

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1. Simpulan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis android materi *pour batter* melewati 3 tahapan yaitu pembuatan desain meliputi penetapan dan desain, tahap pengembangan dan tahap evaluasi atau validasi.

Tahap perancangan desain multimedia interaktif dilakukan penetapan tujuan pembelajaran dan garis besar materi berdasarkan Kompetensi Dasar yang dipilih yaitu KD 3.5 menganalisis kue dari adonan cair dan KD 4.5 membuat kue dari adonan cair. Dilanjutkan dengan perancangan *outline content* yang berisi judul, kompetensi dasar dan materi yang akan ditampilkan pada media. Pembuatan rancangan *flowchart* atau bagan isi media. Pembuatan tampilan multimedia dan storyboard.

Multimedia interaktif berbasis android materi *pour batter* dihasilkan melalui tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pengembangan komponen multimedia berupa visual dan audio. Selanjutnya, dilakukan penggabungan komponen media sehingga didapatkan multimedia interaktif berbentuk aplikasi yang siap diinstal.

Validasi dilakukan untuk menghasilkan sebuah multimedia interaktif yang telah divalidasi oleh ahli. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis android materi *pour batter* yang dikembangkan mendapat interpretasi layak digunakan dari aspek konten, konstruk dan bahasa.

1.2. Implikasi dan Rekomendasi

Multimedia mendapat kategori layak digunakan. Multimedia ini penggunaannya membutuhkan sebuah alat. Alat yang dapat digunakan yaitu telepon genggam berbasis android. Setiap siswa memerlukan telepon genggam dalam melakukan proses pembelajaran materi *pour batter*. Telepon genggam merupakan alat yang kini tidak bisa kita tinggalkan. Untuk itu, diperlukan peningkatan fungsi telepon genggam, salah satunya dengan cara memanfaatkan telepon genggam dalam proses pembelajaran. Telepon genggam dapat digunakan sebagai alat dalam mengakses media pembelajaran. Penggunaan multimedia yang layak sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Proses validasi multimedia yang dilakukan baru sebatas validasi deskriptif dari aspek konten, konstruk dan bahasa. Uji tingkat kelayakan multimedia secara lebih dalam diperlukan terkait efektifitas dan praktikalitas multimedia. Oleh karena itu peneliti merekomendasikan peneliti lain untuk