

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

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

1. Dihasilkan Multimedia Animasi *Flame Metal Spraying* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Construct 2* yang membutuhkan spesifikasi perangkat keras tertentu dalam pembuatan multimedia animasi, yaitu: Processor; intel core i5-5200U 2.20Ghz, RAM; 4 GB, HDD; 500 GB, VGA; Onboard intel HD Graphics 5500. Uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi terkategori layak. Uji kelayakan dari ahli media dengan uji validitas media mendapatkan hasil persentase sebesar 89,41%. Sementara, uji validitas materi dari ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 79,04%.
2. Penggunaan Multimedia Animasi *Flame Metal Spraying* dapat meningkatkan pemahaman materi belajar mahasiswa pada ranah kognitif. Peningkatan pemahaman materi belajar mahasiswa yang menggunakan Multimedia Animasi lebih tinggi daripada peningkatan pemahaman materi belajar mahasiswa yang menggunakan media *powerpoint*. Kelas kontrol mendapatkan N-gain sebesar 0.23 (rendah), sedangkan kelas eksperimen mendapatkan N-gain sebesar 0.41 (medium).
3. Respon pengguna Multimedia Animasi *Flame Metal Spraying* ini mendapatkan hasil persentase 85.8% dengan tingkat ketercapaian sangat baik.

5.2. 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 bias 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.

5.3. 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

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.