

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melalui sejumlah kegiatan dalam rangka penelitian dan pengembangan media pembelajaran mandiri ini, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hasil sebagai berikut:

- (1) Pengembangan media pembelajaran mandiri ini menggunakan metode 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Sementara itu, konsep yang diterapkan pada media pembelajaran mandiri ini yaitu konsep cara belajar dan konsep tahapan belajar.
- (2) Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 bentuk *softfile*, antara lain: *flash document* (.fla), *application* (.exe), dan *flash movie* (.swf).
- (3) Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh dua ahli validasi yaitu ahli materi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran mandiri ini mendapatkan predikat “**layak**” dengan revisi, persentase kelayakan sebesar 83%. Lalu, validasi oleh ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran mandiri ini mendapatkan predikat “**sangat layak**” dengan persentase kelayakan sebesar 87%.
- (4) Efektifitas media pembelajaran dinilai berdasarkan respon dan tanggapan oleh mahasiswa. Rekapitulasi datanya menunjukkan bahwa media pembelajaran mandiri ini mendapatkan predikat “**sangat efektif**” dengan persentase 86,69%.

B. Keterbatasan Produk

Terdapat keterbatasan pada media pembelajaran berbasis *flash* ini, antara lain:

- (1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan satu sesi media pembelajaran berbasis *flash* ini, sehingga jika waktu pembelajarannya sedikit menjadi tidak efektif.
- (2) Tidak akan efektif kalau media pembelajaran ini tidak didukung dengan perangkat lunak seperti laptop karena ukuran file media pembelajaran berbasis *flash* ini kapasitasnya cukup besar sehingga kalau diaplikasikan dimobile application membutuhkan ROM yang besar.
- (3) Media pembelajaran berbasis *flash* ini tidak dapat menjamin mahasiswa sebagai sasaran pengguna untuk memanfaatkannya. Jadi, diperlukan strategi tambahan agar mahasiswa mau memulai menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* ini.
- (4) Media pembelajaran berbasis *flash* ini masih terbatas pada penyajian huruf berpangkat, huruf miring, dan lain semacamnya. Hal tersebut karena *adobe flash* sebagai *software* produksi utama memang tidak memiliki fitur untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan ini telah direncanakan sebelumnya oleh peneliti agar dapat dikembangkan secara terus-menerus. Menggunakan *software adobe flash* memungkinkan banyak cara untuk berinovasi, sehingga pengembang selanjutnya akan merasa cukup leluasa dan

terwadahi kreativitasnya. Berikut ini beberapa contoh langkah pengembangan yang dapat dilakukan:

- (1) Dari segi keluasan materi, pengembang selanjutnya dapat menambah isi materi menjadi utuh sesuai kompetensi yang terdapat pada silabus mata kuliah konstruksi jalan dan untuk jenis perencanaan alinyemen vertikal harapannya menjadi lebih beragam.
- (2) Dari segi bentuk materi, pengembang dapat memproduksi bentuk materi baru yang interaktif dan komunikatif tentunya agar keseluruhan materi pada media pembelajaran mandiri ini lebih bervariasi.
- (3) Untuk pengembangan lebih jauh, media pembelajaran mandiri bertajuk “Kontruksi Jalan” ini dapat diadaptasi pada mata kuliah ataupun mata pelajaran lainnya. Sehingga akan terproduksi media pembelajaran mandiri bertajuk “Kontruksi Jalan” dengan edisi materi yang beragam. Dengan begitu, harapannya media pembelajaran mandiri ini dapat meraih antusiasme dari banyak pelajar dan meningkatkan keberhasilan belajar mereka.

D. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut agar bisa dilakukan penelitian lanjutan :

- (1) Untuk penelitian selanjutnya alangkah lebih baik apabila diawali dengan penelitian atau observasi terkait kondisi proses belajar mengajar di kelas dan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah terkait.
- (2) Untuk mendapatkan indikator efektifitas media pembelajaran yang lebih tinggi kevaliditasannya, alangkah lebih baik apabila penelitian dilakukan

sepanjang pembelajaran di kelas serta dengan menerapkan *pre-test* dan *post-test* pada mahasiswa.

- (3) Apabila hendak diproduksi bentuk atau konten materi baru, harus tetap memperhatikan tentang kecenderungan cara belajar dan proses belajar pada manusia.
- (4) Untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* ini, fokuskan lebih pada bentuk materi untuk kecenderungan kinestetik. Karena selain masih jarang ditemui, bentuk materi tersebut dirasa paling efektif untuk mata kuliah konstruksi jalan.
- (5) Apabila hendak diproduksi media pembelajaran berbasis *flash* dengan kompetensi ataupun materi yang baru, sebaiknya penyajian tampilan dibuat tematik dan memperhatikan karakteristik target sasaran penggunanya.