

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna , maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna menggunakan *software Adobe Flash CS6* dan disesuaikan dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama yaitu tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, silabus, dan analisis kompetensi peserta didik. Dilanjutkan dengan tahap desain meliputi mengumpulkan bahan, pembuatan *storyboard*, dan penyusunan dan evaluasi materi. Kemudian tahap pengembangan yaitu meliputi pembuatan produk, validasi kelayakan produk oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli desain pembelajaran serta revisi produk. Dilanjutkan dengan tahap implementasi atau tahap uji coba meliputi uji coba *one to one* yang dilakukan oleh siswa sebanyak 3 orang siswa, tahap uji coba skala kecil yang dilakukan oleh siswa sebanyak 9 orang siswa dan tahap uji coba skala besar yang dilakukan oleh siswa sebanyak 19 orang siswa kelas XI Teknik Pemesinan Bubut SMK Swasta Dwiwarna Medan. Dan yang terakhir yaitu tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif yang bertujuan menganalisis data instrument/angket yang sudah dinilai oleh para ahli dan pengguna/siswa.

2. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan rata-rata hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 4,603 dengan interpretasi “sangat layak”. Untuk kelayakan hasil validasi ahli media memperoleh rata – rata skor sebesar 4,338 dengan interpretasi “sangat layak”. Untuk kelayakan hasil validasi ahli desain pembelajaran memperoleh skor rata – rata sebesar 4,216 dengan interpretasi “sangat layak”, dan hasil validasi siswa melalui angket user/pengguna dengan uji coba *one to one* mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,454 dengan interpretasi “akseptansi tinggi”, uji coba skala kecil mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,742 dengan interpretasi “akseptansi tinggi”, dan uji coba skala besar mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,805 dengan interpretasi “akseptansi tinggi”. Melalui hasil validasi multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini terdapat beberapa implikasi yaitu:

Pada siswa, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif teknik pemesinan bubut dapat menarik perhatian siswa dan menambah motivasi belajar dikarenakan lebih interaktif dan tidak membosankan terutama pada saat pembelajaran daring, juga penggunaannya yang fleksibel untuk belajar mandiri di rumah atau jika guru sedang berhalangan hadir pada saat jam pelajaran berlangsung, serta media ini sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada guru, pengembangan media ini memiliki implikasi mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih efisien pada saat pembelajaran daring juga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran langsung saat dikelas.

### **5.3 Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian ini berikut beberapa saran yang dapat penulis sampaikan yaitu:

1. **Bagi Siswa**, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri di rumah.
2. **Bagi Guru**, Disarankan bagi guru untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih efisien pada saat pembelajaran daring dan juga dijadikan alternatif media pembelajaran langsung saat dikelas pada mata Teknik Pemesinan Bubut
3. **Bagi Sekolah**, Sekolah disarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan mengoptimalkan pengoperasian fasilitas komputer yang ada.