

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains, simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar dijalankan dengan mengikuti prosedur model *ADDIE*. Tahap *analysis* berfokus pada pencarian informasi di lapangan tentang urgensi pengembangan media pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan ruminansia. Tahap *design* berfokus pada aktivitas perancangan media yang akan dikembangkan. Tahap *development* berfokus pada pengembangan media secara utuh dan pengujian kelayakan media melalui uji validitas dan reliabilitas. Tahap *implementation* berfokus pada uji coba penggunaan media dalam proses pembelajaran dan pengumpulan data respon kepuasan guru dan siswa terhadap penggunaan media, serta tahap *evaluation* berfokus pada analisis *SWOT* untuk mendapatkan profil lengkap mengenai keberhasilan dan kekurangan penelitian, sekaligus rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.
2. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, kelayakan muatan materi pada media memperoleh nilai indeks *Aiken's V* sebesar 0.866 hingga 1 (Valid) dan reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0.625 (Reliabel). Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan *design* memperoleh nilai indeks *Aiken's V* sebesar 0.833 hingga 1 (Valid) dan reliabilitas *Cohen Kappa* yang konstan (Reliabel). Berdasarkan penilaian ahli bahasa, kelayakan penggunaan bahasa memperoleh nilai indeks *Aiken's V* sebesar 0.833 hingga 1 (Valid) dan reliabilitas *Cohen Kappa* yang juga konstan (Reliabel).

3. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia dalam proses pembelajaran dinyatakan “Sangat Baik” atau “Sangat Memuaskan”. Dari angket respon guru diperoleh persentase rata-rata kepuasan penggunaan media sebesar 100%, sedangkan dari angket respon siswa diperoleh persentase rata-rata kepuasan penggunaan media sebesar 96.25%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian rancang bangun media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains yang telah dijalankan, implikasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di kelas V sekolah dasar.
2. Media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep pencernaan hewan ruminansia yang kompleks sekaligus membantu menggambarkan organ-organ pencernaan dan alur pencernaan hewan ruminansia dengan lebih konkret.
3. Media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains dapat membantu siswa dalam memahami konsep pencernaan pada hewan ruminansia dengan lebih mudah melalui pemahaman yang mereka bentuk sendiri.
4. Penelitian rancang bangun media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar dapat dijadikan sebagai referensi bagi orang lain di penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan berorientasi pada keterampilan proses sains.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari bahwa penelitian rancang bangun media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti memberanikan diri untuk memberikan saran

dan rekomendasi bagi semua pihak yang akan menjalankan penelitian yang berkaitan dengan perancangan dan pengembangan media presentasi interaktif berorientasi keterampilan proses sains di masa mendatang. Adapun saran dan rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis pada setiap penelitian pengembangan media yang menggunakan prosedur model ADDIE sebaiknya dilakukan dengan mengambil data dari dua pihak, yaitu guru dan siswa untuk mendapatkan perbandingan dan penyempurnaan data.
2. Sebelum mengimplementasikan penggunaan media presentasi interaktif atau media pembelajaran digital lain, peneliti sebaiknya memastikan kesiapan dan ketersediaan daya dukung TIK secara jelas demi terwujudnya kelancaran proses pembelajaran.
3. Pada penelitian selanjutnya, penelitian mengenai media presentasi interaktif berorientasi keterampilan proses sains sebaiknya tidak hanya berfokus pada pengembangannya saja, tetapi bisa mencapai pada pengaruh serta efektifitas penggunaan media presentasi interaktif berorientasi keterampilan proses sains terhadap kemampuan, keterampilan, dan aspek tertentu yang ingin dicapai guru atau siswa.