

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan beberapa tahap penelitian yang telah dilakukan dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif dengan mengimplementasikan metode *discovery learning* dirancang dan dikembangkan menggunakan Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) dengan beberapa tahapan, yaitu 1) tahap analisis, dimana peneliti melakukan analisis terhadap materi yang bersangkutan dan analisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membuat suatu multimedia interaktif, 2) tahap desain, dimana peneliti menentukan materi ajar berdasarkan hasil analisis sebelumnya, serta membuat perancangan *flowchart*, dan *storyboard* multimedia yang disesuaikan dengan metode pembelajaran *discovery learning*, 3) tahap pengembangan, yaitu pembangunan multimedia interaktif dengan perangkat lunak pembuat multimedia sesuai dengan desain telah yang dirancang, setelah multimedia telah selesai dibuat akan dilakukan validasi ahli, dan akan dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi ahli, setelah dilakukan perbaikan multimedia yang telah diujikan oleh ahli mendapatkan rata-rata sebesar 79,39% sehingga masuk ke dalam kategori tinggi dan dapat dinyatakan layak untuk digunakan, 4) tahap implementasi adalah pengujian multimedia interaktif kepada peserta didik, dengan uji coba terlebih dahulu kepada peserta didik yang berbeda kemudian pengujian terhadap peserta didik sasaran penelitian, dan yang terakhir adalah 5) tahap penilaian, yaitu peneliti melakukan pengolahan data terhadap hasil analisis yang didapat dari nilai *pretest* dan *posttest*, penilaian dari ahli dan peserta didik untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan.
2. Terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif siswa mengenai teknik animasi tweening setelah menggunakan multimedia interaktif, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai gain sebesar 0,69 dan dalam kriteria efektivitas pembelajaran termasuk dalam kategori “sedang”. Peningkatan

yang terjadi pada setiap kelompok mendapatkan rata-rata nilai gain sebesar 0,72 pada kelompok atas, nilai gain sebesar 0,69 pada kelompok tengah, dan nilai gain sebesar 0,64 pada kelompok bawah.

3. Respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif dengan implementasi metode *discovery learning* pada materi teknik animasi tweening mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 89,61% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan guna menghasilkan multimedia interaktif menggunakan metode *discovery learning* yang lebih baik di masa yang akan datang, yaitu sebagai berikut:

1. Didalam multimedia interaktif sebaiknya diberikan lebih banyak variasi penyampaian materi dalam bentuk yang menarik, seperti video, gambar dan animasi-animasi yang memudahkan siswa untuk memahami materi
2. Sebaiknya implementasi metode *discovery learning* dalam multimedia interaktif dirancang dan dibuat lebih baik lagi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan menghasilkan multimedia pembelajaran yang lebih baik lagi
3. Sebaiknya materi yang digunakan dalam multimedia interaktif lebih diperbanyak untuk menambah pengetahuan siswa
4. Perlu dilakukan survey secara menyeluruh untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa mengenai pembelajaran teknik animasi sehingga dapat ditemukan solusi yang lebih baik lagi di penelitian selanjutnya.