

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian tentang pengembangan Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang diuraikan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI Jurusan TITL SMK Negeri 1 Merdeka yang merupakan Produk dari Penelitian ini dinyatakan sudah layak sebagai produk final untuk diterapkan dan disebarkan ke pemakai produk. Pernyataan ini didasarkan pada hasil kelayakan validasi kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, bahkan sudah melalui uji coba baik perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Dengan Perolehan Nilai rata-rata Penilaian dan Pengujian 4,64 dinyatakan kategori “sangat layak”
2. Lebih tingginya Mean nilai hasil belajar peserta didik yang menggunakan Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* ($83,85\% > 76,67\%$). Dengan demikian ditegaskan Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada

Kompetensi Keahlian Instalasi Penerangan Listrik efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Sesuai dengan kesimpulan penelitian dan hasil pengembangan diperoleh Implikasi yang tinggi dalam penggunaan Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik daripada media pembelajaran yang sebelumnya dipakai oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang telah diteliti dan dikembangkan pada kompetensi keahlian Prosedur Pemasangan Komponen Instalasi Listrik Penerangan, membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang tertuang secara visual, audio, teks dan animasi yang interaktif sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mendukung dapal peningkatan minat belajar bagi peserta didik.
2. Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang telah dikembangkan akan memudahkan guru mendukung proses pembelajaran hingga memberikan efek positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang telah dikembangkan akan melengkapi referensi sumber pembelajaran, dimana hasil pengembangan ini menjadi suatu media pembelajaran dan dokumen kelengkapan kurikulum untuk Kompetensi Kejuruan Instalasi Penerangan Listrik .
4. Dalam merencanakan kegiatan belajar, guru diharapkan dapat memilih media belajar yang sesuai dengan kompetensi dasar. Dengan memilih media yang sesuai dan tepat, maka kegiatan inti pada RPP akan mendukung dalam peningkatan minat belajar peserta didik. Walaupun dari berbagai media pembelajaran pasti berbeda keunggulan atau kelemahan yang dimilikinya, namun dalam penggunaan media ini, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan yang sangat penting.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka peneliti merasa penting menyampaikan saran yaitu :

1. Ketika mempelajari Kompetensi Kejuruan Instalasi Penerangan Listrik, Peserta didik SMK Negeri 1 Merdeka diharapkan tetap menggunakan Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* ini dengan maksimal mengacu pada bimbingan guru menggunakan petunjuk penggunaan.

2. Ketika proses pembelajaran Kompetensi Kejuruan Instalasi Penerangan Listrik, guru SMK Negeri 1 Merdeka Jurusan TITL diharapkan dapat menggunakan produk Multimedia Interaktif *Blended Learning* berbasis *Problem based learning* pada materi masih releavan dengan media tersebut dan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan berikutnya.
3. Bagi SMK Negeri 1 Merdeka Jurusan TITL dapat mendukung peserta didik dengan memenuhi kompetensi guru dan peserta didik dalam pembelajaran online seperti zoommeet atau googlemeet.
4. Bagi para peneliti berikutnya, perlu dirancang penelitian pengembangan selanjutnya untuk memaksimalkan hasil produk pengembangan tersebut.