

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Prototype Simulator lift di SMK Dwiwarna Medan dapat bahwa :

1. Prototype pengontrolan lampu via android yang dikembangkan melalui beberapa tahap sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Dimana tahap pengembangan prototype ini mengikuti tahap metode pengembangan ADDIE (analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan evaluasi).
2. Pengembangan Prototype pengontrolan lampu via android ini dilakukan dengan langkah awal menganalisis lapangan dan kebutuhan yang sebagai suatu cara mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses pengembangan. Sehingga didapat data berupa media yang dipakai pada sekolah masih berupa komponen copotan dan menggunakan sistem control yang manual. Kemudian dilakukan desain Prototype pengontrolan lampu via android sesuai dengan data yang didapat di sekolah. Setelah didesain maka masuk ke tahap pembuatan Prototype pengontrolan lampu via android yang sudah sesuai desain dan kemudian dilakukan validasi alat kepada dosen sehingga dapat mengetahui titik lemah dari suatu alat tersebut dan dilakukan revisi Prototype pengontrolan lampu via android.
3. Kemudian Prototype pengontrolan lampu via android yang sudah dinyatakan valid oleh dosen maka dilakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. setelah media valid, maka dilakukan penilaian oleh siswa. Pada tahap evaluasi dilakukan pada saat memvalidasi alat sebelum penilaian kelayakan dan evaluasi sesudah penilaian kelayakan.
4. Hasil dari penilaian kelayakan dari ahli materi terhadap job sheet memberikan penilaian rata-rata dari kedua ahli materi sebesar **85%** dengan kategori Sangat Layak digunakan. Untuk penilaian kelayakan oleh ahli media terhadap

Prototype pengontrolan lampu via android mendapatkan skor penilaian rata-rata dari kedua ahli media sebesar **88,12%** dengan kategori Sangat Layak. Dari penilaian oleh siswa mendapatkan nilai sebesar 87 % dengan kategori Layak. Dari hasil penilaian ahli media dan materi dan penilaian oleh siswa maka prototype beserta jobsheet dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

Pada Mata Pelajaran Teknik instalasi Penerangan Listrik pada SMK, sangat di perlukan media dalam mempelajarinya, apalagi pada era sekarang yang masuk kedalam industry 4.0 yang dimana semua komponen industry menggunakan system robotic atau mikrokontroller dalam proses industry mereka dan sistem kendali sudah bisa dilakukan dengan jarak jauh. Begitu juga dengan mata pelajaran instalasi penerangan dan instalasi motor listrik, yang dimana sistem kendali sudah banyak menggunakan sistem kendali jarak jauh guna memudahkan pekerjaan baik di dunia komersil maupun industry.

## 5.3 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

1. Berdasarkan kesimpulan diketahui bahwa Prototype pengontrolan lampu via android yang telah dikembangkan sudah valid. Hasil valid Prototype tersebut diperoleh dari persentasi validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media, dan penilaian oleh siswa sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat menggunakan Prototype tersebut.
2. Dari kesimpulan diatas bahwa jobsheet Prototype pengontrolan lampu via android yang dikembangkan sudah valid, sehingga kevalidan jobsheet tersebut dapat disarankan untuk menggunakan jobsheet Prototype pengontrolan lampu via android tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Dalam penggunaan Prototype, sebaiknya selalu memperhatikan keselamatan kerja baik saat sebelum, selama, dan sesudah menggunakan Prototype. Prototype juga sebaiknya dilakukan perawatan secara rutin untuk menjaga Prototype agar tetap dalam kondisi baik.

