

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pembuatan Roda Gigi Miring Dengan Mesin Frais Untuk Siswa SMK Negeri 2 Depok Sleman” dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif pembuatan materi roda gigi miring dengan mesin frais telah berhasil dikembangkan. Metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap. Tahap tersebut yaitu: (1) Tahap *define* (pendefisian); (2) Tahap *design* (perancangan); (3) Tahap *develop* (pengembangan); dan (4) Tahap *disseminate* (penyebaran). Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Depok Sleman dengan subjek penelitian ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas XI Teknik Fabrikasi Logam dan Manufaktur. Model pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif. Hasil produk dari pengembangan media pembelajaran interaktif pembuatan materi roda gigi miring dengan mesin frais berformat “.exe.” dengan total kapasitas penyimpanan sebesar 152 MB.
2. Dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 3,04 termasuk dalam kategori layak. Penilaian

dari ahli media mendapatkan skor 3,64 termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian oleh guru mendapatkan skor 3,15 termasuk dalam kategori layak. Untuk penilaian siswa dilakukan dua tahap, yang pertama uji coba lapangan terbatas mendapat skor rata-rata 2,99 termasuk dalam kategori layak. Kemudian uji coba lapangan luas memperoleh hasil skor rata-rata 3,30 termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif pembuatan materi roda gigi miring dengan mesin frais dapat dikatakan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran ini dengan penambahan keberagaman animasi dalam bentuk 3D untuk mengilustrasikan/memvisualisasikan materi yang ada.
2. Penelitian ini hanya menghasilkan perangkat lunak media pembelajaran sehingga diharapkan dalam penelitian selanjutnya dilakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ini terhadap prestasi belajar peserta didik.