

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

- a. Desain multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* dibuat berdasarkan hasil analisis materi pada mata pelajaran IPAS fase C sekolah dasar pada materi permasalahan lingkungan yang kemudian dipadukan dengan aspek kesadaran lingkungan sehingga dapat dihasilkan desain multimedia interaktif yang berbasis model *problem based learning*. Desain multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* terdiri dari 3 komponen utama, yaitu komponen pendahuluan, komponen isi/materi, serta komponen penutup. Komponen Pendahuluan terdiri dari *title page* yang memuat judul aplikasi, peruntukan pengguna, serta identitas pembuat, menu yang berisi daftar pilihan untuk mengakses ke slide tertentu, dan tujuan pembelajaran yang berisi tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran di multimedia interaktif tersebut. Komponen Isi/materi terdiri dari penjelasan materi yang dikemas dalam bentuk video, ilustrasi, teks, serta *mini games* yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Komponen Penutup terdiri dari biodata pembuat yang berisi profil pengembang multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* dan petunjuk yang memuat petunjuk penggunaan aplikasi serta petunjuk penggunaan tombol navigasi.
- b. Hasil pengembangan multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Multimedia interaktif ini memuat sintaks dari model *problem based learning* dalam setiap fiturnya. Selain itu, aplikasi ini juga dibuat dengan memerhatikan karakteristik dari multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di antaranya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, serta bersifat mandiri. Hasil pengembangan produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Dalam proses validasi, peneliti mendapatkan saran dari

para validator, di antaranya menambahkan petunjuk penggunaan aplikasi dan tombol navigasi, memfasilitasi pertanyaan terbuka pada LKPD agar jawaban peserta didik dapat ditindaklanjuti oleh guru, mengubah warna langit mendung dari abu-abu menjadi biru, mengubah tulisan yang menggunakan banyak huruf kapital menjadi huruf biasa, menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan pengalaman belajar dalam aplikasi, menambahkan *trigger* pada beberapa tombol yang tidak berfungsi, serta membuat *checkpoint* agar pengguna dapat langsung mengakses alur yang telah dilewati sebelumnya dan tidak kembali ke menu awal. Dari hasil validasi yang dilakukan, didapatkan rata-rata skor sebesar 85% yang mana skor tersebut termasuk ke dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa fase C sekolah dasar ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

- c. Peningkatan kesadaran lingkungan peserta didik dapat dilihat dari hasil rata-rata pretest peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* dengan skor rata-rata sebesar 61. Setelah mempelajari materi tentang permasalahan lingkungan banjir dengan menggunakan multimedia interaktif *E-FUNRONMENT*, peserta didik melakukan posttest dan didapatkan rata-rata skor sebesar 91. Setelah dilakukan analisis nilai N-Gain, didapatkan hasil N-Gain Score sebesar 0,77 yang termasuk ke dalam kategori Tinggi. Hal ini menandakan bahwa multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kesadaran lingkungan peserta didik kelas V (fase C) sekolah dasar. Selain pada aspek pengetahuan, terdapat aspek sikap dan aspek tindakan yang diukur oleh peneliti. Pada aspek sikap kesadaran lingkungan, peserta didik mendapatkan skor sebesar 77% dengan kategori Baik. Kemudian pada aspek tindakan kesadaran lingkungan, peserta didik mendapatkan skor sebesar 76% yang termasuk ke dalam kategori Baik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan rekomendasi sebagai bahan pertimbangan dan ditindaklanjuti di kemudian hari, di antaranya:

1. Bagi peserta didik, multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan ini dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan membantu memahami materi mengenai permasalahan lingkungan banjir.
2. Bagi guru fase C kelas V, multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* berbasis *problem based learning* ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran untuk terus berinovasi dan memanfaatkan teknologi, khususnya pada materi permasalahan lingkungan banjir.
3. Bagi peneliti selanjutnya, multimedia interaktif *E-FUNRONMENT* berbasis *problem based learning* masih jauh dari sempurna sehingga masih perlu dikembangkan lagi. Pembuatan multimedia interaktif berbentuk aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti masih belum bisa menyimpan jawaban yang dimasukkan oleh pengguna pada fitur input text, kemudian beberapa *slide* yang terdapat pada multimedia ini cukup lambat dalam merespon *trigger* yang diberikan sehingga peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan aplikasi ini dengan menggunakan pemrograman agar tidak terbatas dalam membuat setiap fiturnya. Selain itu, adanya kasus peretasan data pribadi dalam ponsel melalui aplikasi yang muncul belakangan ini juga membuat kepercayaan orang tua peserta didik terhadap penggunaan teknologi berbentuk aplikasi menurun sehingga harapannya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbantuan teknologi yang dikemas dalam bentuk lain. Oleh karena itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkannya agar multimedia yang dibuat dapat menjadi lebih baik lagi.