

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Sejalan dengan hasil penelitian dalam tesis ini yaitu pengembangan media menggunakan adobe flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* pada materi penyelesaian tepi pakaian untuk siswa kelas X kompetensi tata busana SMKN 1 Siantar yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1 Media dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* dengan materi penyelesaian tepi pakaian layak digunakan dengan presentasi validasi ahli materi meliputi kelayakan isi dengan rata-rata 92,5 pada kategori amat baik, dan kelayakan persentasi dengan rata-rata 92,0% pada kategori amat baik, aspek bahasa dengan rata-rata 90,0% pada kategori amat baik, dan aspek kegrafikan dengan rata-rata 92,5% pada kategori amat baik. Untuk validasi ahli media pembelajaran rata-rata 73,8% menyatakan baik dan validasi ahli desain dengan rata-rata 81,17 % pada kriteria amat baik maka pengembangan media menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* dinyatakan memenuhi syarat untuk kelayakan. setelah melakukan perbaikan agar produk yang dihasilkan bermanfaat untuk kompeten dalam mempelajari materi penyelesaian tepi pakaian pada mata diklat teknologi menjahit.
- 2 Hasil belajar siswa pada mata diklat teknologi menjahit yang diajarkan dengan media yang menggunakan adobe flash CS6 dengan pendekatan

learning by doing diperoleh hasil lebih tinggi dengan nilai rata-rata 83,10 dari hasil belajar teknologi menjahit siswa yang diajarkan menggunakan fragmen busana sebagai media dengan perolehan nilai rata-rata 77,77 . Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media menggunakan Adobe flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* media ini memiliki implikasi yang tinggi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa lebih tinggi nilainya yang dibelajarkan dengan menggunakan media menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media fragmen busana. sehingga media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* lebih tepat digunakan dalam membelajarkan siswa.

Implikasi bagi para pengajar dalam penelitian ini adalah agar guru berkewajiban untuk selalu memanfaatkan seluruh prasarana dan teknologi yang berkembang sebagai sumber untuk penggunaan media agar lebih menarik dan memilih pendekatan yang mampu memberikan makna belajar dan disesuaikan dengan konsep yang akan dipelajari dan diharapkan.

Setiap media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk

penggunaan media pembelajaran dan pemilihan pendekatan dalam membelajarkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian guru diharapkan untuk memperluas dan menambah wawasan serta dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti diklat tentang pengajaran, seminar serta pelatihan khususnya dalam bidang teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sesuai dengan tujuan dari SMK.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan serta implikasi hasil penelitian berikut ini diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Mengingat selama ini pada proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media *fragmen* saja, maka disarankan agar menggunakan media pembelajaran yang lebih aplikatif dan berbasis teknologi serta menggunakan metode atau pendekatan pembelajaran yang dapat mengaitkan pelajaran yang kehidupan nyata sehingga mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa.
2. Kepada Kepala Sekolah disarankan untuk mendukung dan memfasilitasi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi.
3. Hasil penelitian pengembangan media ini masih memungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum mampu terkendali, maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih banyak dan luas untuk memperoleh kesempurnaan sebuah media pembelajaran.