

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap data yang dibahas maka dapat ditarik kesimpulan tentang penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut di SMK Multi Karya Medan adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dengan bantuan *software adobe flash* dibuat dengan format *.exe* dan memiliki ukuran sebesar 185 MB sehingga dapat digunakan pada *computer* dengan spesifikasi rendah sekalipun. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan gambar, video, audio, dan animasi yang membuat penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami. Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual dengan bantuan *Software Adobe Flash* memiliki latihan soal yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif dilaksanakan dengan mevalidasi Media Pembelajaran Interaktif terhadap para ahli dan melakukan uji coba terhadap siswa jurusan pemesinan kelas XI sebanyak 30 orang. Adapun hasil uji kelayakan pengembangan “Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual dengan bantuan *Software Adobe Flash*” adalah sebagai berikut:
  - a. Pada uji kelayakan melalui validasi ahli materi memperoleh rata-rata 3,28 dengan persentase 88,23% dan dikategorikan sangat layak.
  - b. Pada uji kelayakan melalui validasi ahli media memperoleh rata-rata keseluruhan penilaian adalah 3,4 dengan persentase 85,15% dan dikategorikan sangat layak. Pada uji kelayakan melalui penelitian uji coba terhadap siswa diperoleh rata-rata dari keseluruhan penilaian siswa adalah 3,45 dengan persentase 86,4% dan dikategorikan sangat layak.

Pada uji kelayakan melalui penelitian uji coba terhadap siswa diperoleh rata-rata dari keseluruhan penilaian siswa adalah 3,45 dengan persentase 86,4% dan dikategorikan sangat layak

- c. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual dengan bantuan *Software Adobe Flash* secara menyeluruh memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan persentase 88,34 dengan kesimpulan media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi lurus yang dikembangkan adalah “Sangat layak”.

Pada uji kelayakan melalui penelitian uji coba terhadap siswa diperoleh rata-rata dari keseluruhan penilaian siswa adalah 3,45 dengan persentase 86,4% dan dikategorikan sangat layak.

- d. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual dengan bantuan *Software Adobe Flash* secara menyeluruh memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan persentase 88,34 dengan kesimpulan media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi lurus yang dikembangkan adalah “Sangat layak”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan mampu memberikan nilai positif dalam peningkatan pembelajaran pemesian bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat :

1. Pihak Sekolah.

Dengan adanya pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual dengan bantuan *Software Adobe Flash* yang telah dilakukan berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan pada jurusan pemesian bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat, peneliti menyarankan agar Media Interaktif yang dikembangkan dapat digunakan siswa dalam meningkatkan kemudahan belajar terhadap siswa/pembaca

2. Peneliti selanjutnya/pembaca.

Melakukan uji keefektifitasan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

