

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan multimedia pada subtema pemanfaatan energi di kelas IV Sekolah Dasar yang dilaksanakan di SDN Cibereum 2 Kecamatan Cibereum Kota Tasikmalaya, maka dapat ditarik beberapa simpulan.

Pertama, pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Cibereum 2 pada subtema pemanfaatan energi pembelajaran ke-enam, masih bersifat verbalistik, terlihat pada saat melakukan observasi dan wawancara, salah satu penyebabnya adalah karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran subtema tersebut guru hanya menggunakan media buku ajar sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi, selain itu konsep yang terdapat pada buku ajar kurang jelas dan luas sehingga menyebabkan siswa verbalistik terhadap konsep materi yang diajarkan.

Kedua, untuk mengatasi permasalahan tersebut, didasari dengan analisis masalah dan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung, untuk mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran, maka dirancanglah suatu multimedia pada subtema pemanfaatan energi pembelajaran ke-enam dikelas IV Sekolah Dasar yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* (PPT). Multimedia merupakan media yang dapat mengkombinasikan beberapa jenis media dan dapat menampilkan suatu animasi, gambar, video dan sebagainya, sehingga dapat memperjelas konsep, lebih menarik perhatian siswa. dan dapat lebih memotivasi siswa. Produk multimedia yang dirancang berdasarkan pada model thiagarajan yaitu 4D (*four D*), yang pada tahapannya yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebarluasan).

Ketiga, proses implementasi multimedia dilakukan pada tahap uji coba setelah tahap penilaian *draft 1* dilakukan oleh dua validator. Hasil penilaian dari dua validator ahli terhadap multimedia *powerpoint* subtema pemanfaatan energi

pembelajaran ke-enam mempunyai presentase kevalidan 82% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari validator untuk menghasilkan rancangan multimedia *draft 2* yang nantinya akan diuji cobakan. Tahap uji coba multimedia dilakukan dalam dua kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan 10 orang siswa, pada uji coba terbatas diperoleh respon siswa dengan presentase 79.4 % dengan kategori respon siswa terhadap multimedia powerpoint adalah baik, dan untuk hasil belajar secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia powerpoint dengan presentase kenaikan sebesar 30%. Untuk uji coba luas, uji coba luas dilaksanakan dengan 35 orang siswa dengan produk yang sudah direvisi berdasarkan pada analisis respon siswa dan hasil belajar dari uji coba terbatas. Pada uji coba luas, diperoleh data respon siswa setelah menggunakan multimedia dengan presentase sebesar 85.8% dengan kategori sangat baik dan untuk hasil belajar uji coba luas secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia powerpoint sebesar 30%.

Keempat, berdasarkan tahap validasi hasil uji coba produk dan revisi maka dihasilkanlah produk akhir yaitu multimedia powerpoint pada subtema pemanfaatan energi pembelajaran ke-enam di kelas IV Sekolah Dasar. Untuk hasil produk akhir dapat dilihat pada lampiran C.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama melaksanakan penelitian, peneliti merekomendasikan diantaranya:

1. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) merupakan penelitian yang membutuhkan waktu penelitian yang cukup lama, sehingga pada penelitian dibutuhkan kesiapan dan keuletan peneliti dalam mengatur waktu agar dapat memanfaatkan waktu yang tersedia dengan lebih efektif.
2. Dalam mengembangkan produk multimedia powerpoint pembelajaran sebaiknya diujicobakan ke dalam ruang lingkup yang lebih luas, hal ini

dimaksudkan agar memperoleh data yang lebih akurat mengenai keefektifan produk yang dikembangkan.

3. Bagi lembaga, untuk pemakaian multimedia ini harus didukung dengan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Seperti LCD Proyektor dan Komputer,
4. Multimedia powerpoint hendaknya diujicobakan ke dalam lingkup yang lebih luas karena terbukti siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia powerpoint.