

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Konsep penelitian dan pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini dirumuskan dari hasil studi pendahuluan yaitu berupa penemuan bahwa kebutuhan dalam pengembangan multimedia interaktif pembelajaran makrame dilakukan melalui tiga langkah pengembangan, meliputi, studi pendahuluan, perancangan produk, dan validasi produk. Studi pendahuluan, yaitu melakukan kajian dan pengumpulan informasi berupa observasi ke sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 dan yang masih menggunakan kurikulum KTSP 2006, serta studi literatur dan pengalaman empiris penulis, dari langkah tersebut tersebut mendapat temuan bahwa perlu dikembangkannya multimedia interaktif pembelajaran makrame yang dapat memudahkan guru dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri, serta dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pembelajaran, karena alokasi waktu yang terbatas dan harus dibagi menjadi jam teori dan praktik. Dengan begitu DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKROME ini harus disesuaikan dengan karakter siswa dan membuat siswa dapat berperan aktif dalam mempelajari makrame melalui media yang interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer.

Dalam proses pengerjaanya peran *hardware* dan *software* haruslah terpenuhi serta memiliki kualitas yang baik, agar apa yang dibutuhkan seperti materi, dan unsur grafik penunjang dapat disajikan dengan maksimal. Secara teknis penulis tidak terlalu mendapat kesulitan karena melalui perencanaan yang matang pengerjaan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat berjalan dengan lancar. Seperti mempersiapkan naskah, *flowchart*, *storyboard*, materi, dan lain-lain. Produk multimedia yang dihasilkan berupa aplikasi multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk DVD. Aplikasi tersebut dirancang menggunakan *Microsoft Power Point 2013*, dan desain produk menggunakan *Corel Draw X7*. Aplikasi ini terdiri dari tiga bagian, seri ke-1 berisi tentang sejarah makrame,

Mustika Rosdiana, 2018

DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKROME : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

pengertian makrame, simpul-simpul makrame, alat dan bahan makrame, seri ke-2 berisi tentang tutorial makrame yaitu latihan dasar makrame, membuat simpul, dan karya makrame, seri ke-3 berisi tentang evaluasi berupa kuis/ soal pilihan ganda.

Hasil analisis visual dari produk ini menunjukkan sebuah visualisasi yang sesuai dengan karakter siswa SMP, semua unsur multimedia yang di dalamnya terdapat unsur seni rupa menunjang dan memberikan efek yang baik untuk siswa SMP. Unsur multimedia penunjang materi seperti teks, animasi, suara, *video*, grafik, dan warna telah disajikan semenarik mungkin dan efektif, seperti animasi yang diaplikasikan pada tombol navigasi, kuis interaktif, *background*, narasi teks dan *mascot* DVD “MARMA”.

Berdasarkan konsep, proses produksi, dan analisis visual pada multimedia interaktif yang telah selesai dibuat dan divalidasi, maka dapat disimpulkan bahwa produk DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKRAME ini sudah layak untuk diterapkan pada pembelajaran seni rupa khususnya materi makrame, dengan penggunaan yang bijak diharapkan DVD interaktif ini bisa bermanfaat secara praktis untuk pendidik dan peserta didik, baik digunakan di lembaga pendidikan maupun digunakan secara mandiri dengan waktu yang efektif dan fleksible.

## **B. Saran dan Rekomendasi**

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif memerlukan persiapan yang cukup matang, dari mulai ide gagasan, waktu, biaya, dan proses pembuatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran makrame yang diperoleh, penulis merekomendasikan hal-hal berikut:

1. Bagi pembaca dan masyarakat umum hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai multimedia pembelajaran interaktif dan wawasan kesenirupaan yaitu tentang seni makrame.
2. Bagi dunia pendidikan, hasil pengembangan ini bisa digunakan dalam pembelajaran seni budaya untuk membantu tenaga pengajar dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), serta dapat digunakan secara mandiri oleh pelajar.

3. Bagi departemen pendidikan seni rupa, pengembangan ini dapat menjadi objek penelitian dengan skala uji coba yang lebih luas, serta dapat digunakan dalam perkuliahan seni kriya makrame.

Mustika Rosdiana, 2018

DVD "MARMA" MARI BELAJAR MAKROME : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)