

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif batik khas Sleman untuk meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik siswa pada pembelajaran seni budaya khususnya batik di SMK Sleman yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Motif batik Parijotho Salak merupakan motif batik yang ide dasar penciptaannya diambil dari elemen yang ada di lingkungan sekitarnya, yaitu tanaman parijotho dan tanaman salak. Pola batik Parijotho Salak merupakan pola batik modern, pada pola batik ini lebih variatif dan bersifat kreatif tidak terbatas pada objek-objek tertentu, melainkan oleh sikap batin pencipta dengan menuangkan ide dan gagasannya. Warna yang digunakan pada motif batik Parijotho Salak sangat beraneka ragam dan sangat mencolok seperti warna merah, ungu, hijau, dan orange. Makna simbolik batik Parijotho Salak secara filosofis yaitu sebagai harapan kemakmuran dan kesejahteraan masyarakat Kabupaten Sleman.
2. Tahapan dalam pengembangan multimedia interaktif batik khas Sleman untuk meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran seni budaya di SMK Sleman adalah sebagai berikut: a) analisis kebutuhan, meliputi studi lapangan, studi pustaka, kajian semiotika melalui wawancara dan observasi; b) tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan, perencanaan materi, analisis tugas, pembuatan *flowchart*, *story board*, dan

persiapan komponen pendukung; c) tahap pengembangan produk awal menghasilkan sebuah draft yang siap untuk diujicobakan; d) uji coba meliputi uji coba pendahuluan, uji coba terbatas, dan uji coba luas; e) revisi.

Pengembangan Multimedia Interaktif batik khas Sleman dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis pengembangan produk. Analisis kurikulum dilakukan dengan menggunakan studi pustaka meliputi: analisis materi, standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan melihat laporan hasil ujian. Analisis pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis bahan ajar yang telah ada sebagai bahan perbandingan atau sebagai bahan dasar untuk penyusunan media yang akan dikembangkan. Penggunaan bahan ajar di sekolah-sekolah belum cukup memenuhi kebutuhan belajar siswa, karena hanya terbatas pada guru dan media *powerpoint*. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif sebagai sumber belajar sangat diperlukan, mengingat struktur multimedia interaktif yang memuat komponen terlengkap dibanding bahan ajar lain.

Tahap perancangan multimedia interaktif meliputi penyusunan garis besar isi materi, pengumpulan referensi, penentuan tata letak dan penyusunan instrumen penilaian modul. Penyusunan garis besar isi bahan

ajar berupa modul, pengumpulan referensi dan penyusunan tata letak berguna sebagai kerangka dalam mengembangkan produk.

Tahap Pengembangan terdiri dari uraian materi, isi, penyajian materi dan komponen-komponen multimedia interaktif dikembangkan dengan kerangka atau desain yang telah dilakukan. Setelah multimedia interaktif selesai dikembangkan, modul divalidasi kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian yang telah dinyatakan valid. Hasil angket penilaian yang telah diisi oleh ahli materi dan ahli media yang akan menyatakan bahwa bahan ajar berupa multimedia interaktif telah layak digunakan, bahan ajar berupa multimedia interaktif layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Tahap Implementasi meliputi uji coba multimedia interaktif yang dikembangkan kepada siswa kelas X RPL SMK YPKK 1 Sleman. Implementasi juga bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia interaktif yang digunakan. Selain itu, implementasi juga dilakukan untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan multimedia interaktif yang mungkin masih terdapat pada media yang dikembangkan sehingga nantinya dapat diperbaiki.

Tahapan Evaluasi digunakan untuk mengolah data yang telah terkumpul pada tahap pengembangan, yaitu angket penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian multimedia interaktif batik khas Sleman dari aspek kompetensi, kualitas materi, kelengkapan bahan ajar, berupa multimedia interaktif, dan kesesuaian bahan ajar. Multimedia Interaktif

batik khas Sleman layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya. Kelayakan multimedia interaktif diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru, siswa dan uji coba penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dengan kriteria hasil keseluruhan “Sangat Baik”.

3. Terdapat peningkatan aspek kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran seni budaya khususnya batik berdasarkan aspek kognitif dan psikomotorik di SMK Sleman. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai mean pada aspek kognitif sebesar 27,8 nilai mean pada aspek psikomotorik sebesar 6,04.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran terkait dengan langkah pemanfaatan produk kedepan. Adapun beberapa saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman dapat memberikan dukungan dengan cara memberikan anjuran penggunaan multimedia pembelajaran batik khas Sleman agar dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah khususnya pada tingkat SMK di Kabupaten Sleman.
2. Bagi Guru di SMK Sleman multimedia pembelajaran batik khas Sleman senantiasa dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran seni budaya khususnya batik.

3. Bagi Pengembang produk multimedia pembelajaran untuk dapat dilanjutkan dengan memperluas basis pengoperasian multimedia pembelajaran batik khas Sleman, seperti pada *platform Android*.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan dengan penambahan video tutorial batik khas selain daerah Kabupaten Sleman, sehingga dapat memperkaya pengetahuan peserta didik. Pendistribusian produk multimedia pembelajaran batik khas Sleman dilakukan dengan pengunggahan ke *google drive* selanjutnya dengan memberikan *link google drive* tersebut dan memperkenalkan produk yang sudah ada ke disekolah-sekolah. Produksi dalam skala yang lebih besar dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*), Sehingga dapat dibagikan ke sekolah-sekolah lain khususnya di Kabupaten Sleman.