

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Rancang bangun media pembelajaran untuk mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk kelas X TITL di kerjakan di aplikasi *Adobe Flash CS6*, secara umum di mulai dari pembuatan background, memasukkan materi ke setiap scene dan frame yang telah di isi materi dasar dan pengukuran listrik, untuk menuju ke materi yang di inginkan di perlukan tombol dan tombol di berikan *action script* ke setiap tombol.
2. Validasi multimedia ini berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, untuk 2 ahli media diperoleh skor 4,1 dari ahli media pertama dan skor 4,45 dari ahli media kedua maka nilai validitas dari ahli media sebesar **4,27 (Sangat Baik dan Sangat Layak)**. Untuk materi di validkan kepada 2 ahli, untuk ahli materi yang pertama memberikan skor 4,44 dan ahli yang kedua memberikan skor 4,22 maka nilai validitas dari kedua ahli materi adalah **4,33 (Sangat Baik dan Sangat Layak)**. Hasil dari pengujian I dan pengujian II dengan responden yang berasal dari siswa kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan, didapatkan rata-rata penilaian sebesar **4,32 (Sangat Baik dan Sangat Layak)** untuk pengujian I dan rata-rata penilaian sebesar **4,42 (Sangat Baik dan Sangat Layak)** dengan

mengambil rata-rata dari kedua uji coba maka di peroleh skor validasi sebesar **4,37 (Sangat Baik dan Sangat Layak)**, dari kedua hasil tersebut diperoleh 4,27 dan 4,33 maka multimedia ini dinyatakan **Sangat Baik dan Sangat Layak** untuk digunakan pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik kelas X jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Guru hendaknya menggunakan *software* media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini sebagai media yang digunakan pada proses pembelajaran dasar dan pengukuran listrik di kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan.
2. Pihak sekolah seharusnya memberikan pelatihan kepada guru untuk membuat media yang interaktif untuk proses belajar mengajar di kelas.