

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan Di SMK PAB 1 Helvetia dapat disimpulkan :

1. Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan terkhusus pada Tujuan Pembelajaran Memahami alat ukur dasar memberikan output berupa multimedia pembelajaran dalam bentuk *softcopy* yang bisa dioperasikan melalui aplikasi dan *portable computer*. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 5 tahap yaitu (a). tahap analisis, (b). tahap perencanan ,(c). tahap pengembangan, (d). tahap implementasi (penerapan) dan, (e). tahap evaluasi.
2. Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan layak untuk di gunakan oleh siswa dengan rerata skor perolehan ahli materi (4,40), ahli media (4,12), uji coba skala kecil (4,11), dan uji lapangan (4,19).
3. Multimedia Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, nilai keefektifan peningkatan hasil belajar siswa sekitar 80,1%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

bahan ajar interaktif *Macromedia Flash 8* efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk peserta didik.

## 5.2. Implikasi

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

1. Media 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. Lebih baik menggunakan media pembelajaran dengan sistem internet agar media yang tersedia dapat diunggah oleh siswa, sehingga tidak perlu mengcopy program ke masing-masing komputer siswa.

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 media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.

