

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Simpulan dari pembuatan produk multimedia interaktif diawali dari tahap definisi, sesuai dengan temuan penelitian pengembangan sistem start multimedia interaktif berbasis Android dengan menggunakan teknik pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Sampai di sini telah dilakukan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, penelitian literatur, dan observasi siswa di SMK Negeri 8 Bandung. Tahap selanjutnya adalah perancangan. Keputusan dalam tahap perancangan didasarkan pada analisis sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan pembuatan flowchart sebagai dasar isi dari konten multimedia interaktif sistem starter. Proses ini diikuti dengan pembuatan storyboard yang berfungsi sebagai rancangan user interface, memudahkan implementasi di dalam software Unity Engine. Uji validasi ahli merupakan langkah awal yang penting dalam mengembangkan produk multimedia interaktif sistem awal. Pendekatan validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan menggunakan alat validasi yaitu mengumpulkan pendapat dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala likert. Selain itu, jawaban pengguna dikumpulkan menggunakan kuesioner Google Formulir, yang menawarkan sudut pandang dan penilaian yang lebih luas untuk peningkatan produk multimedia..

Validasi ahli kelayakan multimedia interaktif sistem starter menghasilkan penilaian “Sangat Baik” dari kedua ekspert. Sementara itu, multimedia interaktif sistem starter berbasis Android memperoleh penilaian “Baik” dari pengguna. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa sistem permulaan multimedia interaktif berbasis Android sangat dapat digunakan, didukung oleh validasi ahli dan umpan balik pengguna yang positif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas penulis berharap pembuatan multimedia interaktif sistem starter berbasis android dapat mengatasi ketimpangan antara harapan dan kenyataan pada proses pembelajaran. Penggunaan multimedia

interaktif sistem starter dapat digunakan oleh peserta didik dan mendapatkan manfaat dari penggunaannya mengingat penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sudah sangat massiv digunakan. Penulis berharap bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi pemicu atau dorongan untuk pengembangan lebih lanjut dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

5.3 Rekomendasi

Penulis merokemendasikan agar pada pembuatan multimedia interaktif sistem starter berbasis android yang menggunakan *software* Unity engine dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi, mengingat kekurangan penulis akan penguasaan *software* tersebut. Tampilan *user interface* maupun *user experience* dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi agar pengguna mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan mendapat manfaat dari penggunaan multimedia interaktif.