

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Program Keahlian Teknologi Dasar Otomotif Di SMK Negeri 5 Medan dapat disimpulkan :

1. Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan terkhusus pada kompetensi dasar cara kerja motor bensin 2 langkah dan 4 langkah memberikan output berupa multimedia pembelajaran dalam bentuk softcopy yang bisa dioperasikan melalui aplikasi handphone (*android*) dan portable computer. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 5 tahap yaitu (a). tahap analisis, (b). tahap perencanaan ,(c). tahap pengembangan, (d). tahap implementasi (penerapan) dan, (e). tahap evaluasi.
2. Multimedia interaktif pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan terbukti layak untuk di gunakan oleh siswa dengan rerata skor perolehan ahli materi (86,94%), ahli media (96,52%), ahli desain pembelajaran (82,46%), uji coba perorangan (*one to one*) (82,50%), uji coba skala kecil (*small group*) (82,47%), dan uji coba skala besar (83,43%).
3. Multimedia interaktif pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan **terbukti efektif** dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa sekitar

66,80 atau sekitar 76,95% dari rerata nilai awal hasil belajar siswa 10,15 menjadi 15,19%.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, studi pengembangan ini memiliki implikasi sebagai berikut: Pertama, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa, menimbulkan minat belajar siswa, dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran multimedia interaktif adalah buku teks dan papan tulis. Oleh karena itu, pembelajaran multimedia interaktif lebih interaktif dan tidak membosankan, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran. Khusus untuk pembelajaran online, media ini sangat cocok. Selain guru, perkembangan pembelajaran multimedia interaktif mempengaruhi guru. Guru berkewajiban untuk selalu berusaha menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Kedua, pemilihan media harus sesuai dengan pokok bahasan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Sedangkan setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, namun hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan ketika menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran :

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.
2. Untuk pengembang berikutnya agar lebih kreatif serta menemukan ide-ide baru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang lain terutama yang menggunakan multimedia pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.



UNIVERSITAS NEGERI  
MEDAN  
UNIMED

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY