

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada praktikum kembang gula sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi produk gula dan kembang gula mata kuliah teknologi kembang gula dan bahan penyegar berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan respon mahasiswa.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada praktikum kembang gula, terdapat beberapa implikasi yang, diantaranya:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada praktikum kembang gula dapat dijadikan sebagai bahan ajar alternatif oleh dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada praktikum kembang gula dapat dijadikan sebagai media penunjang praktikum yang dapat dipelajari oleh mahasiswa guna mendukung kegiatan praktikum di Laboratorium Pendidikan Teknologi Agroindustri.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada praktikum kembang gula memiliki potensi untuk membantu mahasiswa dalam memahami praktikum kembang gula dan menambah minat mahasiswa dalam mempelajari materi kembang gula.

#### 5.3 Rekomendasi

1. Bagi peneliti diharapkan melakukan penelitian lanjutan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pengembangan dari aspek materi dan praktikum yang dilakukan di Laboratorium TPHP dan Pengawasan Mutu Pendidikan Teknologi Agroindustri
3. Bagi dosen khususnya dosen pengampu mata kuliah teknologi kembang gula dan bahan penyegar sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini sebagai media pembelajaran. Selain sebagai alternatif pembelajaran daring, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai penuntun praktikum khususnya praktikum yang dilaksanakan di Laboratorium Pendidikan Teknologi Agroindustri.
4. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash* dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa perlu keahlian khusus, tentunya dengan mempelajari terlebih dahulu tahapan pembuatan media *adobe flash*. Selain itu diperlukan ketelitian dan kesabaran karena pembuatan media ini cukup memakan waktu.