BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran instalasi motor listrik menggunakan metode pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakter siswa. Pada tahap perancangan yang dilakukan yaitu membuat perancangan data, navigasi, *story board*, dan *flowchart* media pembelajaran. Tahap pengembangan yaitu membuat produk media pembelajaran interaktif yang sudah dirancang dengan bantuan *software* Swishmax yang selanjutnya di uji validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi, setelah media pembelajaran interaktif tersebut dilakukan pengujian terhadap ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Dan selanjutnya dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran oleh pengguna. Tahap evaluasi dilakukan dengan menanyakan umpan balik dari hasil pembuatan dan pengembangan media pembelajaran kepada siswa kelas XI TITL 1 SMKN 4 Bandung sebanyak 35 orang.
2. Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan memperoleh skor 50,5 dari skor maksimal 64 dan termasuk kategori "**layak**". Sedangkan hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek tampilan media, aspek pengoperasian program, aspek tulisan, dan aspek kemanfaatan memperoleh skor 53,67 dari skor maksimal 72 dan termasuk kategori "**layak**".
3. Respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax berdasarkan aspek tampilan, aspek tulisan, aspek kemudahan, dan aspek kemanfaatan memperoleh skor 60,82 dari skor maksimal 80 dan termasuk kategori "**baik**".

Robby Fauzan Jaelani, 2020
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SWISHMAX PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan, maka implikasi yang dapat dilakukan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran instalasi motor lisktrik bagi peserta didik kelas XI jurusan teknik instalasi tenaga listrik di SMKN 4 Bandung.
2. Media pembelajaran dapat dijadikan referensi dan sumber belajar bagi peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran instalasi motor listrik.
3. Media pembelajaran dapat membantu baik kepada peserta didik dalam memahami pembelajaran maupun kepada guru dalam menyampaikan pembelajaran.
4. Media pembelajaran dapat dijadikan patokan bagi peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan belajarnya melalui latihan-latihan yang disajikan dalam media pembelajaran.
5. Media pembelajaran dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan sistem dua arah.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, akan lebih baik jika media pembelajaran yang dikembangkan dapat diteliti lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian prestasi peserta didik baik secara kognitif maupun keterampilan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax ini dapat dikembangkan lebih lanjut lagi dengan melihat teknologi yang semakin maju contohnya media pembelajaran dapat diakses dengan menggunakan *handphone android* atau sejenisnya.