

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kualifikasi SDM yang diinginkan oleh industri permainan interaktif harus memiliki pengetahuan dan keterampilan, yang terdiri dari: mampu bekerjasama dalam tim, mampu beradaptasi dengan perubahan, menguasai software pengembangan game, memiliki pengetahuan ilmiah, mampu berfikir kreatif dan inovatif, dan mampu merancang gambar serta menguasai software desain grafis.
2. Proses pembelajaran pada kompetensi keahlian multimedia di SMK sudah didukung dengan kurikulum yang memadai. Sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan pelatihan dalam mempersiapkan SDM.
3. Peralatan dan sarana penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi keahlian multimedia di SMK sudah memadai, sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan pelatihan dalam mempersiapkan SDM.
4. Kualifikasi guru keahlian multimedia sudah memadai sesuai dengan ketentuan perundang-undangan, tetapi perlu pengembangan diri secara berkelanjutan, baik melalui pendidikan dan pelatihan maupun dengan cara mengikuti kemajuan teknologi informasi yang berhubungan dengan multimedia, terutama dalam penguasaan software pengembangan game.

#### **5.2 Implikasi**

Hasil penelitian ini diharapkan berimplikasi terhadap proses pembelajaran di SMK khususnya pada kompetensi keahlian multimedia, dalam rangka mempersiapkan SDM untuk mengisi kebutuhan industri permainan interaktif. Sekolah bisa menyesuaikan materi pelajaran dan menyelaraskannya dengan kebutuhan SDM pada industri permainan interaktif. Guru harus meningkatkan wawasan dan kemampuannya dalam mempersiapkan SDM agar mampu mengisi dan bersaing pada industri permainan interaktif multimedia.

Penelitian ini diharapkan dapat berimplikasi dalam membuka wawasan tentang kebutuhan SDM pada industri permainan interaktif multimedia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka pemikiran tentang bagaimana kualifikasi guru serta kelengkapan sarana prasarana yang harus dipersiapkan, agar proses pembelajaran dapat memenuhi dan melahirkan SDM berkualitas sesuai dengan tuntutan industri. Hasil penelitian ini diharapkan juga memberikan kontribusi sebagai kajian literatur bagi penelitian selanjutnya tentang pendidikan kejuruan, khususnya pada kompetensi keahlian multimedia.

### 5.3 Rekomendasi

Peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak tertentu berdasarkan hasil penelitian ini, rekomendasi yang peneliti berikan sebagai berikut :

1. SMK dituntut untuk selalu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, harus selalu ada perubahan dan perbaikan dalam rangka melahirkan SDM yang siap bersaing di industri permainan interaktif. SMK diharuskan untuk melakukan pengembangan isi kurikulum dan materi ajar terhadap materi yang belum diakomodir oleh kurikulum, tetapi dituntut untuk dikuasai oleh lulusan SMK. Sekolah bisa menyisipkan materi-materi tersebut pada mata pelajaran yang dianggap relevan. Guru sebagai sosok paling penting dalam proses pembelajaran dituntut harus menguasai materi pelajaran secara utuh serta mengikuti perkembangan teknologi multimedia, sehingga dalam proses pembelajaran materi-materi tersebut bisa tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Industri permainan interaktif diharapkan bisa mendukung dan berkontribusi secara maksimal terhadap pendidikan vokasi. Industri diharapkan mempunyai program guru tamu yang didatangkan ke SMK untuk memberikan kompetensi dan kebutuhan SDM yang sesuai standar industri. Industri diharapkan juga bisa melakukan kerjasama dan pembimbingan secara penuh terhadap siswa yang melaksanakan prakerin. Materi-materi yang belum diakomodir kurikulum SMK bisa diberikan pada saat pelaksanaan prakerin. Keterlibatan industri juga sangat diharapkan dalam penyusunan dan pengembangan kurikulum SMK.