

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembatasan, dapat diambil kesimpulan dari penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Macam-macam Kampuh Menggunakan *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK N 1 Sewon”, sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi : Tahap analisis (*analysis*) meliputi kegiatan observasi, pengamatan proses pembelajaran, dan wawancara dengan guru Tata Busana SMK N 1 Sewon. Tahap desain (*design*) meliputi pembuatan *flowchat* dan *storyboard*. Tahap pengembangan (*development*) meliputi kegiatan pembuatan media pembelajaran yang mengacu pada *flowchat* dan *storyboard* yang telah dibuat. Setelah pembuatan media selesai kemudian dilakukan dengan kegiatan validasi dengan ahli materi dan ahli media (revisi atau tidak). Setelah mendapatkan validasi dari ahli kemudian dilakukan pengujian hasil produk secara skala kecil dan skala besar.
2. Kelayakan media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan rerata nilai 86,67% termasuk dalam kategori layak. Penilaian ahli media dengan rerata nilai 88% termasuk dalam kategori layak. Uji coba skala kecil yang melibatkan 6 siswa,

memperoleh rerata nilai 74 termasuk dalam kategori layak. Uji skala besar yang melibatkan 31 siswa, memperoleh rerata nilai 74 termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan data tersebut, dinyatakan bahwa media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dikategorikan layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa di SMK N 1 Sewon.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Pembuatan media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh sebaiknya dipikirkan secara lebih detail mulai dari *opening*, animasi, materi yang akan disampaikan, gambar, video, *background*, *backsound*, *font* sampai tata letak (*layout*) yang nantinya dituangkan dalam *flowchat* dan *storyboard* sehingga memudahkan pada saat proses produksi. Hal ini dilakukan supaya tujuan pembuatan media ini dapat dimaksimalkan.
2. Pada saat merekam video haruslah menggunakan *handycam* karena apabila menggunakan Hp hasilnya terkadang menjadi kurang fokus/jelas.
3. Dalam penggunaannya, media ini dapat langsung digunakan di laptop/computer tanpa harus meninstal aplikasi lagi. Namun pada saat penayangan menggunakan LCD proyektor, media ini dalam penggunaannya perlu menggunakan *speaker* sehingga suara yang dihasilkan bisa muncul dan bisa didengar dengan jelas.
4. Media pembelajaran kalau akan dipakai dengan menggunakan Hp, terlebih dahulu *download* aplikasi tambahan yaitu *flash player*.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi

Diseminasi dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak. Pada tahapan ini dilakukan sosialisasi produk media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dengan cara menyebarluaskan file hasil produk media pembelajaran kepada guru dan siswa agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembuatan macam-macam kampuh. Selanjutnya, memberikan penjelasan kepada guru dan siswa, mengenai cara pengoperasian media agar media dapat dioperasikan dengan baik.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan materi pembuatan macam-macam kampuh lainnya. Penambahan animasi dengan berbagai macam animasi gambar bergerak yang lebih beragam sehingga tampilan media akan menjadi lebih menarik.