

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dengan merujuk pada proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui model ADDIE terhadap media pembelajaran interaktif Genially untuk materi membandingkan bilangan pecahan di kelas V SD, diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Hasil analisis terkait kebutuhan media pembelajaran menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep pecahan dan materi membandingkan bilangan pecahan secara konkret, menarik dan mudah dipahami.
- 5.1.2 Desain media yang dikembangkan peneliti dihasilkan rancangan multimedia interaktif berbasis Genially berupa penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), *storyboard*, pemilihan *platform* perancangan media, serta perangkat pembelajaran. Adapun struktur isi dalam multimedia meliputi, cover atau halaman awal, halaman menu yang terdiri dari menu petunjuk penggunaan, kompetensi, profil pengembang, sumber rujukan, materi, LKPD, kuis, serta kesimpulan dan refleksi. Setiap bagian dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 5.1.3 Pengembangan multimedia dilakukan menggunakan aplikasi Canva, CapCut, dan Padlet yang menyediakan berbagai fitur pendukung dalam proses pembuatan desain multimedia. Setelah desain selesai dirancang, kemudian diintegrasikan pada *platform* utama yaitu Genially, yang memungkinkan penyusunan materi pembelajaran secara interaktif. Setelah multimedia selesai dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya, hasil akhirnya menunjukkan tampilan yang menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan. Setiap halaman pada media dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai

konten sesuai kebutuhan. Menu tersebut meliputi: menu petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, profil pengembang, sumber rujukan, materi pembelajaran, LKPD, kuis, dan refleksi. Tahap pengembangan ini, menghasilkan multimedia interaktif yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Integrasi antar *platform* mendukung kemudahan akses dan fleksibilitas dalam menyajikan materi, sehingga media yang dikembangkan layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

- 5.1.4 Implementasi multimedia interaktif berbasis Genially yang telah dilakukan melalui dua tahap uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa media ini memperoleh tanggapan positif dari peserta didik maupun pendidik. Hasil refleksi peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memudahkan mereka dalam memahami materi, pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif ini dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi membandingkan bilangan pecahan.
- 5.1.5 Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan tanggapan pengguna, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dinilai mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur interaktif yang disediakan. Keunggulan Genially terletak pada visual yang menarik, aksesibilitas yang mudah, serta adanya fitur mengintegrasikan elemen multimedia secara dinamis. Namun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan tersebut diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan perbaikan bagi peneliti selanjutnya, khususnya bagi yang ingin mengembangkan multimedia interaktif berbasis Genially.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta mempertimbangkan keterbatasan dalam proses pengembangan dan implementasi multimedia interaktif

berbasis Genially, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut:

- 5.2.1 Bagi pendidik, disarankan untuk memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Genially sebagai alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi matematika, khususnya materi membandingkan bilangan pecahan. Penggunaan multimedia ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pendidik juga diharapkan untuk terus mengembangkan kompetensi teknologi guna memaksimalkan penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar
- 5.2.2 Bagi pemangku kebijakan sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital, seperti multimedia interaktif berbasis Genially dengan menyediakan sarana pendukung, pelatihan guru, dan infrastruktur yang memadai. Dukungan ini penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- 5.2.3 Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti lingkup penerapan yang terbatas hanya pada satu sekolah dan satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan multimedia interaktif ini pada materi atau jenjang kelas lain, serta melibatkan lebih banyak subjek untuk menguji efektivitasnya.