

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android makanan tradisional Kabupaten Magelang pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan untuk kelas XII SMK Tata Boga merupakan jenis penelitian R and D mengacu pada model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) dalam buku Endang Mulyaningsih meliputi 4 tahap pengembangan yaitu : a) *Define* (pendefinisian) meliputi kegiatan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, b) *Design* (perancangan) meliputi kegiatan pra produksi yaitu penyusunan materi, memilih *software*, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*. Tahap produksi yaitu tahap pembuatan multimedia interaktif, c) *Develop* (pengembangan) meliputi kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diuji coba pada skala kecil oleh 5 orang dan skala besar 53 orang yang terbagi menjadi 27 siswa kelas XIIA dan 26 siswa kelas XII B, d) *Disseminate* (penyebarluasan) yaitu penyebarluasan multimedia interaktif ini dengan cara membuat artikel dalam jurnal yang dimuat pada e-journal UNY.
2. Kelayakan media pembelajaran makanan tradisional Kabupaten Magelang berdasarkan hasil penilaian oleh 2 ahli materi mendapatkan hasil presentase pada indikator kesesuaian 78%, kualitas isi dan tujuan 88% dan kualitas instruksional 84%. Secara keseluruhan penilaian media oleh ahli materi menghasilkan presentase

83.3%, sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android “sangat layak” karena memperoleh penilaian lebih dari 80%.

3. Kelayakan media pembelajaran makanan tradisional Kabupaten Magelang berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media menghasilkan presentase pada indikator kemudahan penggunaan dan navigasi 100%, artistik dan estetika 94% dan kualitas fungsi keseluruhan 100%. Secara keseluruhan rerata penilaian oleh ahli media sebesar 98%. Sehingga penilaian oleh ahli media dapat dikatakan “sangat layak” karena memperoleh penilaian lebih dari 80%.

4. Kelayakan media pembelajaran makanan tradisional Kabupaten Magelang berdasarkan hasil penilaian pada uji skala kecil untuk aspek kemudahan penggunaan dan aspek kualitas isi dan tujuan perlu diperbaiki karena hanya mendapat presentase sama yaitu 84%. Total presentase yang diperoleh secara keseluruhan 85,5%. Sedangkan untuk uji coba skala besar terhadap kelas XIIA dan XII B secara berturut-turut yaitu aspek kemudahan penggunaan dan navigasi 85% dan 89%. Aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh presentase 86% dan 92%. Presentase aspek artistik dan estetika 86% dan 91%, dan aspek kualitas intruksional 87% dan 87%. Untuk perolehan presentase total kelas XII A yaitu 86% sedangkan untuk kelas XII B mendapat presentase total 90,6%. Sehingga penilaian pada uji coba skala besar dapat dikatakan “sangat layak” karena memperoleh penilaian lebih dari 80%.

B. Saran

1. Media pembelajaran ini perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi soal yang lebih banyak dengan pembahasan soal dan penambahan gambar agar lebih menarik.

2. Media pembelajaran ini perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan video dan materi tentang makanan tradisional di kabupaten Magelang yang belum dikaji.
3. Media pembelajaran ini perlu dikembangkan lagi untuk menghasilkan hasil dan resolusi layar tampilan pemutar video yang lebih bagus lagi sehingga saat diputar tidak lambat.
4. Media pembelajaran ini perlu dikembangkan lebih lanjut tidak hanya bias dioperasikan dengan *smartphone Android* saja, melainkan bisa dioperasikan dengan *Smartphone IOS/Apple*.
5. Media pembelajaran berbasis *Android* ini diharapkan memberikan dampak yang positif bagi pengguna, sehingga pengguna lebih mudah dalam mempelajari materi pengayaan makanan tradisional di kabupaten Magelang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'adun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arief Rifiana & Naeli, U. (2012). Pengembangan *Virtual Class* Untuk Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android. Yogyakarta: Journal JPTK UNY
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Huda, Arif Akbarul. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: Andi.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gardjito, Murdjito, Putri, R.G., & Dewi, S. (2017). *Profil Struktur, Bumbu, dan Bahan dalam Kuliner Indonesia*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Harmayani, E., Murdijati, G., & Umar, S. (2018). *Makanan Tradisional Indonesia Seri 3*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Harmayani, E, Umar, S., & Murdijati, G. (2017). *Makanan Tradisional Indonesia Seri I*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Indrati, Retno & Murdjito, G. (2014). *Pendidikan Konsumsi Pangan*. Jakarta:Kencana.
- Kustandi, Cecep & Bambang, S. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lazuardi Mandra, dkk 2015. *Rencana Pengembangan Kuliner Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT.Republik Solusi.
- Marwanti. (2000). *Pengetahuan Masakan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP).

- Mulyaningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Nurianto, Bambang. (2018). *Ini Makanan Tradisional Indonesia Yang Terancam Punah*. Surabaya: Tempo.
- Putri, G (2017) *Persepsi dan Perilaku Remaja Terhadap Makanan Tradisional dan Modern*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Safaat H, Nazarudin. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika: Bandung.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.
- Satyaputra & Aritonang. 2014. *Beginning Android programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan : Research and Development*. Bandung: Afabeta.
- Sunjata, Pantja Wahjudi. & dkk(2014). *Kuliner Dalam Serat Centhini*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.