

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan berikut ini :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran video pembelajaran berbasis aplikasi *simurelay* untuk membuat rangkaian tenaga listrik yang menggunakan android dikelas XI SMK Swasta Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli. Tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Tahap desain meliputi pengumpulan desain media pembelajaran audio visual pengembangan berbasis Android dengan menetapkan tujuan pengembangan, mengumpulkan objek desain materi, dan mengumpulkan instrumen validator produk yang dikembangkan. Tahap analisis memerlukan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum. Tahap pengembangan meliputi pembuatan dan pengembangan media pembelajaran gerak, audio dan visual berbasis Android berekstensi Video, serta pelaksanaan uji validasi oleh para ahli di bidang media, dan materi. kemudian sampai pada tahap implementasi siswa dengan menggunakan Pre-test dan Post-test. Tahap terakhir adalah evaluasi yang juga meliputi penyempurnaan media.
2. Efektivits media pembejaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *simurelay* menggunakan android berdasarkan hasil tes diperoleh hasil.

posttest siswa kelas eksperimen memperoleh point rata-rata 88.64 dan memperoleh 70.92 point pada kelas kontrol. Kemudian point N-Gain pada kelas eksperimen yaitu 0.768 dan pada kelas control 0.469. yang artinya hasil pembelajaran pada kelas eksperimen lebih berkualitas dan lebih efektif dari pada hasil pembelajaran pada kelas control yang tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *simurelay*.

5.2 Implikasi

Studi ini dilakukan sebagai bagian dari proyek penelitian pengembangan, dan temuannya diharapkan dapat menjadi panduan untuk mengajarkan materi instalasi tenaga listrik. Penggunaan materi ini meningkatkan kondisi pembelajaran di sekolah kejuruan. Lebih jauh, keterlibatan pemangku kepentingan dalam studi ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kesulitan umum dalam pendidikan dan prosedur yang diperlukan untuk mengatasinya.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang baik bagi pengguna, yaitu sebagai salah satu sumber belajar pendukung dalam mata kuliah menggambar teknik dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa SMK. Media ini bersifat interaktif agar kegiatan belajar lebih efisien, menarik perhatian siswa, bersifat praktis, dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan terdapat beberapa saran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran *simurelay*

berbasis anroid pada mata pelajaran instalasi tenaga listrik. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru media pembelajaran berupa video pembelajaran *simurelay* ini bisa dikembangkan pada mata pelajaran yang lain di SMK Swasta Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli maupun di SMK yang lain selain dari mata pelajaran gambar teknik sehingga siswa lebih termotivasi belajar sambil memegang android dan pola pikir siswa lebih luas.
2. Bagi Siswa media pembelajaran berbasis aplikasi *simurelay* menjadi referensi untuk lebih giat belajar baik pada mata pelajaran yang lain. Agar diri sendiri termotivasi dengan metode dan konsep media ini.
3. Bagi peneliti media pembelajaran berupa video pembelajaran *simurelay* ini masih perlu ditingkatkan lagi agar menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperhatikan diksi, desain, format tulisan, video, dan gambar yang sesuai sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.