

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah melakukan proses atau tahapan pengembangan model management laboratorium virtual dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan model management laboratorium virtual tata kecantikan rambut level II untuk meningkatkan keefektifitas instruktutr LKP
2. tata kecantikan rambut layak digunakan.
3. Pengembangan model management laboratorium virtual tata kecantikan rambut level II untuk meningkatkan kreatifitas instruktutr lkp tata kecantikan rambut efektif digunakan.

5.2 Implikasi

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Sedangkan, kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, kreatifitas, motivasi dan tanggung jawab pada instruktur untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Gagasan dan pengetahuan ini akan membentuk keterampilan, sikap, dan perilaku sehari-hari sehingga peserta didik akan berkompeten dalam bidang yang dipelajarinya. Kegiatan belajar dan mengajar inilah yang disebut orang sebagai pembelajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu instruktur tuntut adalah bagaimana kreatifitas dalam mengolah bahan pelajaran yang disampaikan kepada warga belajar dapat dikuasai secara tuntas. Ini

merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh instruktur. Kesulitan itu dikarenakan warga belajar bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk social dengan latar belakang yang berbeda. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis.

Untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran, di antaranya adalah laboratorium virtual. Kemampuan instruktur dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran termasuk laboratorium virtual penyelesaian tata kecantikan rambut level II dengan tepat dapat menjadi faktor pendukung bagi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar warga belajar.

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasikan dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan sikap warga belajar, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pikiran, perasaan, perhatian dan sikap peserta didik dalam pembelajaran dapat dirangsang dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Kemampuan instruktur dalam menerapkan media interaktif tentunya memiliki maksud tujuan yaitu :

1. Laboratorium virtual tata kecantikan rambut akan mendukung dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran tata rias kecantikan rambut level II khususnya pemahaman warga belajar terhadap materi pelajaran karena di

dalam media dilengkapi dengan gambar, serta video yang berkaitan dengan tema pembelajaran yang disampaikan.

2. Laboratorium virtual Pembelajaran Tata kecantikan rambut level II Berbasis Discovery Learning memberikan sumbangan positif dan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas dan peningkatan hasil belajar instruktur.
3. Dengan menggunakan Laboratorium virtual Pembelajaran Tata kecantikan rambut level II memberikan kesempatan kepada instruktur untuk mengembangkan kreativitasnya sebagai usaha untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya, instruktur diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih sesuai dengan perkembangan tata kecantikan rambut level IIdan kebutuhan. Bahkan mungkin lebih dari itu, diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media. Oleh karena itu, instruktur harus :

- 1) Memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi media sebagai alat komunikasi agar lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- 2) Memahami dan mengetahui fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Mengetahui hubungan antara metode mengajar dengan media yang digunakan

- 4) Nilai atau manfaat media dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.

Dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran instruktur perlu memperhatikan peran media yang dapat melibatkan seluruh indera pembelajar, dengan melibatkan seluruh indera maka proses transfer ilmu yang diharapkan akan lebih mudah terjadi. Instruktur dalam hal ini berupaya merancang suatu media yang bisa menjadi stimulus yang dapat diproses oleh indera pembelajar. Stimulus dalam hal ini dapat kita sebut sebagai media yang menjadi perantara (medium) antara instruktur dan peserta didik.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut diajukan beberapa saran yaitu:

1. Instruktur senantiasa aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam mendesain pembelajaran sehingga lebih membantu dalam mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran.
2. Kepada peneliti lain agar melakukan penelitian yang melibatkan berbagai faktor lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna.