

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Kesimpulan pada bab ini berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan tentang multimedia interaktif pada materi Dharmayatra seperti yang diuraikan dalam bab IV. Kesimpulan hasil penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Tahap Pengembangan Program Multimedia yang Ditempuh

Pengembangan model multimedia interaktif Dharmayatra kelas VIII di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut : a) gambaran umum penyelenggaraan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas VIII pada materi Dharmayatra; b) bentuk penyelenggaraan pembelajaran yang efektif; c) kewajiban guru yang produktif; d) ketersediaan fasilitas dan alat yang memadai.

Tahapan selanjutnya adalah studi pelaksanaan : a) analisis kebutuhan pengembangan meliputi Analisis Kebutuhan Belajar, Analisis Kebutuhan Pembelajaran (Analisis kompetensi inti, analisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, analisis materi ajar, analisis model pembelajaran), b) perencanaan desain media meliputi peralatan dan bahan, indikator program, rancangan desain produk (pembuatan desain materi, pembuatan garis besar isi materi), pembuatan format jabaran materi program multimedia, c) pembuatan desain media.

Tahapan selanjutnya adalah tahap validasi model yang mencakup pengujian internal model dan pembenahan yang berlandaskan masukan dan saran dari pakar media dan materi pembelajaran pendidikan agama Buddha. Berdasarkan hasil validasi model didapatkan hasil untuk uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata 3,8 dengan skor total 145 dan presentase 76%. Sedangkan uji ahli materi memberikan nilai rata-rata 3,8 dengan skor total 152 dan presentase 76%, kedua hasil validasi selanjutnya ditotal untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh dari kedua internal yang telah dilakukan. Media secara keseluruhan telah lulus validasi dengan rata-rata memberikan penilaian bahwa tergolong baik.

2. Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk software model multimedia interaktif *Dharmayatra* kelas VIII di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung. Berdasarkan uji internal produk yang meliputi uji media dan konten materi dengan 5 indikator aspek kelayakan, dengan uji tersebut didapatkan hasil yang mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan telah layak untuk digunakan, karena berdasarkan kedua uji internal produk mendapatkan skor total 297 dengan rata-rata jawaban 3,8 dengan presentase 76% maka, media secara keseluruhan telah lulus uji validasi dengan rata-rata memberikan penilaian bahwa media tergolong “baik”.

B. IMPLIKASI

Hasil penelitian tentang pembuatan multimedia interaktif Dharmayatara, maka implikasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa program-program komputer dapat digunakan untuk media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan. Sehingga hal ini menumbuhkan motivasi dalam bidang pendidikan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan inovatif.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat cukup layak digunakan. Multimedia interaktif yang dibuat dalam penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam media pembelajaran yang praktis, efektif, efisien.
3. Berdasarkan uji produk didapatkan hasil melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji validasi menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi *dharmayatara* kelas VIII Pelita Bangsa Bandar Lampung telah layak dengan hasil “baik”, sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran.

C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang dirumuskan, diajukan beberapa rekomendasi yaitu:

1. Sekolah Menengah Pertama Pelita Bangsa telah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang standart dan jumlah yang mencukupi, supaya dapat menggunakan media interaktif secara optimal.
2. Peneliti disarankan agar dapat mendesain modul ini dengan baik lagi pada pokok bahasan yang berbeda karena media ini masi memiliki kekurangan dan perlu untuk lebih di kembangkan seperti penambahan materi, efek suara, animasi yang lebih interaktif dan penggunaan elemen multimedia lainnya.
3. Kepada pengajar semoga kedepan dapat mengembangkan media pembelajaran lebih baik dan sesuai dengan keadaan peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar lebih giat.