

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan beberapa hal seperti di bawah.

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK dilakukan dengan mengadaptasi model penelitian pengembangan pendidikan yang dikembangkan Borg and Gall. Ruang lingkup penelitian dilakukan dalam skala kecil dengan keterbatasan dana, dari kesepuluh tahapan pengembangan Borg and Gall, penelitian ini melakukan hingga tahapan ketujuh yang diakhiri dengan uji keefektifan produk. Pengembangan dibagi dalam lima tahapan: tahapan penelitian pendahuluan, tahap perancangan, tahap pengembangan produk, tahap revidi dan uji coba produk, serta uji keefektifan. Tahap penelitian pendahuluan mencakup studi literatur dan studi lapangan. Selanjutnya dilakukan perencanaan dan perancangan meliputi desain instruksional dan desain media. Langkah ini diikuti dengan pengembangan produk. Produk yang dikembangkan berikutnya menjalani tahap revidi dan uji coba, yang diakhiri dengan tahap uji efektifitas produk.
2. Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, setelah melalui beberapa revisi/perbaikan, dikategorikan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli materi/konten. Artinya media dapat digunakan dalam uji coba yang direncanakan dalam penelitian. Selanjutnya terhadap

produk dilakukan beberapa kali revisi sesuai saran yang diberikan oleh para validator (ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli materi/konten), agar produk multimedia pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam tahap selanjutnya yaitu uji coba perorangan.

3. Hasil validasi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat layak. Artinya produk diterima dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.
4. Hasil uji keefektifan multimedia pembelajaran pada siswa kelas X SMK Brigjend Katamso Medan menunjukkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media tersebut. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media tersebut lebih tinggi yaitu 77,00 dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan modul yaitu 70,67.

B. Implikasi

Multimedia pembelajaran sesuai fungsinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran utama maupun pendamping dalam pembelajaran. Multimedia dapat dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dengan tipe belajar yang berbeda.

Model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, yang menggunakan satu atau lebih masalah sebagai *tool* pembelajaran, meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis untuk menyelesaikannya, melalui kerja tim dan kolaborasi. Dengan model pembelajaran ini,

peserta didik dibekali dengan keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama dan berkomunikasi.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan temuan di lapangan, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK memiliki implikasi yang tinggi saat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memberi manfaat praktis khususnya saat pelaksanaan pembelajaran oleh guru, yaitu multimedia pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar tambahan baik saat dalam pembelajaran maupun saat siswa belajar mandiri, sehingga siswa dapat mengulang kembali kapan saja tanpa bergantung kepada kehadiran guru. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan secara tepat sebagai alat yang inovatif dan efektif dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah untuk perolehan keterampilan pemecahan masalah.

C. Saran

Berikut beberapa saran yang diajukan berdasarkan temuan saat dan hasil penelitian:

1. Pembelajaran dalam kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK di lapangan banyak menggunakan model pembelajaran langsung dengan media pembelajaran modul. Disarankan agar para guru mulai berinovasi mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya dan materi yang dibahas sehingga diharapkan tidak saja hasil belajar yang baik tetapi juga berpengaruh kepada penguasaan kompetensi siswa tersebut sehingga diharapkan setelah tamat dapat bekerja ataupun berwirausaha sesuai kompetensi keahliannya.

2. Para guru diberi pelatihan terkait pengembangan multimedia pembelajaran interkatif yang sesuai dengan karakteristik pelajaran dan peserta didiknya.
3. Hasil penelitian ini dimungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum terkontrol, sehingga perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih banyak dan dalam kondisi yang lebih baik.

