

## **BAB V**

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

#### **5.1 Simpulan**

Pengembangan multimedia *eBook* interaktif berbasis *smartphone* pada materi pembelajaran menggambar garis memalui proses analisis kebutuhan, penentuan materi, dan pengembangan instrumen, pembuatan desain *layout* dan *storyboard*, pemograman *Adobe Photoshop CC*, *Adobe Ilustrator CC* dan *Adobe Flash Profesional CC*, kode pemograman produk dengan menggunakan aplikasi *Action Script* 3.0. Penilaian dari respon siswa menggunakan metode penilaian *usability* adalah sebesar 90,3% dengan kategori sangat baik. Pada pemanfaatannya dalam konteks sebagai media pembelajaran, terdapat hasil Gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang, namun tetap menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia *eBook* interaktif. Dengan demikian, multimedia *eBook* interaktif berbasis *smartphone* pada materi menggambar garis, dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang layak.

#### **5.2 Implikasi**

Penelitian ini dapat menjadi gambaran bahwa betapa pentingnya menguasai dasar-dasar menggambar garis untuk jurusan teknik gambar bangunan. Pembelajaran menggambar garis dengan multimedia *eBook* akan membuat siswa terbiasa dengan teknologi dan mungkin guru yang menggunakan pembelajaran multimedia ini akan tertarik dan dengan mengikuti perkembangan teknologi guru akan memiliki keahlian untuk melakukkan suatu rancangan inovasi terbaru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi yang susah dipahami dengan menggunakan multimedia *eBook* interaktif. Penelitian ini juga diharapkan bisa dipergunakan untuk jurusan permesinan karna memiliki konsep dasar menggambar garis yang hampir sama pada mata pelajaran gambar teknik.

#### **5.3 Rekomendasi**

Tuah, 2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA EBOOK INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE UNTUK PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK DI SMK**

Penelitian ini memiliki keterbatasan, sehingga peneliti merekomendasikan penelitian lanjutan:

1. Sebaiknya dilakukan perancangan dan pengembangan produk multimedia *eBook* interaktif lebih baik yang dapat memberikan fasilitas *chat* belajar *online* untuk berdiskusi.
2. Sebaiknya multimedia *eBook* interaktif yang dikembangkan dapat melengkapi semua KI/KD yang ada pada pembelajaran gambar teknik.