

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Daging Sapi dan Hasil Olahnyanya Untuk Siswa SMK” sebagai berikut :

##### 1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* daging sapi dan hasil olahnyanya dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE sampai tahap *implementation* saja. Tahap *analysis* (analisis) yaitu menganalisis kebutuhan siswa berupa karakteristik siswa, kebutuhan media pembelajaran, dan menganalisis Kompetensi Dasar (KD) menganalisis bahan makanan dari daging dan hasil olahnyanya.

Tahap *design* (desain) meliputi merancang produk pengembangan mulai dari pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, penyusunan materi, penyusunan soal evaluasi, dan pembuatan komponen multimedia (*background, font, gambar, tombol navigasi*).

Tahap *development* (pengembangan) terdiri dari pembuatan produk media menggunakan *software adobe flash CS6*, validasi dengan ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. Pada proses validasi, para ahli dan guru menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif sangat layak digunakan untuk penelitian.

Tahap *implementation* (implementasi) ini produk media diujicobakan pada skala kecil dengan 24 siswa kelas X *Culinary* 1 di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Uji coba ini menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada materi daging sapi dan hasil olahannya sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

## 2. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif

Kelayakan aplikasi *android* daging sapi dan hasil olahannya berdasarkan ahli materi sebesar 93,75% termasuk kategori sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kelayakan aplikasi *android* daging sapi dan hasil olahannya berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan sebesar 81,25% yang termasuk kategori sangat layak. Kelayakan pada aspek kebahasaan/komunikasi sebesar 83,25%, aspek penyajian sebesar 91,75%, aspek pembelajaran interaktif sebesar 75%, pada aspek tampilan menyeluruh sebesar 80%.

Kelayakan aplikasi *android* daging sapi dan hasil olahannya berdasarkan penilaian guru mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan secara keseluruhan sebesar 98,80% yang termasuk kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan pada aspek kelayakan isi sebesar 97%, aspek kebahasaan/komunikasi sebesar 100%, aspek penyajian sebesar 100%, aspek pembelajaran interaktif sebesar 100%, aspek tampilan menyeluruh sebesar 100%.

Uji skala kecil pada siswa kelas X *Culinary* 1 yang berjumlah 24 siswa memperoleh hasil untuk aspek kebahasaan/komunikasi 83,33%; aspek

penyajian 82,29%; aspek pembelajaran interaktif 85,94%; serta aspek tampilan menyeluruh 80,21% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada materi daging sapi dan hasil olahannya dikategorikan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran sebaiknya dikembangkan lebih lanjut sampai pada tahap evaluasi sehingga tidak hanya untuk mengetahui kelayakan produk media saja, tetapi juga untuk mengetahui efektifitasnya dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan perlu dikembangkan lagi mengenai perluasan dari segi materi. Materi yang disajikan dalam media tidak hanya memuat satu Kompetensi Dasar (KD) saja, namun dapat ditambahkan dengan lebih dari satu KD.
3. Media pembelajaran sebaiknya diujicobakan dengan cakupan yang lebih luas lagi. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu kelas atau satu sekolah saja, namun sebaiknya diujicobakan pada lebih di satu kelas atau satu sekolah sehingga dapat digunakan secara luas.
4. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini sebaiknya juga digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

5. Media memerlukan ruang penyimpanan sebesar 35,79 MB sehingga kapasitas memori yang dibutuhkan dalam aplikasi 4 GB dengan RAM 512 MB.
6. Perlu penguatan dari badan hukum untuk membuat hak cipta atas media pembelajaran yang telah dikembangkan.
7. Perbaiki instrumen kelayakan dan penambahan jumlah validator.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Diseminasi produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* dilakukan setelah media dinyatakan layak digunakan untuk penelitian oleh para ahli dan guru. Sosialisasi produk multimedia ke sekolah disampaikan pada pihak SMK Negeri 4 Yogyakarta sebelum dilakukan penyebaran ke guru dan siswa kelas X *Culinary*. Pada tahap ini, master media pembelajaran dikirimkan pada guru dan siswa melalui aplikasi *share it* kemudian diinstall pada masing-masing *smartphone*.
2. Pembuatan karya ilmiah berupa *journal* sebagai publikasi mengenai pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada materi daging sapi dan hasil olahannya.