

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan ulang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Dalam Penelitian hanya membatasi sampai pada tahap *development* (Pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu, dan tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid/ layak untuk implementasikan berdasarkan penilaian validator. Tahap pengembangan (*development*) meliputi validasi kelayakan media pembelajaran yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran dan uji coba produk kepada siswa.
2. Kelayakan media pembelajaran mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan skor 4,72 (sangat layak), ahli media dengan skor 4,7 (sangat layak), dan uji coba produk (Siswa) mendapatkan skor 4,9 (sangat layak). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan uji coba produk media pembelajaran menggunakan adobe *flash CS 6* pada mata Pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan, dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran

5.2 Implikasi

Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *ADOBE FLASH CS6* pada mata pelajaran Dasar-Dasar

Ketenagalistrikan di kelas X teknik instalasi tenaga listrik (TITL) di SMK Swata Dwiwarna Medan. Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh siswa SMK Kls X-TITL pada mata pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan sebagai sumber belajar tambahan dan sebagai media bantu pembelajaran mandiri untuk memahami materi.

5.3 Saran

Setelah dilakukan penelitian, berikut ini beberapa saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Guru diharapkan mampu menggunakan dan berinovasi dalam pengembangan media *ADOBE FLASH CS6* pada mata dasar-dsar ketenagalistrikan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran.
2. Bagi penyelenggara sekolah diharapkan dapat mendukung penuh inovasi pembelajaran yang dimiliki setiap guru dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknologi yang begitu pesat saat ini.
3. Untuk siswa diharapkan berpikir kritis dalam pembelajaran yang dimana memiliki pemikiran bukan hanya guru saja, akan tetapi buku dan berbagai video pembelajaran serta teknologi bisa menjadi referensi siswa.