

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran konversi energi yang dikembangkan dengan *Software Macromedia Flash Professional 8.0* menunjukkan bahwa keseluruhan rata-rata dikategorikan “Sangat Layak” setelah dilakukan beberapa revisi sehingga media tersebut dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya. Hasil validasi dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas terhadap media yang dikembangkan dengan *Software Macromedia Flash Professional 8.0* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat diterima dan layak digunakan sebagai media belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif dapat meningkatkan hasil belajar bila dibandingkan dengan menggunakan media *power point*, media pembelajaran interaktif memiliki keefektifan sebesar 80,46 % lebih tinggi dari keefektifan media pembelajaran *power point* sebesar 71,72%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media ini memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan ini akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana media pembelajaran ini memberikan kemudahan dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian media yang dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran mesin konversi energi.
2. Penerapan media pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk dengan *software macromedia flash 8* memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media ini secara maksimal pula. Dengan menggunakan media, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran yang diberikan.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran konversi energi memerlukan adanya komputer sehingga hendaknya komputer yang ada di laboratorium komputer SMK Negeri 2 Kisaran ditambah sesuai dengan kebutuhan.
2. Media pembelajaran interaktif ini adalah alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya mata pelajaran mesin konversi energi maka dari itu keberadaan guru masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran konversi energi.
3. Pada kenyataannya hingga saat ini proses pembelajaran konversi energi masih dilakukan dengan cara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran *power point*, maka disarankan agar media pembelajaran interaktif mulai saat ini sudah harus digunakan dengan alasan media pembelajaran interaktif mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa .
4. Agar hasil produk lebih maksimal dan layak digunakan lebih jauh lagi, maka diperlukan pengembangan yang terdiri dari: ahli pengembang kurikulum, ahli bidang studi dan ahli materi yang profesional, ahli media, dukungan dana, sarana dan waktu yang tersedia, dan kemampuan sarana-prasarana dalam produksi media yang memadai.
5. Pada Program Studi Teknologi Pendidikan hendaknya diadakan sarana dan prasarana yang mendukung mata kuliah produksi media yang bersifat pada

produk dan adanya pembelajaran flash maupun software yang dapat digunakan untuk produksi media yang lainnya pada program studi teknologi pendidikan yang bertujuan untuk bekal dan mempermudah mahasiswa dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif (khususnya dalam penelitian R&D berbasis TIK).

6. Dengan alasan keterbatasan waktu dan dana peneliti, sehingga masih banyak beberapa pengaruh-pengaruh yang belum terkontrol maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif.