

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
PENGOLAHAN *SANDWICH* UNTUK MATA PELAJARAN
PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN MAKANAN
KONTINENTAL DI SMK**

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran video interaktif materi Pengolahan *Sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK 4 Yogyakarta, melalui 4 tahap yaitu a) Tahap *define* meliputi analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik siswa dan merumuskan tujuan sesuai dengan hasil pedoman observasi, wawancara, dan studi pustaka. b) Tahap *Design* meliputi perancangan isi materi Makanan *sandwich* dan tampilan media pembelajaran (*flowchart*, *storyboard*, dan produksi). c) Tahap *develop* dilakukan dengan pengembangan rancangan dan validasi 2 orang ahli materi, 1 orang ahli media, uji terbatas kelas XII jasa Boga 4 sejumlah 15 siswa dan uji kelayakan sekala besar sejumlah 32 siswa kelas X kuliner 6. d) Tahap disseminate dilakukan dengan proses penyebaran luasan dengan pemberian CD/DVD kepada guru dan upload ke chahnel youtube Pendidikan FT UNY dengan link <https://youtu.be/Kn7nOxCqCgk> sehingga dapat terlihat ketercapaian manfaat.

2. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video interaktif materi pengolahan Makanan *sandwich* pada Hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 86% (sangat layak), ahli media dengan rata-rata 92% (sangat layak), uji kelayakan siswa terbatas menghasilkan rata-rata 85% (sangat layak) dan uji 79 kelayakan siswa skala besar menghasilkan rata-rata yaitu 86% (sangat layak). Berdasarkan uji kelayakan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video interaktif pengolahan Sandwich untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran

B. Keterbatasan Produk

1. Materi media pembelajaran tidak dapat diupdet/diperbarui sewaktu-waktu oleh guru karena butuh ketrampilan khusus dalam pemograman.
2. Penggunaan desain pada produk media pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas 2D.
3. Media berbasis *Adobe Flash* ini hanya dapat ditayangkan pada komputer dan laptop. Serta hanya beberapa jenis smartphone tertentu yang dapat membuka media ini.
4. Hasil pengembangan media pembelajaran video interaktif hanya dilakukan sampai tahap uji coba kelayakan sehingga belum bisa disebarluaskan ke sekolah lain.
5. Media pembelajaran video interaktif hanya terbatas pada materi sandwich dan contoh pembuatan *club house sandwih*

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran sebaiknya dilanjutkan hingga tahap penelitian tingkat efektivitas media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sehingga kebermanfaatan media pembelajaran lebih nyata.

D. Saran

Berdasarkan kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya yaitu:

1. Media pembelajaran video interaktif pengolahan Sandwich diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran dan menambah variasi media pembelajaran berbasis komputer.
2. Media pembelajaran video interaktif pengolahan Sandwich dapat dikembangkan dengan cakupan materi atau mata pelajaran yang lebih luas dan beragam pada penelitian selanjutnya.
3. Diperlukan peran dan bantuan dari pihak sekolah terkait penggunaan laboratorium komputer untuk pembelajaran yang memerlukan komputer dalam pelaksanaannya.

