

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dapat disimpulkan :

1. Pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* terkhusus pada capaian pembelajaran memahami penggunaan alat gambar dan memahami macam-macam proyeksi gambar, memberikan output berupa media pembelajaran dalam bentuk *softcopy* yang bisa dioperasikan melalui aplikasi android dan juga *adobe flash* yang dapat diakses di laptop/komputer. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu (a) tahap analisis (*analysis*), (b) tahap perancangan (*design*), (c) tahap pengembangan (*develop*), (d) tahap implementasi (*implementation*), dan (e) evaluasi (*evaluate*).
2. Kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif kelas X Program Keahlian TKR terbukti layak untuk di gunakan oleh siswa dengan rata – rata skor penilaian ahli materi sebesar 4,24 dengan kriteria “sangat layak”, rata – rata skor ahli media sebesar 4,53 dengan kriteria “sangat layak”, dan rata – rata skor ahli desain sebesar 4,72 dengan kriteria “sangat layak”, penilaian uji coba skala kecil 4,17 dengan kriteria “sangat layak”, serta rata – rata penilaian uji coba skala besar 4,21 dengan kriteria “sangat layak”.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam materi gambar teknik otomotif. Peningkatan sebesar 38,57 poin dari pre-test ke post-test menegaskan peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa. Nilai N-Gain sebesar 0,712 atau 71,2% menunjukkan efektivitas yang cukup tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting yang dapat diperhatikan:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran DDTO diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Media ini memungkinkan penyajian materi dan visual yang menarik, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar teknik otomotif secara lebih baik.
2. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Media pembelajaran yang interaktif seperti *Macromedia Flash 8* cenderung lebih menarik perhatian siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa dapat lebih aktif dalam mencerna informasi dan menguasai keterampilan teknis yang diperlukan dalam bidang teknik kendaraan ringan.

3. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Dengan adanya media pembelajaran interaktif, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dan memilih tempo belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka. Ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menentukan jalannya pembelajaran.
4. Persiapan Menuju Industri 4.0: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti Macromedia Flash 8 dapat membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan era Industri 4.0. Kemampuan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi modal penting bagi siswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin digital dan terkoneksi.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran :

1. Pengembangan Keterlibatan Siswa:

Menambahkan fitur interaktif seperti diskusi daring, forum, atau pertanyaan dan jawaban untuk mendorong keterlibatan siswa dan pembelajaran kolaboratif. Memperkaya pengalaman belajar dengan mengintegrasikan video, gambar interaktif, atau animasi yang mendukung konsep-konsep dasar otomotif.

2. Pelatihan Guru:

Menyelenggarakan pelatihan rutin bagi guru dalam penggunaan dan integrasi efektif media pembelajaran *macromedia flash 8* dalam proses pengajaran. Mendorong guru untuk berbagi pengalaman dan ide-ide kreatif

untuk lebih meningkatkan pemanfaatan aplikasi dalam konteks pembelajaran otomotif.

3. Pengembangan Lanjutan:

Menyelidiki potensi integrasi fitur tambahan pada aplikasi, seperti kuis interaktif, simulasi, atau modul interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Mengevaluasi dan memperbarui konten pembelajaran secara berkala sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum terkini dalam bidang otomotif.

