

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai “Pengembangan Materi Ajar Pembuatan Belahan Gulbi Celana Berbasis Media Interaktif *Articulate Storyline* pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana berbasis media interaktif *articulate storyline* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dimana tahap yang dilalui adalah melakukan analisis terlebih dahulu meliputi analisis kinerja, analisis sumber daya, analisis kebutuhan dan analisis materi. Setelah itu dilanjutkan ke tahap desain, yaitu melakukan rancangan produk berupa merancang materi, rencana pembelajaran, instrumen penelitian dan merancang materi ajar interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan, memproduksi materi ajar dan melakukan validasi ahli (materi dan media) untuk mendapatkan masukan dan kevalidan produk yang dikembangkan. Setelah dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi atau uji coba kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon kelayakan produk yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan evaluasi atau penilaian akhir.

2. Hasil kelayakan pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana berbasis media interaktif *Articulate Storyline* oleh validitas ahli materi diperoleh presentase rata-rata skor sebesar 95% “Sangat Valid” dan untuk validasi ahli media diperoleh sebesar 83.7% “Sangat Valid”. Untuk uji coba produk yang dilakukan pada uji coba keterbacaan diperoleh presentase skor 81% “Sangat Layak”, sedangkan hasil dari uji coba lapangan diperoleh sebesar 91.8% “Sangat Layak”. Dan uji respon guru diperoleh sebesar 89% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari validitas ahli, guru dan siswa mendapatkan penilaian yang positif terhadap pengembangan materi ajar belahan gulbi celana melalui media interaktif *articulate storyline*. Maka disimpulkan, bahwa pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi berbasis media interaktif *Articulate Storyline* layak digunakan untuk proses pembelajaran dan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa karena dapat diakses secara mandiri.

5.2 Implikasi

Implikasi atau dampak yang diharapkan dari peneilitian pengembangan ini adalah:

1. Membantu siswa melihat dengan jelas setiap langkah pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita, karena materi disajikan dengan lengkap, jelas dan mudah dipahami.
2. Memberi kemudahan bagi guru untuk mengajarkan materi praktek seperti pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita. Karena penyampaian

materi dirancang dengan memadukan teks, gambar, animasi, audio dan video dalam satu kesatuan yang mendukung.

3. Memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien. Selain media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* mampu meamdukan berbagai komponen, media ini juga dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa yang membutuhkan pengulangan materi di luar jam pelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi berbasis media interaktif *articulate storyline* yang dilakukan, adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Pada pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana berbasis interaktif *articulate storyline* ini hanya mengukur nilai kevalidan dan nilai kelayakan materi ajar. Sehingga diharapkan pengembangan bisa dilanjutkan ke uji efektivitas hasil belajar siswa untuk memeproleh penilaian yang lebih baik dan optimal.
2. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi pengembang selanjutnya untuk mengembangkan materi ajar pada kompetensi lain dengan menggunakan media interaktif *articulate storyline*, sehingga pembelajaran dipendidikan semakin relevan dengan kebutuhan dunia kerja di era digital.