

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Bahan ajar yang digunakan saat ini berupa modul dan *jobsheet* belum optimal dalam pembelajaran hingga siswa tuntas belajar. Hal ini disebabkan oleh modul hanya dimiliki oleh guru dan siswa hanya diberi *jobsheet* ketika pembelajaran berlangsung, selain itu karena mata pelajaran ini baru terdapat pada kurikulum 2013 yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran pada kurikulum sebelumnya sehingga isi modul belum sempurna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Dibuat berdasarkan kebutuhan belajar materi menerapkan gambar teknik elektronika, karena dalam bahan ajar yang ada belum optimal selanjutnya dirumuskan tujuan pembelajaran siswa yaitu siswa mampu menggambar PCB secara manual maupun komputer serta mencetak PCB. Rancangan Hasil dari pengembangan ini adalah berupa produk bahan ajar multimedia interaktif menerapkan gambar teknik elektronika dengan menggunakan pendekatan *scientific*.

3. Pengamatan efektifitas dilakukan pada siswa kelas X SMK N 2 Bandar Lampung dan SMK 2 Mei Bandar Lampung menunjukkan nilai gain sebesar 0,62, aspek keterampilan nilai gain yang diperoleh adalah 0,54, dan aspek sikap nilai gainnya adalah 0,52. 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 1,07. Nilai rasio yang lebih dari 1 menunjukkan klasifikasi efisien.
5. Pengujian kemenarikan multimedia interaktif dilakukan pada dua (2) sekolah yaitu SMK N 2 Bandar Lampung dan SMK 2 Mei Bandar Lampung. Dari hasil perhitungan untuk aspek kemenarikan didapatkan skor 3,33 termasuk pada klasifikasi “sangat menarik”.

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 menerapkan gambar teknik elektronika 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 Interaktif pembelajaran ini dapat dijadikan sumber belajar, yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa terhadap materi pembelajaran menerapkan gambar teknik elektronika.
3. Multimedia interaktif pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan teknik kerja bengkel sangat bermanfaat sebagai media untuk menjelaskan praktik elektronika yang bersifat kompleks.

5.3 Saran

Saran pada penelitian ini adalah :

1. Multimedia pembelajaran bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan pembelajaran, perlu adanya kajian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran menggambar komponen elektronika ini dengan metode dan teknik pembelajaran yang dirancang untuk mencapai efektifitas dan efisiensi.
2. Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan hanya pada dua sekolah yang memiliki jurusan Teknik Audio Video. Diperlukan penelitian lebih lanjut pada sekolah-sekolah yang lain untuk memperluas penggunaan multimedia interaktif ini. Multimedia interaktif dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain agar memperkaya sumber belajar siswa. Multimedia ini juga bisa di kembangkan dengan bentuk aplikasi lain seperti aplikasi *smart phone* .