

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih belum optimal. Dimana kurangnya minat belajar siswa, karena sebagian besar materi yang disajikan dalam bentuk teks dan tidak interaktif. Serta, masih ada beberapa siswa yang belum memahami materi untuk melatih keterampilan tanpa adanya praktikum. Hal tersebut dikarenakan siswa hanya membayangkan materi yang dijelaskan oleh guru tanpa adanya contoh gambaran secara langsung, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik. Salah satu solusinya adalah *Adobe Animate CC*. Dimana *Adobe Animate CC* ini merupakan aplikasi yang tepat digunakan sebagai pembuat media pembelajaran interaktif, dapat mengimpor file berupa gambar/animasi, audio, video, dan publishing program kedalam berbagai format.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh dua ahli materi diperoleh skor rata-rata 85,35% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh dua ahli media diperoleh skor rata-rata 84,8% dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa

(respon siswa) terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 20 orang siswa diperoleh skor rata-rata 85,95% dengan kriteria sangat layak. Dan untuk nilai efektivitas pada media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa diperoleh skor rata-rata 81,75 dengan kriterian sangat baik. Jadi, pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dikembangkan di SMK Negeri 2 Gorontalo layak digunakan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yaitu menghasilkan media interaktif yang menarik, dan memberikan motivasi belajar pada siswa, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Tetapi, media ini hanya menggunakan materi berdasarkan 1 Kompetensi Dasar. Sehingga pembelajaran hanya terfokus pada satu materi tersebut. Dimana materi yang dipakai pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini adalah Desain Prototype Produk Barang dan Jasa.

5.2 Saran

1. Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakan serta efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Tetapi, media yang digunakan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan hanya memiliki 1 KD. Oleh karena itu, peneliti berharap agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan pembuatan media pembelajaran secara lengkap pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Diharapkan untuk siswa dapat menggunakan media pembelajaran pada materi desain prototype produk barang dan jasa ini sebagai media pembelajaran untuk

mendukung kegiatan belajar baik didalam kelas maupun belajar secara mandiri.

Sehingga nantinya dapat memotivasi diri untuk lebih giat dan semangat belajar.

3. Diharapkan Guru dapat menerapkan media pembelajaran ini untuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmoro, S. W., & Suranto. (2017). *Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika Kompetensi Keahlian Multimedia*. Yogyakarta: ANDI.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Suatu Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aswa, Syifa (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Siswa Kelas IV SDN Cibaduyut 148 Kecamatan Bojongloa Kidul*. Kota Bandung. Skripsi Sarjana PGSD UNPAS Bandung. Tidak diterbitkan.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2008). *Pedoman Pembuatan Kisi-Kisi Lembar Penilaian*. Jakarta: BSNP.
- Chun, R. (2017). *Adobe Animate CC Classroom In A Book*. America: Printed and bound in the United States of America.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK, Depdiknas.
- Findawati, Y., & Suprianto. (2014). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Kewirausahaan SMK Menggunakan model Pembelajaran Problem Based Learning. *JNTETI*, Vol. 3, No. 4, November 2014. <http://ejnteti.jteti.ugm.ac.id/index.php/JNTETI/article/view/112>, Diakses pada tanggal 27 Januari 2021.
- Fachrul, F. I., Moh, H. K., & Sitti, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. *Journal of Information Technology Education*, Vol 1, No 1: Januari 2021. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/9299/2662> Diakses pada tanggal 27 November 2021.
- Iswari, N. M., Wiryana, I. N., & Suartama, I. K. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X Di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 1, No 2 (2013). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/953>, Diakses pada tanggal 28 Januari 2021.

- Mustika, Sugara, E. P., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, Vol. 2 No.2 Desember 2017, 121-126.
https://www.researchgate.net/publication/323744392_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_dengan_Menggunakan_Metode_Multimedia_Development_Life_Cycle.
 Diakses pada tanggal 08 Februari 2020.
- Ntobuo, N., Arbie, A., & Amali, L. (2018). Perkembangan Gravity Comic Learning Media Berdasarkan Budaya Gorontalo. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 246-251.
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/14344/7900>.
 Diakses pada tanggal 17 April 2021.
- Ristante, D. (2014). *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
<https://eprints.uny.ac.id/34003/1/Riska%20Dami%20Ristante%2009520244049.pdf>,
 Diakses pada tanggal 01 Juli 2021.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ulfa, R., Muhammad, R. K., Lillyan, H., & Sitti, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal Of Informatics*, Vol. 3, No. 1, April 2021.
<https://ejournal.ung.ac.id/index.php/jji/article/view/10367/3894>
 Diakses pada tanggal 27 November 2021.
- Yasa, K. A., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA Dan IPS Di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 14, No. 2, Juli 2017,199.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/php/JPTK/article/view/11107>,
 Diakses pada tanggal 03 Desember 2020.