

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Mekanisme Engine Sepeda motor 4 langkah dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:
  - a. Tahap Analisis kebutuhan awal dilakukan dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa dengan memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 78,64% dengan kategori butuh
  - b. Tahap Perencanaan meliputi pembuatan design Media Pembelajaran Mekanisme Engine Sepeda Motor 4 Langkah
  - c. Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup pembuatan media pembelajaran, validasi ahli materi, validasi ahli media dan revisi produk.
2. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dengan persentase nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat layak, dan validator ahli media 86% dengan kategori sangat layak.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini digunakan dengan sebaik-baiknya oleh mahasiswa dan dosen agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman mahasiswa tentang dasar-dasar otomotif.

2. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap penggunaan media pembelajaran ini untuk mengetahui keefektifan media dengan tingkat pemahaman mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Putri. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Anonim. 2002. *Buku Pedoman Reparasi Honda Karisma*. PT Astra Honda Motor
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Suatu Penelitian: Pendekatan Praktek*. Jakarta: rineka cipta.
- Asnawir, H. dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Haya, Frilisa Dliya, Soetadi Waskito, dan Ahmad Fauzi. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Gasik (Game Fisika Asik) untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Fisika. Volume 2, Nomor 1: 11-14
- Jama, J. dan Wagino. 2008. *Teknik Sepeda Motor Jilid I*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Rizkiyansyah, Irvan. dan Totok Sukardiyono. 2013. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia Lembaga Kursus Musik "Ethnictro" Yogyakarta*. Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika. Volume 2, Nomor 1: 1-9
- Sanjaya, Wina (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi I. (Cetakan ke 8). Jakarta: Kencana Prenada Media
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Klungkung, Universitas Pendidikan Ganesha, Klungkung, 10 Januari
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta