

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa telah digunakan media pembelajaran daring pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berupa video pembelajaran, *video conference* dengan aplikasi Zoom, dan peserta didik belajar mandiri melalui materi yang diunggah pada *website e-learning* sekolah. Penggunaan media tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung satu arah dan membuat peserta didik kurang aktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *virtual whiteboard* dengan aplikasi Miro.
2. Perancangan pada media pembelajaran ini adalah mempersiapkan materi dengan mengkaji silabus. Materi pembelajaran mengenai pengawetan makanan dari bahan nabati dianalisis dari berbagai sumber rujukan. Perancangan kemudian dituangkan dalam sebuah kerangka yang terdiri dari perencanaan tata letak materi pembelajaran dan *storyboard*.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan tahapan yang terdiri dari pembuatan *template* media pembelajaran dan penyajian materi.
4. Kegiatan implementasi dilakukan dengan uji validasi dan uji kelompok. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli IT. Hasil validasi secara keseluruhan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi Miro sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pengawetan makanan dari bahan nabati.
5. Evaluasi dilakukan melalui angket tanggapan peserta didik dan angket tanggapan guru. Berdasarkan angket tanggapan peserta didik, mayoritas memberikan respons sangat setuju dan setuju. Peserta didik berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran dengan papan tulis virtual lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Berdasarkan tanggapan guru, media pembelajaran ini termasuk kategori sangat layak.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran pengawetan makanan dari bahan nabati berbantuan *interactive virtual whiteboard* di SMA yaitu:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran berupa *interactive virtual whiteboard* tentang pengawetan makanan dari bahan nabati yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan secara daring, tapi juga dapat diimplementasikan pada pembelajaran luring dengan bantuan perangkat *laptop/smartphone* dan proyektor/papan tulis digital.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan adaptasi teknologi bagi guru, salah satunya dalam penggunaan aplikasi papan tulis virtual sebagai inovasi media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan mengimplementasikan media pembelajaran dalam skala besar untuk lebih menguji efektivitasnya dalam pembelajaran dan juga dapat mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.