

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASIDAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Teknik Pemesinan Siswa Kelas XI SMK Dwiwarna Medan dapat disimpulkan :

1. Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan terkhusus pada kompetensi dasar mengidentifikasi mesin bubut dan menggunakan mesin bubut untuk berbagai jenis pekerjaan. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 5 tahap yaitu (a). tahap analisis, (b). tahap perencanaan ,(c). tahap pengembangan, (d). tahap implementasi (penerapan) dan, (e). tahap evaluasi.
2. Multimedia interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan terbukti layak untuk di gunakan oleh siswa dengan rerata skor perolehan ahli materi (3,7), ahli media (4), uji coba perorangan (one to one) (3,72), dan uji coba skala kecil (small group) (3,67), uji lapangan (3,7).
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut. Hal ini

ditunjukkan dengan angket minat siswa yang memperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran pada siswa dengan menggunakan angket adalah sebesar 2,0. Sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran pada siswa dengan menggunakan angket adalah sebesar 3,5., sehingga dampak dari media pembelajaran untuk minat belajar siswa tergolong naik dengan kategori “Sangat Baik”.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang telah teruji, maka implikasi dari penelitian ini adalah

1. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kondisi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya penelitian ini memberikan pemahaman yang baru dan lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Perubahan paradigma pembelajaran harus diawali dengan cara merubah cara guru dalam merancang pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran. Peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Peran siswa yaitu mengonstruksi ilmunya sendiri melalui pengalaman yang diperoleh melalui interaksi terhadap lingkungan disekitarnya. Media pembelajaran interaktif ini akan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada efektifitas pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran :

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.
2. Untuk pengembang berikutnya agar lebih kreatif serta menemukan ide-ide baru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang lain terutama yang menggunakan multimedia pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.