

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMK Negeri 2 Purwakarta, menunjukkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Keragaman Budaya dilakukan melalui enam tahapan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Produk yang dihasilkan memiliki fitur materi, video dan kuis. Hasil pengujian fungsi menggunakan metode *blackbox testing* menunjukkan seluruh fitur dapat berjalan sesuai dengan perancangan. Selain itu, hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen LORI memperoleh kategori sangat layak, dengan penilaian tinggi pada aspek kesesuaian isi, kelengkapan materi, tampilan visual, dan kemudahan navigasi.
2. Berdasarkan hasil pengujian *usability* tingkat keterpakaian media pembelajaran diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 35 responden. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 83, dengan kategori “*Excellent*” dan Grade B. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang jelas, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan media lebih lanjut maupun sebagai referensi bagi penelitian serupa di masa mendatang. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Penelitian selanjutnya disarankan agar pengembangan materi secara lebih luas, tidak hanya terbatas pada tema keragaman budaya seperti makanan khas, rumah adat, dan alat musik tradisional, tetapi juga mencakup unsur budaya lain seperti

pakaian adat, upacara adat, serta nilai-nilai kearifan lokal guna memperkaya konten dalam media pembelajaran secara keseluruhan.

2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran pada berbagai platform selain Android, seperti iOS, Windows, maupun aplikasi berbasis web. Diversifikasi platform ini penting untuk meningkatkan aksesibilitas media, memungkinkan jangkauan yang lebih luas kepada pengguna dengan beragam jenis perangkat, serta memberikan fleksibilitas dalam penggunaan di berbagai lingkungan pembelajaran.