BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan dari penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Tekstil Pada Materi Konstruksi Kaitan Kelas X SMK Tata Busana", sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android materi konstruksi kaitan pada mata pelajaran tekstil untuk kelas X SMK Tata Busana 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, merumuskan tujuan, 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 *expert appraisal* yaitu ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diuji coba pada skala kecil *develomental testing* oleh 5 orang dan skala besar 23 orang, d) *Disseminate* (penyebarluasan) yaitu penyebarluasan multimedia interaktif ini dengan cara membuat artikel dalam jurnal yang dimuat pada *e-journal* UNY.
2. Kelayakan multimedia interaktif berbasis android pada materi konstruksi kaitan, diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan rerata nilai 53,3

termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ahli media dengan rerata nilai 72 termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba skala kecil yang melibatkan 5 siswa, memperoleh rerata nilai 89,6 termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba skala besar yang melibatkan 23 siswa, memperoleh rerata nilai 86,3 termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dinyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis android materi konstruksi kaitan dikategorikan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa di SMK Tata Busana.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini sebaiknya digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan dalam penyampaian dan siswa lebih tertarik untuk belajar secara mandiri.
2. Media pembelajaran sebaiknya tidak terbatas pada satu sekolah, melainkan dapat diterapkan di sekolah-sekolah yang lain.
3. Penyebaran yang mudah seharusnya tidak menjadi kendala dalam menyebarluaskan kepada siswa maupun pihak sekolah.
4. Perlu adanya penguatan hukum dengan dibuatkannya hak cipta pada media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Deseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Deseminasi prodak multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dilakukan setelah media dikatakan layak. Sosialisasi produk disampaikan pada pihak sekolah sebelum dilakukan menyebaran kepada guru dan siswa.Pada tahapan ini, master media pembelajaran dikirimkan pada siswa dan guru melalui aplikasi *shareit, bluetooth*, maupun *whatsapp* kemudian di*instal* pada masing-masing android serta penjelasan singkat penggunaan produk secara garis besar.
2. Pembuatan *journal* karya ilmiah sebagai publikasi adanya pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran tekstil materi konstruksi kaitan.