

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Produk

Pengembangan media interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung menggunakan model pengembangan Luther-Sutopo. Adapun langkah-langkah tahapan penelitian terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing*. Tahap konsep (*consept*) meliputi menentukan dan menetapkan tujuan pengembangan media pembelajaran, menentukan konsep materi dan konsep isi media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*, Tahap perancangan (*design*) meliputi pembuatan naskah materi , pembuatan navigation, dan pembuatan prototype, Tahap pengumpulan bahan (*material collecting*) meliputi pengumpulan bahan untuk mendesain media pembelajaran seperti materi pembelajaran, animasi gambar, audio, Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap mengolah rancangan desain yang sudah dibuat sebelumnya kedalam tampilan yang sebenarnya menggunakan *Software Macromedia Flash 8*. Tahap pengujian (*testing*) meliputi validasi kelayakan media pembelajaran darri 2 yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran,

2. Kelayakan Produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung pada siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan. Berdasarkan hasil tanggapan validator pada uji coba kelayakan yang dilakukan pada tahap uji coba validasi materi dan validasi media diperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat baik” atau “Sangat Layak” dengan interval skor 4,73 dan tanggapan ahli media dinilai “Baik” atau “Layak” dengan interval skor 4,13.



B. Saran

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

1. Penelitian lanjutan diharapkan adanya dilaksanakan uji coba ke pengguna, untuk mengetahui besaran pengaruh media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan kepada peneliti bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran Konstruksi dan Utilitas gedung dengan materi yang lebih lengkap dan terkini.
3. Guru sebaiknya membuat media pembelajaran secara mandiri sebagai salah bahan bahan media belajar siswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY