

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Empat Langkah-langkah dalam pengemasan multimedia interaktif adalah:
 1. Identifikasi Program, sebelum membuat program penulis harus mengidentifikasi program yang digunakan pada saat penelitian sesuai dengan sasaran dan kemampuan sasaran pada penelitian ini. Di mana program dalam penelitian ini berupa *PowerPoint* dan program ini sesuai dengan sasaran untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.
 2. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran, Bahan pendukung yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan materi yang berdasarkan pada KD 3.1 yaitu memahami konsep meliputi latar belakang, terminology gerak, instrument music, tat arias, tata busana. Teknik meliputi gerak kepala, gerak badan, gerak tangan dan gerak kaki. Prosedur meliputi urutan melakukan keseluruhan *Tortor Martonun* mulai dari awal hingga selesai.
 3. Proses pengerjaan di *PowerPoint*, setelah semua bahan pendukung sudah dikumpulkan maka tahapan selanjutnya adalah proses pengerjaan di *PowerPoint*. Proses pertama pengerjaan membuat desain background, kedua memasukkan gambar-gambar sesuai dengan materi, ketiga memasukkan teks yang disesuaikan dengan KD 3.1 dan melihat pengaturan pada

penulisan teks seperti ukuran teks, warna teks yang disesuaikan dengan background dan tipe tulisan pada teks, keempat memberikan animation dan transtition pada setiap *Slide* agar *Slide-Slide* dimultimedia interaktif ini lebih menarik dan inovatif.

4. Review program, revisi dan siap digunakan, tahapan ini adalah tahapan terakhir di mana multimedia yang sudah selesai dibuat harus direview atau ditinjau melalui validasi uji kelayakan media dan materi.

B.Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk beberapa sekolah SMA di Kota Medan agar memanfaatkan materi *Tortor Martonun* yang sudah di kemas ini dengan sebaik-baiknya, sehingga tuntutan berbasis digital zaman sekarang ini bisa terjawab walaupun hanya memakai aplikasi yang mudah digunakan tetapi fitur-fitur dan desain-desain yang terdapat di program *Microsoft Office PowerPoint* bisa menjadikan multimedia tersebut menjadi multimedia interaktif dan media pembelajaran yang kreatif juga inovatif sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
2. Pengemasan materi *Tortor Martonun* dalam bentuk multimedia interaktif *PowerPoint* boleh di lakukan dengan kompetensi dasar dan materi tari yang lainnya. Sehingga pembelajaran ini dapat bervariasi dengan program *Microsoft Office PowerPoint*.