

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Simpulan berdasarkan hasil kegiatan penelitian pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso yang telah dilaksanakan, sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran pada materi pembuatan pola longtorso berdasarkan pengamatan penulis secara langsung pada tahap studi pendahuluan. Ditemukan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara konvensional. Media yang digunakan saat penyampaian materi yang bersifat teori pembuatan pola longtorso menggunakan media visual yaitu *infokus* sedangkan penyampaian materi yang bersifat praktek seperti mengambil ukuran badan, pembuatan pola longtorso, membuka mungkur dilakukan secara demonstrasi dengan menggunakan media papan tulis. Berdasarkan identifikasi program pembelajaran pola longtorso, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik secara rasional maupun fakta lapangan, serta mampu menyampaikan materi pembuatan pola longtorso dengan lebih mudah dipahami, menarik minat belajar peserta didik.

Hasil identifikasi program pembelajaran merupakan salah satu rujukan untuk merancang program pembelajaran pembuatan pola longtorso. Program pembelajaran yang baik harus mengalami tahapan rancangan yang matang sehingga tujuan pembelajarannya tepat sasaran dan tepat guna. Tahapan rancangan program pembelajaran pada materi pembuatan pola longtorso, ini diantaranya adalah penyusunan indikator pembelajaran. Menyusun strategi pembelajaran pembuatan pola longtorso. Materi pembuatan pola longtorso ditampilkan dalam bentuk multimedia yang dirancang secara menarik dan memiliki fungsi interaktif dengan penggunaannya. Multimedia interaktif dirancang dengan tujuan untuk menjadi panduan pembuatan pola longtorso dan membantu meningkatkan pemahaman serta kualitas pembelajaran peserta didik. Tahap terakhir menentukan alat evaluasi pembelajaran. Tahapan selanjutnya adalah tahap mengembangkan multimedia interaktif untuk materi pembuatan pola longtorso.

Mengembangkan multimedia interaktif pada materi pembuatan pola longtorso dilakukan melalui beberapa tahap pengembangan multimedia interaktif, sebagai

berikut: Pertama adalah tahap perumusan konsep, untuk menentukan secara garis besar mengenai tampilan multimedia. Kedua yaitu tahap disain, tahap ini diawali dengan menyusun *moodboard* yang digunakan untuk mengembangkan ide utama dengan mengumpulkan sumber-sumber ide tambahan untuk menentukan tampilan multimedia secara lebih mendetail. Menyusun *flowchat* tampilan menu, selanjutnya mengembangkan menu pada *flowchat* kedalam *storyboard* yang dilengkapi dengan naskah. Terakhir pada tahap desain ini adalah penyusunan tampilan *frame* dan tombol navigasi. Ketiga yaitu tahap pengumpulan materi berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang diperlukan pada proses produksi. Keempat yaitu tahap pengembangan multimedia interaktif, tahap ini membahas mengenai tahap pembuatan animasi menggunakan pengaturan *actionscrip*t, pembuatan tombol navigasi dengan pengaturan *actionscrip*t, tahap selanjutnya adalah tahap *dubbing*, memasukkan suara pada program *flash*, memasukkan efek suara pada animasi dan tombol navigasi. Kelima adalah tahap *testing* tahap ini digunakan untuk mengecek fungsi secara keseluruhan dari multimedia interaktif yang telah selesai diproduksi. Keenam adalah tahap distribusi, tahap ini meliputi tahap *publishing file flash* yang telah selesai dan sempurna diproduksi selanjutnya *packaging* atau pengemasan menjadi CD multimedia interaktif.

Temuan hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan penggunaan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso. Data hasil validasi diperoleh dari validator yaitu validator ahli dibidang media, validator ahli dibidang materi pembuatan pola longtorso dan pengguna multimedia interaktif pembuatan pola longtorso, hasil validasi tersebut dapat dikategorikan layak digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembuatan pola longtorso yang mengacu pada skala presentasi kelayakan menurut Arikunto.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Implikasi dan rekomendasi dari hasil rancangan dan pengembangan yang dilakukan penulis maka penulis merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi pembaca dan pengguna dari multimedia interaktif pembuatan pola longtorso ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam pembuatan pola longtorso dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pembuatan pola

longtorso untuk membantu tenaga pengajar dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran.

2. Bagi peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya diharapkan, penelitian dapat dikembangkan lebih baik dari penelitian yang telah dilakukan sehingga multimedia interaktif yang lebih baik lagi dapat digunakan secara lebih luas dan diharapkan dapat dikembangkan pada sub materi pembuatan longtorso atau pada disiplin ilmu yang lain sehingga dapat lebih mengoptimalkan kualitas hasil pembelajaran.