

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses atau tahapan pengembangan multimedia interaktif berbasis *project based learning* dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif berbasis *project based learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika layak digunakan.
2. Multimedia interaktif berbasis *project based learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika efektif digunakan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan media belajar yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Untuk pelajaran dasar listrik elektronika terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan Multimedia interaktif berbasis *project based learning* dan yang tidak menggunakan Multimedia interaktif berbasis *project based learning*.

2. Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan media

pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu mempermudah guru dalam mengajarkan mata pelajaran dasar listrik dan elektronika dengan memanfaatkan media belajar yang lebih bervariasi.
- c. Guru tidak terus berpaku pada media konvensional dalam proses pembelajaran dengan ceramah. Multimedia interaktif berbasis *project based learning* yang dikembangkan membuka wawasan guru bahwa mengembangkan media belajar dengan memanfaatkan teknologi yang semakin maju serta beberapa software yang mampu membuat penyampaian materi lebih menarik dan bervariasi.

.5.3 Saran

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

1. Multimedia interaktif berbasis *project based learning* ini adalah media belajar untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran, maka dari itu keberadaan guru masih sangat diperlukan sebagai fasilitator.
2. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan termasuk ketersediaan fasilitas guna memberi kemudahan dalam kegiatan belajar bagi peserta didik khususnya pada penggunaan Multimedia interaktif berbasis *project based learning*.
3. Guru juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, suasana ruang kelas yang kondusif dan mendukung

sehingga dapat menyebabkan minat belajar peserta didik menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

4. Pada kenyataannya hingga saat ini proses pembelajaran dasar listrik dan elektronika masih dilakukan dengan cara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran buku teks, maka disarankan agar Multimedia interaktif berbasis *project based learning* digunakan dengan alasan Multimedia interaktif berbasis *project based learning* mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa.
5. Kepada peneliti lain agar melakukan penelitian yang melibatkan berbagai faktor lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna.