

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan, yang dilakukan melalui sembilan tahapan pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis data, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap publishing produk dalam format *.exe*, tahap validasi produk, tahap revisi produk, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap produksi masal. pengembangan media pembelajaran interaktif ini telah menghasilkan aplikasi berupa media pembelajaran interaktif yang berisi tentang materi Editing Video, yang dibuat berdasarkan kebutuhan siswa kelas XII Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas kelayakan sesuai penilaian para ahli dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan persentase kelayakan media pembelajaran interaktif menurut ahli materi yang terdiri dari 4 aspek diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,6% dengan kategori sangat layak. Kemudian pada hasil uji kelayakan oleh ahli media yang terdiri dari 8 aspek diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,1% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran ini dilihat dari hasil uji coba kepraktisan media oleh 20 orang siswa, yang terdiri dari 4 aspek diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 88,4% dengan kategori sangat baik.

5.2 Saran

1. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Peneliti berharap selanjutnya akan ada penelitian pengembangan yang dilakukan sampai pada tahap pengaruhnya terhadap siswa, yaitu dapat diuji tingkat keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kepada guru pengajar disarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik.
3. Kepada siswa diharapkan untuk bisa lebih fokus mempelajari materi yang ada pada media pembelajaran interaktif editing video, karena media ini bisa mempermudah dalam memahami materi editing video.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- AH, Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2008). *Pedoman Pembuatan Kisi-Kisi Lembar Penilaian*. Jakarta: BSNP.
- Cahyono, M., Arip, M., & Sitti, S., (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*, [Skripsi]. Gorontalo: Unoversitas Negeri Gorontalo.
- Djohar, A. (2007) *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. dalam Ali, M., Ibrahim,R. Sukmadinata, NS. Sudjana, D. dan Rasjedin, W (Penyunting). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan : Handbook*. Bandung: Pedagogiana Press. (Halaman 1285-1300)
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK, Depdiknas.
- Muhammad I., Harlin., dan Amri S., (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Autocad Pada Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol 2, No 2, pp.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P., (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (P. Latifah, Ed.) Surakarta: REMAJA ROSDAKRYA.
- Pramuaji, A., dan Muhammad, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Coreldraw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol 2, No 2, pp. 184-188.
- Pradekso, Tandiyo, Bayu, W., dan Melani, H.,(2013). *Buku Materi Pokok Produksi Media* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rivai, N. S. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2018). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: ALVABETA .
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wandah, W., S. M. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Widjaja, C. (2008). *Kamera dan Video Editing, Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan Adobe Premiere Pro*. Tangerang: Widjaja.