

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash ini yang didasarkan dari data hasil penelitian pada temuan – temuan sistematika ilmiah dengan merumuskan tujuan penelitian. Dari data – data yang dilakukan selama penelitian, masukan dari ahli media pembelajaran, masukan dari ahli validasi multimedia pembelajaran, masukan dari ahli konstruksi multimedia pembelajaran dan masukan dari pengguna (apsebtansi) multimedia pembelajaran. Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dua validasi ahli materi multimedia pelajaran yang bergelar S 3 dosen teknik elektro UNIMED memperoleh kriteria kelayakan rata – rata 4,63 dengan persentasi 92,60 %, dua ahli konstruksi multimedia pembelajaran bergelar S 3 dosen paskah sarjana UNIMED memperoleh kriteria kelayakan rata – rata 4,50 dengan persentasi 90,10 %, dan dua guru kompetensi kejuruan C. 3.3 Instalasi Motor Listrik (IML) bergelar sarjana yang masa kerjanya diatas 20 tahun memperoleh kriteria kelayakan rata – rata 4,91 dengan persentasi 98,20 %. Berdasarkan data hasil validasi dari para ahli tersebut di atas disimpulkanlah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash masuk kriteria sangat baik, sangat valid dan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalsi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL materi pelajaran menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa secara bergantian.

2. Berdasarkan dari data ketuntasan belajar individual peserta didik mencapai rata – rata 86,78 % ketuntasan belajar klasikal 82,35 5 dengan gain score mencapai 0.78 termasuk ketagori tinggi dengan kata lain indikator pembelajaran tercapai. Berdasarkan data ketuntasan belajar media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash pada penelitian ini efektif digunakan pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa secara bergantian .

5.2 Implikasi

Untuk meningkatkan mutu, kualitas dan hasil belajar peserta didik diatas KKM pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa secara bergantian. Memberikan pengalaman belajar dari pendidik yang baik, tepat guna, berkarakter dan bermakna dari pendidik kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe fash dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran menjalankan motor listrik 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa. Berdasarkan kesimpulan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash memiliki implikasi yang lebih tinggi dibanding dengan media pembelajaran yang menggunakan buku dan media konvensional digunakan guru pada kegiatan pembelajaran selama ini. Dari kesimpulan penelitian ini didapat beberapa implikasi sebagai berikut:

- (a) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash diperlukan kesiapan peserta didik dalam menggunakan komputer. Dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa secara memperoleh hasil yang maksimal.
- (b) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash, peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya mendalami kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) materi pelajaran menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa secara bergantian.
- (c) Masalah yang dihadapi peserta didik pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa secara bergantian menjadi teratasi dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash Cs 8. Peserta didik dengan mudah memahami lebih jelas dan meningkatkan minat belajarnya. Dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash dapat diulang beberapa kali sehingga peserta didik dapat belajar dengan efektif.

5.3 Saran

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash yang digunakan kegiatan belajar pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalasi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran

menjalankan motor 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor 3 fasa pada mengajar pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalsi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

- (a) Bagi pendidik, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalsi Motor Listrik (IML) kelas XI TITL pada materi pelajaran menjalankan motor listik 3 fasa maju mundur dan menjalankan motor listrik 3 fasa secara bergantian tidak harus di dapat dengan mendownload akan tetapi dapat dibuat sendiri oleh guru kompetensi kejuruan.
- (b) Bagi Kepala Sekolah, memberikan dukungan dan motivasi kepada pendidik mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dibuat sendiri dapat diintegrasikan dengan software/aplikasi yang mendukung kualitas dan mutu kegiatan pembelajaran.
- (c) Bagi Pembaca, penelitian media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi adobe flash menjadi memotivasi untuk berkarya, berbuat yang terbaik, memamfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi informatika pada kompetensi kejuruan C.3.3. Instalsi Motor Listrik (IML) pada materi pelajaran yang lain.