

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Setelah multimedia berbasis *Inventor* dikembangkan dan diujicobakan didapatkan kesimpulan yaitu:

1. Multimedia berbasis *Autodesk Inventor* layak digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan lingkungan ataupun persoalan dalam dunia kerja teknik mesin dan bisa mengakomodasi keterampilan dan pengetahuan siswa seperti pada dunia kerja serta meningkatkan kompetensi vokasi mahasiswa serta terbukti dapat meningkatkan kompetensi vokasi mahasiswa khususnya dalam penerapan kecepatan relatif kinematika dan dinamika. Mahasiswa pun membutuhkan media seperti ini didalam pembelajaran kinematika dan dinamika yang dibuktikan pada angket tanggapan mahasiswa.
2. Multimedia berbasis *Autodesk Inventor* yang dikembangkan dengan metode pengembangan *mini course* dapat meningkatkan kompetensi vokasi berdasarkan rujukan KKNi sebagai standarisasi kompetensi pendidikan vokasi dengan kategori peningkatan tinggi.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan, pengembangan multimedia berbasis *Inventor* dengan menggunakan metode pengembangan *mini course* oleh Borg dan Gall dapat meningkatkan kompetensi vokasi mahasiswa. Hal ini dikarenakan oleh multimedia berbasis *Autodesk Inventor* dapat mengakomodasi permasalahan yang sesuai pada bidangnya terutama pada bidang teknik mesin. *Autodesk Inventor* dapat membuat mekanisme mesin yang ada pada keadaan sebenarnya yang dipelajari pada mata kuliah Kinematika dan Dinamika. Materi Kinematika dan Dinamika sendiri bersifat matematis dan mempelajari gerakan suatu mekanisme benda riil, dalam aplikasinya sendiri Kinematika dan Dinamika digunakan untuk perancangan ataupun perawatan mesin didunia kerja. Hal tersebut

dapat terfasilitasi dengan multimedia berbasis *Autodesk Inventor* ini. Produk pengembangan multimedia berbasis *Inventor* ini siap digunakan sebagai media pembelajaran pada materi penerapan kecepatan relatif mata kuliah Kinematika dan Dinamika untuk meningkatkan kompetensi vokasi mahasiswa pendidikan vokasi.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian, penulis mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi dosen mata kuliah, diharapkan dapat menerapkan dan mengoptimalkan hasil pengembangan multimedia berbasis *Autodesk Inventor* serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang serupa untuk materi lainnya.
2. Bagi pihak Institusi, diharapkan dapat memberikan fasilitas bagi dosen maupun mahasiswa untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan multimedia berbasis *Autodesk Inventor* mengembangkan media pembelajaran pada materi ataupun mata kuliah tertentu.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti kompetensi yang dalam mata kuliah Kinematika dan Dinamika serta dapat mengembangkan multimedia lebih baik lagi.