalui pre-test dan post-test terhadap siswa kelas XI Teknik Sepeda Motor di SMK Negeri 14 Medan. Perolehan nilai N-Gain sebesar 0,6202 atau 62,02%, termasuk dalam kategori “sedang”, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media ini, terutama pada elemen kompetensi sistem penerangan sepeda motor.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran berbasis web ini dapat dijadikan alternatif sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sistem penerangan sepeda motor agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran guna memperdalam pemahaman materi serta meningkatkan keterampilan kognitif dan psikomotorik.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran modern yang sejalan dengan perkembangan industri dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sejenis pada materi kelistrikan lainnya atau pada kompetensi dasar berbeda, serta mengintegrasikan fitur evaluasi otomatis dan umpan balik instan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.