

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis. Pengembangan multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran telah melalui beberapa tahap-tahap pengujian yang melibatkan 3 orang ahli, para ahli tersebut terdiri dari 2 ahli media untuk menguji tampilan yang disajikan dalam multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran dan 1 ahli materi untuk menguji penyajian materi didalam media. Hasil pengujian dari ahli media dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh para ahli. Setelah revisi dilakukan pengujian kembali sehingga produk dinyatakan layak atau valid untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator bisa diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan kepada 10 peserta didik yang merupakan sampel dari kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 1 Menggala sebagai kelompok kecil. Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap produk multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran sangat kuat.

Mengenai hasil rekapitulasi yang telah dilakukan, pengembangan multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) dinyatakan sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan. Produk valid didapat dari hasil angket para ahli. Validasi ahli media 1 oleh Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dengan presentase pada tahap awal sebesar 53,4% dengan kriteria “cukup layak” dan tahap akhir sebesar 81% dengan “kriteria sangat layak”, dan hasil validasi ahli media 2 oleh Bapak Riswanto, M.Pd.Si dengan presentase pada tahap awal sebesar 82,2% dengan kriteria “sangat layak” dan tahap akhir sebesar 95,6% dengan kriteria “sangat layak” sedangkan hasil validasi ahli materi oleh Ibu Ely Oktaviani, S.Pd dengan presentase pada

tahap awal 71,6% dengan kriteria “layak” dan tahap akhir dengan presentase 88,4% dengan kriteria “sangat layak”. Produk praktis diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdiri dari 10 orang dengan 16 aspek penilaian maka hasil akhir presentase sebesar 90% dengan kriteria “sangat kuat” maka produk tersebut dinyatakan praktis.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran pada materi pasar modal yang telah dikembangkan oleh peneliti menunjukkan hasil yang sangat baik untuk digunakan oleh peserta didik, karena media memenuhi kriteria sangat layak atau valid dan juga sangat kuat atau sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, karena media dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun selama jaringan internet aktif.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diketahui kelebihan dan kekurangan dari multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan dari produk ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*)

- a. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran dapat dengan mudah dioperasikan diberbagai spesifikasi *gadget*.
- b. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
- c. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran dapat menambah minat belajar peserta didik karena media dikemas dengan menarik dan simpel.
- d. Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pasar modal, karena Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas.
- e. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran yang dikembangkan memudahkan guru dalam penyampaian materi pasar modal.

2. Kelemahan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*)

- a. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran ini hanya memuat materi pasar modal.
- b. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajara hanya dikembangkan untuk kelas X jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP).
- c. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran hanya bisa diakses pada jaringan internet yang baik.
- d. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran tidak bisa di download karena akses media hanya dapat menggunakan *link* pada web browser pada perangkat pengguna.
- e. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pebelajaran pada quiz pilihan ganda score akhir tidak bisa dilihat jika menggunakan *smartphone*.

B. Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

Produk multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran disarankan untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pasar modal dalam situasi pandemi covid-19 ini karena media pembelajaran ini bisa diakses kapanpun dan dimanapun, tidak hanya di dalam kelas.

b. Bagi Guru

Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan mengembangkan materi yang lainnya.

2. Pengembangan

Pengembangan multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi pasar modal melalui tahap uji validasi ahli dan uji keperaktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran lebih lanjut yaitu bukan hanya satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran lainnya. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran tidak hanya dikembangkan untuk kelas X saja namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, pengembangan media lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada penambahan animasi, gambar, teks, video, maupun suara agar dapat memberikan tingkat kemenarikan yang lebih tinggi agar peserta didik lebih tertarik lagi untuk meningkatkan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.