

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa Fase C Sekolah Dasar, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Desain awal multimedia interaktif dilakukan melalui tahap analisis dan desain berdasarkan model ADDIE. Tahap analisis meliputi identifikasi masalah di lapangan, analisis capaian dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase C, serta analisis kebutuhan media. Desain awal dituangkan dalam bentuk *storyboard* dan aset visual, termasuk ilustrasi dan animasi pendukung, yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, *ibisPaintX*, dan *Articulate Storyline*. Konten multimedia mencakup pengenalan unsur intrinsik, identifikasi ide pokok, dan kegiatan menyimpulkan isi teks.
2. Hasil validasi multimedia interaktif menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong “sangat layak”. Hal ini ditunjukkan melalui skor validasi ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 97%, dan praktisi pembelajaran sebesar 96%. Beberapa saran dari validator dijadikan dasar untuk menyempurnakan tampilan, isi, serta navigasi media, seperti penyesuaian tanda baca sesuai EYD, penambahan ilustrasi, penguatan audio, dan variasi gesture tokoh guru.
3. Produk akhir multimedia interaktif yang diberi nama *Kisah Edu*, merupakan hasil revisi dari masukan para validator. Media ini dikemas dalam format interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang diubah menjadi aplikasi Android agar dapat digunakan secara offline. Fitur dalam media meliputi menu belajar, materi, cerita, evaluasi, serta aktivitas interaktif seperti soal pilihan ganda, drag-and-drop, dan kolom isian kesimpulan, yang mendukung pengalaman belajar mandiri dan menyenangkan.
4. Peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa terlihat dari hasil analisis N-Gain antara pre-test dan post-test. Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,68 termasuk dalam kategori “sedang”, yang menunjukkan bahwa

pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memberikan pengaruh cukup signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok, menjawab isi bacaan, dan menyimpulkan teks narasi. Selain itu, angket respon siswa menunjukkan skor kelayakan sebesar 82%, yang berarti peserta didik merasa terbantu dan tertarik dengan media yang digunakan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut adalah rekomendasi bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif *Kisah Edu* sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi teks narasi di kelas V. Media ini dapat digunakan dalam model pembelajaran *Discovery Learning* atau dikombinasikan dengan pendekatan lain yang relevan dengan karakteristik siswa. Disarankan guru memfasilitasi pembelajaran aktif dengan menggunakan fitur interaktif dalam media untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan multimedia interaktif *Kisah Edu* sebagai sarana belajar mandiri yang menyenangkan. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa koneksi internet. Dengan mengikuti kegiatan dalam media, siswa dapat melatih kemampuan memahami isi bacaan secara menyeluruh melalui fitur cerita interaktif, latihan soal, dan aktivitas reflektif menyusun kesimpulan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Mengembangkan media serupa untuk materi lain di Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya agar cakupan konten lebih luas.
- b. Menambahkan fitur penyimpanan hasil belajar secara otomatis agar proses evaluasi dapat dimonitor oleh guru dan orang tua.
- c. Mendistribusikan media melalui platform digital seperti *Playstore* agar akses pengguna menjadi lebih luas dan mudah.