

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Tahap pengembangan media pembelajaran berupa (1) Tahap analisis (*analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*), analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. (2) Tahap desain (*design*) yang berupa pembuatan desain secara keseluruhan (*storyboard*), pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen untuk uji kelayakan. (3) Tahap Pengembangan (*development*) yang berupa pengembangan desain antar muka (*interface*), pengembangan produk, pengujian (*testing*), pengemasan Produk (*Publishing*), dan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. (4) Tahap implementasi (*implementation*) yang meliputi desain uji coba dan subjek uji coba dalam hal ini siswa kelas XII Multimedia sebagai calon pengguna. (5) Tahap evaluasi (*evaluation*) yang meliputi hasil kelayakan ahli materi, ahli media, dan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran yang berisikan 2 materi yang sesuai dengan silabus pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, latihan soal.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan media oleh dua ahli media dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang Ka Prodi Multimedia di peroleh skor rata-rata 67,5 dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan media oleh ahli

materi dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang lagi dari guru mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video diperoleh skor rata-rata 55 dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 10 orang siswa diperoleh skor rata-rata 78,3 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video untuk siswa kelas XII Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2. Saran

1. Untuk siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video ini sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar baik didalam kelas maupun belajar secara mandiri. Sehingga nantinya dapat membuat siswa lebih memahami materi dan lebih efektif dalam proses pembelajaran.
2. Diharapkan Guru dapat menerapkan media pembelajaran ini untuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas.
3. Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Oleh karena itu, peneliti berharap agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengujian terhadap tingkat keefektifan media pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran, sebab pada penelitian kali ini peneliti lebih terfokus pada pengembangan dan kelayakan media pembelajaran. Tidak

sampai pada penerapan dan keefektifan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifitama, B. (2015). *“Panduan Mudah Membuat Augmented Reality”*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Antriyanti Fitri. (2017). *Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung*. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Badan Standar Nasional Pendidikan.(2008). *Pedoman Pembuatan Kisi-Kisi Lembar Penilaian*. Jakarta: BSNP.
- Billinghurst, Mark. Hirokazu Kato & Ivan Poupyrev. May 2001 *The MagicBook: Moving Seamlessly between Reality and Virtuality*. *Journal IEEE Computer Graphics and Applications* Volume 21 Issue 3.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK, Depdiknas.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android* (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81-89.
- Nourzamany Afif, (2013). *“Pembuatan Aplikasi Magic Book Anatomi Tubuh Manusia Sebagai Sarana Edukasi Berbasis Teknologi Augmented Reality”*. Yogyakarta.
- M. Suyanto. (2005) *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Roedavan, Rickman. (2016). *UNITY : Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatika Bandung.
- Ristanto, 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%20Ristanto%2009520244049.pdf>, Diakses pada tanggal 03 Februari 2020
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sudyatmika, Putu Angga, et al. "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 11.2 (2014): 80-91.
- Wibawa, Setya Chendra dan Gareca, Beth Clark. 2014. "Students' Creative e-Portfolios: Using Android CellPhone Cameras for Inventive Beauty Photography". *International Conference on Advances in Education Technology (ICAET 2014)*. Tersedia: http://www.atlantispres.com/php/download_paper.php?id=16161. (Diakses 4 Agustus 2017, 22:43 WIB)
- Widoyoko, Eka Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.