

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kriya tekstil dilakukan dengan tujuan tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap Pengembangan produk awal, tahap validasi ahli dan revisi, tahap uji coba kelompok kecil, tahap uji coba kelompok sedang, tahap uji coba kelompok besar/lapangan serta tahap produk akhir.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan peninjauan terhadap media pembelajaran kriya tekstil penilaian dari dua ahli media secara keseluruhan 83,5% dalam kriteria “sangatbaik”. Penilaian dari dua ahli materi secara keseluruhan 87,5% dalam kriteria “sangatbaik”, sehingga media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Kriya Tekstil. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia *Flash* pada penelitian ini berdasarkan penilaian oleh validasi ahli dan validasi ahli materi dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil penyebaran angket tanggapan siswa yang telah dilakukan, media pembelajaran Kriya Tekstil mendapat tanggapan 86,96% dalam kriteria “sangat setuju” bahwa media pembelajaran tersebut menarik perhatian,

menambah minat belajar, memotivasi siswa dan tampilannya menarik sehingga media dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Kriya Tekstil untuk kelas X Tata Busana.

B. SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka penulis mengajukan beberapa saran guna untuk perbaikan dan penelitian lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada para guru hendaknya memiliki kemauan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia *Flash* yang dapat menarik minat belajar siswa, sehingga tercipta proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Kriya Tekstil terkhususnya materi serat tekstil.
2. Sebaiknya proses belajar mengajar seperti ceramah yang selama ini dilakukan dalam proses pembelajaran dibantu dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat member pengaruh positif terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kriya Tekstil
3. Bagi kepala sekolah lebih meningkatkan fasilitas di sekolah agar pengembangan media yang dikembangkan terkhususnya media berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia *Flash* lebih baik diaplikasikan dalam proses pembelajaran Kriya Tekstil.
4. Bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pengembangan pembelajaran Kriya Tekstil agar dapat menghasilkan media pembelajaran maupun multimedia interaktif yang lebih baik.