

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah Pembangkit Tenaga Listrik ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah Pembangkit Tenaga Listrik yaitu melalui proses analisis (analisis situasi, potensi, dan kebutuhan), desain (pembuatan rancangan produk, *flowchart*, dan *storyboard*), pengembangan (pengembangan media, validasi ahli, revisi I), dan implementasi (uji kepada mahasiswa), serta evaluasi (penilaian pengguna, revisi II).
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif mata kuliah Pembangkit Tenaga Listrik berdasarkan pendapat ahli materi mendapatkan skor rerata 56 termasuk dalam kategori “Layak”. Skor tersebut meliputi 2 (dua) aspek yaitu, aspek desain pembelajaran dan aspek isi materi. Aspek desain pembelajaran dengan skor rerata 18 termasuk dalam kategori “Layak”, dan aspek isi materi dengan skor rerata 38 termasuk dalam kategori “Layak”.
3. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif mata kuliah Pembangkit Tenaga Listrik berdasarkan pendapat ahli media mendapatkan skor rerata 71,5 termasuk dalam kategori “Layak”. Skor tersebut meliputi 2 (dua) aspek yaitu, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan dengan skor rerata 49 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan aspek pemrograman dengan skor rerata 22,5 termasuk dalam kategori “Layak”.

4. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif mata kuliah Pembangkit Tenaga Listrik menurut pengguna mendapatkan skor rerata 121,15 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Skor tersebut meliputi 4 (empat) aspek yaitu, aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek pembelajaran, dan aspek isi materi. Aspek tampilan dengan skor rerata 50,18 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, aspek pemrograman dengan skor rerata 16,18 termasuk dalam kategori “Baik”, aspek pembelajaran dengan skor rerata 23,36 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dan aspek isi materi dengan skor rerata 31,42 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Media pembelajaran interaktif Pembangkit Tenaga Listrik dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengajar oleh dosen.
2. Media pembelajaran interaktif dapat didistribusikan kepada mahasiswa, agar menunjang proses belajar mahasiswa secara mandiri.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut sangat diharapkan guna menyempurnakan produk yang telah ada. Pengembangan dapat dilaksanakan dengan menambah materi lain seperti analisis jala-jala, perubahan daya dan optimasi daya, parallel generator atau materi lain. Sedangkan dari sisi media, dapat ditambahkan materi cara kerja maupun penjelasan komponen yang berbentuk animasi, pembuatan video pembelajaran pembangkit listrik tertentu. Selain pengembangan diatas, dapat juga dilakukan penelitian evaluasi hasil belajar mahasiswa dengan metode tertentu.