

## **BAB V**

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

#### **1.1. Simpulan**

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

1. Dihasilkan produk Multimedia Animasi *Plasma Metal Spray* dengan spesifikasi sebagai berikut:
  - Konten yang terdapat dalam multimedia mencakup pengertian *Thermal Spray*, kelompok *Thermal Spray*, pengertian *Plasma Metal Spray*, pengertian *Plasma Flame*, persiapan bahan *Plasma Metal Spray*, persiapan alat *Plasma Metal Spray*, persiapan keselamatan *Plasma Metal Spray*, proses *Plasma Metal Spray*, hasil *Plasma Metal Spray*, contoh *Plasma Metal Spray*, dan keuntungan *Plasma Metal Spray*.
  - Multimedia yang dibuat merupakan kolaborasi dari jenis-jenis media yang berupa teks, audio, video, dan animasi.
  - Animasi pada Multimedia dibuat dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS 6* dan *Corel Draw*.
  - Multimedia di-*hosting* ke Github sehingga dapat diakses oleh pengguna melalui *website: plasmametalspray.github.io*.
  - Kelayakan multimedia ditunjukkan dengan hasil validasi ahli yang mencapai tingkat ketercapaian sangat layak digunakan dan hasil dari respon pengguna yang termasuk kategori sangat baik.

Proses produksi Multimedia Animasi *Plasma Metal Spray* ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan *R&D* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*).

2. Penerapan Multimedia Animasi *Plasma Metal Spraying* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar *Plasma Metal Spraying*. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan kategori interpretasi *N-Gain* sedang.

## 1.2. Implikasi

Setelah hasil penelitian diperoleh, diharapkan dapat dijadikan pedoman dan memberikan informasi untuk penelitian berikutnya. Media pembelajaran yang baik akan meningkatkan pengetahuan mahasiswa terkait materi, serta adanya kebutuhan dimana media pembelajaran diharapkan dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa sebagai pengguna, contohnya dapat diakses melalui 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.

## 1.3. 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  
Direkomendasikan untuk mengembangkan kembali multimedia animasi yang telah dibuat menjadi lebih efektif, lengkap, dan mungkin lebih mudah diakses dan digunakan.