

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa multimedia interaktif, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian desain dan pengembangan "Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi" menggunakan prosedur penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu 1) *analysis* (analisis) yakni dengan melakukan analisis terhadap karakteristik siswa dan kebutuhan media pembelajaran, dan analisis materi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran; 2) *design* (perancangan) yakni membuat perancangan yang dimulai dari pembuatan GBPM, pemilihan aplikasi yang akan digunakan, lalu isi materi dan juga komponen lainnya seperti warna, latar belakang media, jenis dan ukuran font huruf; 3) *development* (pengembangan) yakni mengumpulkan semua materi dan mulai menyusun komponen yang sebelumnya sudah dirancang lalu direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Untuk menghasilkan produk yang layak, maka perlu diadakannya uji validitas produk oleh validator ahli; 4) *implementation* (implementasi) yakni tahap uji coba produk terhadap pengguna, dan *evaluation* (evaluasi) yakni tahap perbaikan media yang telah disarankan oleh validator dan pengguna.
2. Hasil uji kelayakan yaitu 1) validator ahli materi dengan persentase sebesar 97,7%; 2) validator ahli media dengan persentase sebesar 98,3%; validator ahli bahasa dengan persentase sebesar 90%. Rata-rata hasil dari ketiga validator ahli memiliki persentase sebesar 95,3%. Persentase tersebut mendapatkan kategori "Sangat Layak", sehingga berdasarkan hal tersebut "Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi" sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS di kelas 5 sekolah dasar untuk diuji cobakan kepada pengguna.
3. Hasil respon guru memiliki persentase sebesar 96,6%, dan hasil respon siswa memiliki persentase sebesar 94,4% dengan memiliki rata rata hasil sebesar 95,5%. Selain dari angket yang telah diisi respon siswa juga dapat

dilihat pada hasil evaluasi yang telah dikerjakan siswa dengan rata-rata mendapatkan nilai 88. Persentase tersebut mendapatkan kategori "Sangat Layak", sehingga berdasarkan hal tersebut, guru dan siswa menunjukkan respon positif pada "Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi".

## 5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian desain dan pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Media Infografis pada Materi Sumber Energi Alternatif yaitu:

1. Multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk mengetahui kegiatan ekonomi dan jenis – jenis usaha masyarakat di Indonesia.
2. Multimedia interaktif pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha ini mampu memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena materi yang disajikan menarik melalui multimedia.
3. Multimedia interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi ini dapat mempermudah guru dalam proses menyampaikan materi di kelas karena sudah sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013.
4. Multimedia interaktif pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha ini dapat menjadi salah satu penunjang pembelajaran di kelas maupun di luar kelas oleh guru dan siswa karena dapat digunakan di mana saja dan kapan saja (fleksibel).

## 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan peneliti adalah:

1. Bagi praktisi pendidikan seperti kepala sekolah dan guru, dapat menggunakan Multimedia interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.
2. Bagi pihak yang hendak membuat dan mengembangkan multimedia interaktif, diharapkan agar dapat memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa, dan meningkatkan kualitas multimedia (gambar, audio, dan video) menjadi lebih baik.

3. Bagi pihak yang hendak mengembangkan Multimedia interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi, ada beberapa hal yang harus lebih diperhatikan seperti berikut:
  - 1) Materi pada media sebaiknya perlu ditambahkan dari sumber atau buku yang lain agar materi yang disajikan lebih mendalam.
  - 2) Multimedia perlu disempurnakan dari segi media agar dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.