

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Telah dihasilkan media animasi materi proyeksi orthogonal pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin. Program ini dapat dijalankan dengan *operating system* minimal Windows 7, dan *android*. RAM 1 GB dan minimal *free space* 50 Mb. Ekstensi program *.exe dengan resolusi aplikasi 800x480 pixel. Menu utama dalam media yang dihasilkan yaitu menu petunjuk, menu materi, menu *quiz*, dan profil tim pengembang.
2. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi proyeksi orthogonal pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 44% dengan *n-gain* berkriteria sedang.

5.2 Implikasi

Keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, dikemukakan beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut, antara lain:

1. Jika media diterapkan dalam proses pembelajaran, maka media animasi yang dihasilkan memberikan stimulan kepada siswa untuk belajar lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.
2. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa meningkatnya kompetensi pedagogik dan profesional calon tenaga pendidik. Peningkatan pedagogik berkaitan dengan keterampilan membuat media pembelajaran berbasis IT. Peningkatan kompetensi profesional berkaitan dengan penguasaan materi proyeksi orthogonal.

5.3 Rekomendasi

Keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, dikemukakan beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut, antara lain:

1. Kepada guru, media animasi dapat dijadikan variasi media yang digunakan untuk melatih kemampuan membaca gambar teknik ranah kognitif pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin
2. Kepada para peneliti berikutnya, pada media animasi yang dihasilkan belum terdapat konten interaktif untuk melatih *domain* psikomotor dalam bentuk soal evaluasi praktik. Oleh karena itu perlu diadakan pengembangan lebih lanjut yaitu dengan menambahkan konten interaktif untuk melatih psikomotor agar hasil belajar siswa lebih baik lagi dengan kategori N-gain tinggi.