

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan oleh ahli materi dengan rata-rata persentase skor sebesar 92,2% dengan kategori “sangat baik”, selanjutnya hasil penilaian oleh ahli media dengan rata-rata persentase skor sebesar 93,2% dengan kategori “sangat baik”, artinya produk ini berhasil dikembangkan sebagai media belajar.
2. Hasil Uji kelayakan Media *Flipbook Maker* dengan rata-rata persentase skor dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 87,3% dengan kriteria “sangat baik”. Kelompok sedang memperoleh skor rata-rata 93,4% dengan kriteria “sangat baik”. Kelompok besar memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria “sangat baik”, artinya produk ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sanggul dan penataan rambut khususnya materi penataan rambut pola asimetris.

Dapat disimpulkan dari skor rata-rata ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar didapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 92,3% dengan kriteria “sangat baik” sehingga penggunaan media *flipbook maker* pada materi penataan rambut pola asimetris dinyatakan “layak”.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Media *flipbook maker* materi penataan rambut pola asimetris akan mendukung dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran penyelesaian sanggul dan penataan rambut khususnya pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan karena di dalam media dilengkapi dengan gambar serta video yang berkaitan dengan tema pembelajaran yang disampaikan.
2. Dengan adanya pengembangan media *flipbook maker* sanggul dan penataan rambut yang digunakan diharapkan dapat menjadikan motivasi serta menjadi inovasi dalam perkuliahan.

5.3 Saran

Saran yang diajukan yaitu sebagai berikut:

1. Media *flipbook maker* sanggul dan penataan rambut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di Universitas Negeri Medan dan media ini bersifat *online*, sehingga dapat diakses di mana saja dan kapan saja, dengan mudah sehingga mahasiswa diharapkan dapat belajar lebih mandiri.
2. Media pembelajaran yang serupa dan sejenis dengan hasil pengembangan pada penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi perkuliahan lainnya.