

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *Adobe flash* di SMK Ma'arif 1 Kretek diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *Adobe flash* di SMK Ma'arif 1 Kretek berupa program aplikasi yang dimuat dalam *compact disk* maupun *flashdisk* dan dapat dijalankan diperangkat dengan program *Windows* dengan resolusi layar 1280 x 720.
2. Berkaitan dengan kelayakan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *Adobe flash* di SMK Ma'arif 1 Kretek yaitu hasil penilaian ahli materi adalah 71,5 dengan kriteria data kuantitatif sangat layak dan ahli media adalah 78,5 dengan kriteria kuantitatif sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sistem *starter* yang dikembangkan dari aspek materi dan media tersebut termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *Adobe flash* di SMK Ma'arif 1 Kretek.
3. Berdasarkan perhitungan skor penilaian respon peserta didik rata-rata skor penilaian respon setiap peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada uji coba 1 mendapatkan persentase 83,02% dan pada uji coba 2 mendapatkan hasil persentase 85,80 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil uji coba 1 dan uji coba 2 termasuk dalam skor $P > 80\%$ berarti media pembelajaran interaktif sistem *starter* dinilai dari respon setiap

peserta didik termasuk kriteria sangat positif untuk digunakan dalam proses pembelajaran system *starter*. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sistem *starter* berbasis *Adobe flash* di SMK Ma'arif 1 Kretek sangat layak digunakan sebagai bahan ajar sehingga mendapatkan respon sangat positif untuk membantu peserta didik belajar secara aktif dan mandiri.

4. Berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 74,78 sedangkan rata-rata nilai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *adobe flash* adalah 79,13. Ditinjau dari keefektivitasan penggunaan media pembelajaran maka dilakukanlah uji t, untuk menentukan hasil t hitung dibandingkan t tabel. Pada perhitungan uji t didapatkan hasil: t hitung (-6,00) > t tabel (2,07). H_0 ditolak = H_1 diterima = Rata-rata nilai UH1 sebelum menggunakan media pembelajaran \neq rata-rata nilai UH2 setelah menggunakan media pembelajaran. Dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *adobe flash* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap nilai peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis

- a. Pembuatan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar peserta didik. Dari penelitian ini terdapat perbedaan hasil nilai ulangan harian sebelum menggunakan media pembelajaran dengan sesudah menggunakan media pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi perangkat pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap kualitas jalannya pembelajaran yang berlangsung.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan (research and development) media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *Adobe flash* memiliki beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran sistem *starter* ini hanya untuk mengungkapkan masukan dan tanggapan dari responden (peserta didik) terhadap media yang telah dibuat, sehingga tidak mengungkapkan seberapa besar pengaruh efektivitas terhadap hasil belajar dari penggunaan media ini.

2. Pengembangan ini bertumpu pada hasil produk media pembelajaran interaktif yang terbatas hanya digunakan untuk memfasilitasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sistem *starter* pada kelas XI mata pelajaran PKKR di SMK Ma'arif 1 Kretek.
3. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan menyesuaikan kondisi tenaga, pikiran, waktu dan biaya yang tersedia, karena dalam pengembangan untuk mendapatkan produk yang sempurna harus memerlukan tenaga, pikiran, waktu dan biaya yang tidak sedikit.
4. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif ini berformat *windows projector* sehingga program ini hanya dapat dijalankan di sistem operasi *windows* dan juga pembaharuan materi dilakukan secara manual tidak tersedia di internet.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian telah dinyatakan media pembelajaran interaktif sistem *starter* sudah divalidasi dan layak digunakan, maka disarankan:

1. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik SMK Ma'arif 1 Kretek Jurusan Kendaraan Ringan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis adobe ini sebagai salah satu sumber belajar.

2. Bagi guru mata pelajaran

Bagi guru pengampu mata pelajaran PKKR agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif sistem *starter* ini sebagai bahan mengajar dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Untuk sekolah SMK Ma'arif 1 Kretek agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif sistem *starter* sehingga dapat tercapai proses pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi

4. Bagi Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif

Bagi jurusan pendidikan teknik otomotif supaya dapat mengembangkan media-media pembelajaran dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi.

E. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi

Perlu adanya penelitian selanjutnya berupa penelitian tindakan kelas untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif sistem *starter* pada proses pembelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan.

2. Pengembangan produk lebih lanjut

Pengembangan media pembelajaran interaktif sistem *starter* berbasis *Adobe flash* dapat disempurnakan dalam pengembangan selanjutnya.

Penyempurnaan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan tambahan atau penggabungan sebagai berikut:

- a. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif dapat mengupgrade video dengan kualitas yang lebih tinggi dengan didukung program *Adobe flash* yang sudah dapat beroperasi optimal.
- b. Pada pengembangan selanjutnya diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat disinkronkan dengan internet sehingga materi dapat selalu up to date.
- c. Soal latihan pada media pembelajaran dapat ditingkatkan menjadi berapa paket atau dapat ditampilkan secara acak sehingga peserta didik tidak hanya menghafal jawaban yang benar pada setiap butir soal.