

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian yaitu hipotesis penelitian yang ditetapkan diterima, yaitu :

1. Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan aplikasi multimedia interaktif terhadap peningkatan kompetensi ranah psikomotorik mahasiswa dalam pembuatan CD Interaktif Jurusan Teknologi Informasi Politeknik TEDC Bandung.
2. Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan layanan laboratorium terhadap peningkatan kompetensi ranah psikomotorik mahasiswa dalam pembuatan CD Interaktif Jurusan Teknologi Informasi Politeknik TEDC Bandung.
3. Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan aplikasi multimedia interaktif dan layanan laboratorium secara bersama-sama terhadap peningkatan kompetensi ranah psikomotorik mahasiswa dalam pembuatan CD Interaktif Jurusan Teknologi Informasi Politeknik TEDC Bandung.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini pada dasarnya lebih memperkuat teori media pembelajaran, layanan laboratorium dan kompetensi ranah psikomotor. Hasil penelitian mengungkapkan beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran memiliki peranan yang sangat besar dalam memaksimalkan proses pembelajaran, sehingga

mampu mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi multimedia interaktif tersebut menuntut pihak dosen untuk mampu memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, sehingga optimalisasinya mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya peningkatan kompetensi ranah psikomotorik dalam membuat aplikasi multimedia interaktif.

2. Layanan laboratorium yang optimal akan memberikan suatu kenyamanan bagi mahasiswa dalam melakukan praktikum, sehingga lembaga pendidikan perlu berupaya untuk memaksimalkan layanan laboratorium yang ada dan dapat memberikan dampak terhadap optimalisasi peningkatan kompetensi ranah psikomotorik dalam membuat aplikasi multimedia interaktif.
3. Peningkatan kompetensi ranah psikomotorik memiliki relevansi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

C. Rekomendasi

Hasil temuan penelitian yang diperoleh, maka penulis ajukan beberapa rekomendasi, sebagai berikut :

1. Hasil penelitian tentang aplikasi multimedia interaktif menunjukkan kategori yang baik dan memiliki korelasi yang sangat tinggi dengan kompetensi ranah psikomotorik. Kondisi tersebut menuntut dosen untuk lebih mengoptimalkan i penggunaan media dalam perkuliahan. Perkuliahan yang difasilitasi media interaktif diharapkan mampu memberikan kontribusi yang sangat tinggi dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa secara umum.

2. Hasil penelitian tentang layanan laboratorium menunjukkan kategori yang baik dan memiliki korelasi yang sangat tinggi dengan kompetensi ranah psikomotorik dalam membuat aplikasi multimedia interaktif. Kondisi tersebut maka menuntut dosen untuk lebih mengoptimalkan layanan laboratorium, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi yang sangat besar dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa secara umum. Layanan laboratorium yang baik memberikan kemudahan bagi para mahasiswa dalam melakukan pembelajaran praktik, sehingga dosen diharapkan mampu mengelolanya secara maksimal, baik terkait pengelolaan laboratorium dan penggunaan sumberdaya peralatan laboratorium.
3. Dosen diharapkan lebih mampu dalam melakukan pengelolaan kelas yang ditandai oleh mengatur tata ruang laboratorium untuk pengajaran dan menciptakan iklim belajar mengajar yang serasi.
4. Dosen diharapkan lebih mengoptimalkan interaksi belajar mengajar yang ditandai oleh menggunakan cara-cara memotivasi mahasiswa, menggunakan berbagai bentuk pertanyaan dan mempelajari psikologis dalam belajar.
5. Dosen harus sungguh mengkaji psikologi pembelajaran.
6. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan hasil penelitian ini kedalam aspek pengembangan tiap komponen.