

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Seni *Macramé* yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan bahwa pembelajaran seni *macrame* merupakan bagian dari kumpulan simpul-simpul yang dapat membentuk sebuah motif. . Seni *macrame* termasuk dalam desain struktur yang memperhitungkan aspek bentuk, fungsional, dan ergonomik .
2. Penyusunan konsep penelitian disesuaikan dengan temuan dan masalah, kemudian proses pembuatan multimedia video tutorial pembelajaran seni *macrame* dibuat dalam beberapa tahap dimulai dari tahap analisis, tahap pengumpulan data, tahap desain, tahap implementasi dan tahap penilaian. Pembuatan multimedia disesuaikan standar kelayakan media pembelajaran meliputi penggunaan video, gambar, teks, audio, background dan narasi
3. Penilaian media pembelajaran video tutorial dilakukan dengan cara divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa multimedia video pembelajaran seni *macramé* valid/layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa revisi dan saran dari ahli media dan materi.
4. Hasil analisis validasi yang dilakukan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat mendapat presentase rata-rata 86.5% dari ahli materi dan 85.2% dari ahli media, 90% hasil ujicoba pada pengguna, hal ini menunjukkan multimedia video pembelajaran seni *macramé* yang dibuat masuk dalam skala presentase kelayakan menurut Suharsimi Arikunto dengan interpretasi yang berada dalam rentang 76-100% sehingga masuk dalam kategori “Layak” untuk digunakan.

## B. Saran

Terdapat beberapa rekomendasi dari penulis terhadap Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Seni *Macramé* yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia Video Pembelajaran Seni *Macramé* yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat dimanfaatkan pada pembelajaran Kriya Tekstil
2. Multimedia yang telah dibuat diharapkan dapat dikembangkan kembali mulai dari pengembangan multimedia yang lebih menarik lagi dengan fitur-fitur teknologi yang baru dimasa mendatang , serta pengembangan materi mengenai seni *Macramé* yang dapat diangkat seperti pembuatan produk, desain produk, ataupun pengembangan simpul-simpul yang dapat dikreasikan dari simpul yang sudah ada sebelumnya agar dapat mencapai hasil yang lebih baik dari hasil saat ini.