

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas XI yang dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil validasi dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas terhadap media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat diterima dan layak digunakan sebagai media belajar. Selanjutnya Produk media pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran desai busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan yang produknya dikemas dalam multimedia dengan *Software Adobe Flash CS6* memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli materi, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, menunjukkan bahwa keseluruhan rata-rata dikategorikan “layak” setelah dilakukan beberapa revisi sehingga media tersebut dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dapat meningkatkan hasil belajar bila dibandingkan dengan menggunakan media grafis, Pembelajaran dengan media berbasis proyek merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain, sehingga diperoleh hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media berbasis proyek dari aspek koqnitif, afektif dan psikomotorik

lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media grafis.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media ini memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan ini akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana media pembelajaran ini memberikan kemudahan dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian media yang dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran Desain Busana.
2. Penerapan media pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran berbasis proyek yang dikemas dalam bentuk multimedia dengan *software adobe flash CS6* memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media ini secara maksimal pula. Dengan menggunakan media, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran yang diberikan.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu :

1. Mengingat selama ini pada proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media berupa media grafis saja, maka disarankan agar juga menggunakan media yang lebih aplikatif yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, dan mengaitkan pembelajaran yang didapat dengan kehidupan nyata siswa sehingga mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa.
2. Mengingat hasil kesimpulan dalam penelitian ini masih memungkinkan dipengaruhi faktor-faktor yang belum mampu terkontrol, maka masih perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih banyak dan luas.