

## V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. SMK Negeri 3 Kotabumi Jurusan Teknik Gambar Bangunan berpotensi untuk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif, yang ditandai dengan belum adanya bahan ajar multimedia interaktif pada Standar Kompetensi Menggambar dengan Perangkat Lunak. Guru yang menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa dan tidak terdapatnya bahan ajar berupa modul, LKS ataupun *Jobsheet* yang diberikan kepada siswa menjadikan pembelajaran hanya terbatas pada ruang kelas dan tidak mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Hasil dari pengembangan ini adalah berupa produk bahan ajar multimedia interaktif AutoCAD 2 D yang terdiri dari 1) Judul; 2) Petunjuk Penggunaan; 3) Kompetensi; 4) Materi ; dan 5) Evaluasi. Produk ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimum yaitu 1) Windows Xp/ ME/Win 7/Win 8; 2) Processor Pentium IV atau di atasnya; 3) 128 MB RAM; dan 4) 2 GB Free HDD.

3. Pengamatan efektifitas dilakukan pada siswa kelas XI SMK N 3 Kotabumi, melalui *quasi-eksperimental design*. Analisis kuantitatif terhadap data nilai kemampuan siswa menggunakan SPSS 17 untuk uji normalitas melalui uji non-parametrik K-S dan uji beda data menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa data dapat mewakili populasi dan nilai tidak identik. Uji efektifitas pada aspek kognitif menggunakan cara *one group pretest-posttest design* menunjukkan nilai gain sebesar 0,46 dan untuk aspek psikomotor nilai gain yang diperoleh adalah 0,42. Analisis ini menunjukkan tingkat efektifitas penggunaan media berada dalam klasifikasi efektif. Sehingga hipotesa awal ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesa alternatif ( $H_a$ ) diterima.
4. Pengujian efisiensi dilaksanakan dengan melihat waktu dari pengujian praktik yang dilakukan, dilihat dari perbandingan waktu yang disediakan dan waktu yang digunakan siswa dalam mengerjakan uji praktik didapatkan nilai efisiensi sebesar 1,22. Nilai rasio yang lebih dari 1 menunjukkan klasifikasi efisien. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran AutoCAD cukup efisien untuk siswa mampu memahami penggunaan *software* AutoCAD yang ditunjukkan dengan mampu mengerjakan uji praktik yang diberikan.
5. Pengujian kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan bahan ajar multimedia interaktif dilakukan pada dua (2) kelas siswa dari 2 sekolah yaitu SMK N 3 Kotabumi dan SMK N 2 Bandar Lampung, dilakukan

dengan pengisian kuesioner. Dari hasil perhitungan untuk aspek kemenarikan didapatkan skor 3,15 termasuk pada klasifikasi “menarik”, aspek kemudahan didapatkan skor 3,29 termasuk pada klasifikasi “sangat mudah”, dan pada aspek kemanfaatan didapatkan skor 3,43 yang termasuk pada klasifikasi “sangat bermanfaat”. Dari ketiga aspek tersebut, dapat ditarik kesimpulan untuk menilai kualitas dari bahan ajar multimedia interaktif, yaitu dengan merata-rata ketiga aspek tersebut dan didapatkan skor 3,29 dan selanjutnya masuk pada kualifikasi “sangat baik”. Sehingga produk bahan ajar multimedia interaktif ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah :

1. Pengembangan suatu produk pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Produk multimedia pembelajaran AutoCAD ini merupakan suplemen bagi siswa, agar siswa dapat belajar mandiri diluar dari pembelajaran di kelas. Juga agar siswa dapat mengkontruksi sendiri pengetahuannya sesuai dengan karakteristik belajar masing-masing karena multimedia ini terdapat fungsi *repeat* sehingga dapat diulang-ulang sampai siswa menguasai kompetensi yang harus dicapai.

2. Multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan sumber belajar, yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa terhadap materi pembelajaran AutoCAD.
3. Pada kurikulum terbaru yang digunakan, dimana semua mata pelajaran terintegrasi dengan TIK, maka multimedia interaktif sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran dengan berbantuan komputer.

### 5.3 Saran

Saran pada penelitian ini adalah :

1. Bagi guru bahan ajar multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar tambahan yang diberikan kepada siswa, selain itu evaluasi formatif dan summatif yang terdapat pada bahan ajar multimedia ini mempermudah guru untuk menilai apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan ataukah perlu pendalaman.
2. Bahan ajar multimedia interaktif ini dapat digunakan bagi siswa untuk sumber belajar mandiri yang dapat digunakan diluar pembelajaran di kelas, sehingga mempercepat siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.
3. Bahan ajar multimedia interaktif ini dapat digunakan pada komputer dengan standar minimal tertentu, sehingga tugas sekolah dalam hal ini adalah dengan perawatan sarana prasarana yang ada, serta menaikkan kemampuan komputer dan menyediakan software yang paling *up to date*.