

## **BAB V**

### ***SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI***

#### **5.1. Simpulan**

##### **5.1.1. Analisis Kebutuhan**

Diperlukannya multimedia yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan dapat menambah semangat belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di kelas masih berjalan secara konvensional, variasi penggunaan media masih sangat minim pada pembelajaran PKn, sehingga

##### **5.1.2. Perancangan Produk**

Rancangan pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan fungsi dari multimedia interaktif. Perancangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dimulai dari penentuan isi konten yang dilakukan dengan studi literatur yang sudah dilakukan. Perancangan multimedia interaktif dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : pendahuluan, isi/konten, dan penutup. Pada proses perancangan ini alat yang dibutuhkan berupa platform Genially dan platform Youtube.

##### **5.1.3. Uji Kelayakan**

Produk ini dikatakan layak setelah melewati beberapa revisi, selanjutnya setelah selesai melakukan revisi produk dapat diuji coba dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini berdasarkan dari validasi yang telah dilakukan oleh beberapa validator pada bidang masing-masing, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pedagogik.

##### **5.1.4. Uji Coba**

Hasil dari uji coba ini mendapatkan hasil bahwa multimedia interaktif dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini berdasarkan hasil uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali dengan jumlah masing-masing tiap uji coba sebanyak 28 dan 20 orang siswa. Uji coba ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap multimedia interaktif berbantuan Genially, seberapa layak multimedia interaktif ini untuk diterapkan di Sekolah

Dasar Khususnya untuk kelas 5 dengan persentase masing-masing tiap tahap sebesar 95% dan 96%.

### **5.1.5. Refleksi**

Multimedia Interaktif berbantuan Genially memiliki kelebihan diantaranya yaitu; mudah digunakan, dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar serta dapat menjadi sebuah media pembelajaran interaktif. Selain memiliki kelebihan, Multimedia Interaktif ini memiliki kekurangan yaitu banyak fitur-fitur yang hanya bisa digunakan pada akun premium serta untuk mengakses Multimedia Interaktif berbantuan Genially ini dibutuhkan akses internet dalam penggunaannya.

### **5.2. Implikasi**

Pada dasarnya, ketersediaan media belajar adalah salah satu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Media belajar sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih baik. Selain itu pembuatan media belajar ini cukup mudah sehingga tidak menyulitkan guru. Materi pada produk yang dibuat berfokus pada materi Persatuan dan Kesatuan pada pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar. Dari produk yang telah berhasil dibuat, peneliti membuat implikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dapat membuat lebih bersemangat untuk belajar karena dalam Multimedia Interaktif berbantuan Genially ini berbasis interaktif dengan penampilan menarik perhatian siswa.
2. Memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas maupun pembelajaran jarak jauh.
3. Pembuatan yang sangat mudah dengan isi konten yang dapat disesuaikan oleh kebutuhan pembelajaran.
4. Dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam jangka panjang.

### **5.3. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan, pembahasan serta hasil yang telah peneliti dapatkan, peneliti membuat beberapa rekomendasi berdasarkan produk yang telah dikembangkan dan disusun sebagai berikut :

Shofiyah Tsabitah

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN  
PKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1. Bagi Guru

Diharapkan dari pengembangan produk yang telah dikembangkan akan menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan media belajar yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga siswa merasa belajar bervariasi dan tidak membosankan, dan agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang baik di kelas.

### 2. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat lebih banyak mengembangkan ide yang lebih menarik dan lebih baik untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat di masa depan. Selain itu bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih memperhatikan lagi konten pada Multimedia dengan teori-teori yang dibahas pada kajian teori, serta lebih memperhatikan dan mempersiapkan hal-hal teknis di lapangan.