

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan Multimedia Animasi *Arc Metal Spraying*. Proses pengembangan Multimedia Animasi *Arc Metal Spraying* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*).
2. Uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi serta respon pengguna pada Multimedia Animasi *Arc Metal Spraying* ini didapatkan tingkat ketercapaian sangat layak.
3. Penerapan Multimedia Animasi *Arc Metal Spraying* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada ranah kognitif. Peningkatan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan Multimedia Animasi lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media *powerpoint*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dicapai, diharapkan dapat dijadikan pedoman dan memberikan informasi untuk penelitian berikutnya. Media pembelajaran yang baik akan meningkatkan pengetahuan mahasiswa terkait materi, serta perlunya untuk menyediakan media pembelajaran yang bisa diakses mahasiswa kapan pun dan dimana pun menggunakan akses internet. Produk Multimedia Animasi ini sangat memungkinkan jika digunakan sebagai media pembelajaran di Mata Kuliah Korosi dan Pelapisan Logam Departemen Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Pendidikan Indonesia.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pengajar terkait (dosen mata kuliah korosi dan pelapisan logam)
 - a. Diharapkan dapat mengoptimalkan dalam pemanfaatan dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis animasi.
 - b. Diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis animasi yang serupa untuk mata kuliah lainnya.
2. Bagi pihak Universitas Pendidikan Indonesia
 - a. Diharapkan memberikan saran kepada tenaga pengajar lainnya untuk sama – sama mengembangkan Multimedia Animasi.
 - b. Memberikan fasilitas yang memadai bagi tenaga pengajar untuk dapat mengembangkan Multimedia Animasi pada mata kuliah mereka masing – masing.
3. Bagi mahasiswa
 - a. Diharapkan mengakses Multimedia Animasi agar dapat mempelajari materi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.
 - b. Memberikan masukan yang membangun terkait Multimedia Animasi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik (mahasiswa).

4. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk mendapatkan hasil yang lebih lengkap di penelitian ke depan, peneliti merekomendasikan dilakukan penilaian hasil belajar untuk ketiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.