

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa Multimedia Interaktif Proses Kerja Pembuatan *Prototype* Maket (MMI-PKPPM) pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kelas XI konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut, dengan menggunakan prosedur penelitian model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implamentation, dan Evaluation*). Proses perancangan MMI-PKPPM dimulai dari tahap *analyze* (analisis) memastikan bahwa MMI-PKPPM ini dirancang sesuai kebutuhan siswa melalui proses analisis kerja dan pembelajaran, analisis siswa, dan analisis materi. Selanjutnya dilakukan proses *design* (desain), diawali dengan menentukan cakupan dan urutan materi pembelajaran, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*; dan menentukan spesifikasi produk. Kemudian dilanjutkan pada tahap *development* (pengembangan) yaitu pembuatan MMI-PKPPM melalui *Canva, iSpring Suite 10, dan Platform drv.tw*. Setelah produk MMI-PKPPM selesai, selanjutnya dilakukan uji validasi kepada ahli. Kelayakan media terdiri dari validasi materi dan validasi media kepada 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Setelah media di validasi dan dinyatakan valid serta telah dilakukan revisi, MMI-PKPPM ini diimplementasikan kepada siswa untuk mendapatkan respon dari siswa terhadap penggunaan MMI-PKPPM. Setelah mendapatkan respon dari siswa terhadap MMI-PKPPM ini, tahap terakhir dilakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap kelayakan MMI-PKPPM, penilaian dapat dilihat dari angket respon siswa terhadap MMI-PKPPM. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menghitung hasil respon siswa terhadap MMI-PKPPM.

Tingkat kelayakan dilakukan dengan cara validasi kepada ahli materi dan ahli media. Dengan skor yang didapat dari validasi ahli materi sebesar 82,72%, dan validasi ahli media sebesar 82,5%. Rekapitulasi validasi ahli tersebut memperoleh persentase rata-rata 82,61%. Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap

MMI-PKPPM berada pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan hal tersebut, MMI-PKPPM sudah layak uji coba lapangan pada pembelajaran proses kerja pembuatan *prototype* pada mata pelajaran PKK konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan MMI-PKPPM serta mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi proses kerja pembuatan *prototype*, peneliti melakukan uji coba kepada 34 siswa kelas XI DPIB 3 untuk memperoleh hasil uji validitas dan reabilitas angket respon siswa. Kemudian MMI-PKPPM serta angket hasil uji validitas dan reabilitas yang dinyatakan valid tersebut disebarikan kepada 32 orang siswa kelas XI DPIB 1 dan 35 orang siswa kelas XI DPIB 2 untuk mendapatkan penilaian berdasarkan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan MMI-PKPPM. Hasil penilaian angket respon siswa memperoleh skor persentase sebesar 82,53% berada pada kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian angket respon siswa, diperoleh data bahwa dalam aspek aksesibilitas, MMI-PKPPM ini dapat digunakan dengan mudah dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Pada aspek motivasi, MMI-PKPPM ini dapat meningkatkan motivasi, minat, serta semangat belajar siswa. Pada aspek pembelajaran MMI-PKPPM ini dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran proses kerja pembuatan *prototype*. pada aspek desain tampilan, MMI-PKPPM ini menarik dan teks nya dapat terbaca dengan jelas. Hasil penilaian kuis dalam MMI-PKPPM terdapat 66 siswa yang memperoleh hasil kuis dengan kategori “Sangat Baik”, dengan 60 siswa berada pada predikat A dan 6 siswa berada pada predikat A-, serta 1 siswa mendapatkan hasil kuis dengan kategori “Baik” berada pada predikat B+. Hasil dari jawaban kuis mendapatkan skor persentase keseluruhan sebesar 96,85%. Artinya, MMI-PKPPM ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran proses kerja pembuatan *prototype* dengan menggunakan MMI-PKPPM.

## 5.2 Implikasi

1. MMI-PKPPM ini dirancang untuk menjadi salah satu solusi bagi permasalahan di sekolah mengenai ketersediaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran secara mandiri oleh siswa kelas XI DPIB pada mata pelajaran PKK, khususnya materi proses kerja pembuatan *prototype*.
2. MMI-PKPPM yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja.
3. Pengembangan MMI-PKPPM ini diterapkan di sekolah sebagai salah satu cara mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran dan pengenalan media pembelajaran berbasis digital.
4. MMI-PKPPM yang dikembangkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, karena media ini merupakan media baru dalam pembelajaran PKK.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut rekomendasi dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi sekolah hendaknya untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar MMI-PKPPM yang merupakan bahan ajar berbasis android sebagai salah satu media pembelajaran PKK khususnya materi proses kerja pembuatan *prototype* kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Garut.
2. Bagi siswa, MMI-PKPPM ini diharapkan menjadi media yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara bersama di kelas atau belajar secara mandiri dengan cara mengunduh di perangkat android.
3. Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran multimedia interaktif untuk pembelajaran di SMK, MMI-PKPPM ini hanya bisa diakses menggunakan perangkat berbasis android, sehingga diperlukan *software* yang dapat mengubah *file html5* menjadi aplikasi yang dapat diakses di seluruh perangkat digital
4. Bagi peneliti lain, bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk kedalam tingkat penelitian awal dan hanya sebatas mengetahui kelayakan bahan ajar, Sehingga sangat memungkinkan apabila adanya

penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh pengembangan dan efektivitas penggunaan bahan ajar multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

5. Bagi pengembang produk selanjutnya, diharapkan untuk bisa memperluas ide dan kreativitasnya serta untuk memperhatikan warna *background* dan teks pada multimedia interaktif yang akan dikembangkan, sehingga produk tersebut dapat digunakan dengan nyaman oleh siswa.
6. Dalam pengembangan multimedia interaktif, tidak terbatas pada penggunaan aplikasi/platform *Canva* dan *iSpring Suite*, akan tetapi bisa menggunakan aplikasi/platform lain yang lebih efektif dan efisien dalam menunjang pembelajaran.
7. Dalam pengembangan MMI-PKPPM ini, peneliti tidak melakukan studi terlebih dahulu terkait pembuatan media, sehingga diharapkan untuk pengembang selanjutnya melakukan studi terlebih dahulu terkait pembuatan media yang baik dan benar.