

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Simpulan pada penelitian mengenai multimedia pembelajaran interaktif tipe simulasi bagi relawan palang merah menghasilkan beberapa kesimpulan dari temuan hasil dan pembahasan sebagai berikut:

- 4.1.5 Hasil analisa kebutuhan dasar dan *Front-End Analysis* menunjukkan permasalahan yang terjadi selama masa pembelajaran daring di UKM KSR UPI, terdapat *gap* pembelajaran mengenai kompetensi praktik dengan situasi pembelajaran daring.
- 4.1.6 Perancangan dan Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004) yang meliputi beberapa tahapan proses yakni ; Perancangan dengan *Course Design Specification : Schedule, Project Team, Media Specification, Lesson Structure, Configuration Control*. Perancangan dimulai dengan Pembuatan *asset*, peng *coding* an dan *debugging*. Hasil akhir media ialah produk program aplikasi berbasis Action Script 3.0 yang dapat digunakan melalui *handphone* maupun PC.
- 4.1.7 Hasil uji validitas ahli terhadap multimedia pembelajaran interaktif tipe simulasi bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti Isi materi, Penyajian dan Tata Bahasa untuk ahli materi, dan Desain Media, Adaptasi Desain Pembelajaran, Interaksi Pengguna, Simbol Komunikasi, Akseibilitas untuk ahli media, secara umum dinilai “sangat layak”. Setelah melalui beberapa catatan dan revisi, multimedia pembelajaran interaktif disetujui untuk lanjut ketahap uji coba.
- 4.1.8 Hasil penilaian Pelatih dan Peserta Diklat terhadap multimedia pembelajaran interaktif tipe simulasi bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia secara umum ialah “Sangat layak”. Perolehan nilai ini dapat dikategorikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini dapat

digunakan oleh pelatih dan peserta diklat sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu proses Pendidikan dan pelatihan kedepannya.

## 5.2 Implikasi

Hasil akhir yang dikembangkan oleh peneliti ialah Multimedia Pembelajaran tipe simulasi bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia, media ini diharapkan dapat menjadi opsi dalam proses pembelajaran secara umum, menjadi media pembelajaran secara mandiri bagi peserta diklat, dan dapat menjawab permasalahan materi praktik saat pembelajaran daring.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merumuskan beberapa rekomendasi sebagai saran untuk pihak – pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa, dan lanjutan, Adapun rekomendasinya sebagai berikut:

- 1) Hasil dari penelitian ini jika ingin dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya haruslah melihat seluruh aspek evaluasi yang belum bisa direalisasikan oleh peneliti
- 2) Penambahan uji pemahaman materi bantuan hidup dasar bagian resusitasi jantung paru terhadap peserta diklat setelah menggunakan produk aplikasi multimedia pembelajaran interaktif “Belajar CPR”
- 3) Perlu dibedakannya indikator penilaian uji kelayakan produk media terhadap peserta diklat dengan pelatih mengingat perlu adanya pertimbangan terkait tingkat pemahaman dan pengalaman yang berbeda antar kedua sampel.
- 4) Proses pengembangan aplikasi ini baiknya dilakukan oleh tim, hal ini akan memudahkan proses pengembangan seperti efisiensi waktu dan pembagian tugas menjadi lebih mudah.
- 5) Perlu adanya video tutorial atau infografis awal ketika melakukan penginstalan aplikasi, dikarenakan beberapa *device handphone* tidak bisa melakukan pengunduhan.
- 6) Pengembangan aplikasi belum mencakup semua *device handphone*, salah satunya ialah produk *Apple*, perlunya tahap lebih lanjut untuk mendaftarkan

aplikasi untuk bisa diakses pada produk *Apple*.

- 7) Pembelajaran secara awal harus dilakukan pendampingan dengan pelatih agar penggunaan aplikasi dapat lebih efektif.