

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Desain multimedia interaktif “*STUNESS*” ini berupa analisis dan pembuatan desain. Analisis terdiri dari analisis masalah, analisis pengguna, analisis materi, analisis perangkat lunak (*software*), dan analisis perangkat keras (*hardware*). Analisis masalah memperoleh suatu informasi yaitu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya pembendaharaan kosakata bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa kelas II sekolah dasar. Pembendaharaan kosakata tentang lingkungan pada siswa di kelas tersebut masih dirasa kurang dimiliki. Hal tersebut dapat terlihat ketika siswa diberikan tugas untuk menuliskan kosakata tentang lingkungan dalam materi, siswa masih belum mampu menuliskan kosakata sebanyak mungkin dan masih bingung dalam menuliskan pengertian dari beberapa kata yang dituliskan. Siswa juga masih kebingungan dalam mengkategorikan kosakata-kosakata tersebut dalam kategori kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Hal tersebut dikarenakan guru masih melakukan pembelajaran kosakata dengan secara tidak langsung dan menggunakan metode membaca teks saja. Penggunaan metode tersebut dengan anggapan bahwa hanya dengan membaca teks, siswa mampu menambah kata-kata baru dan akan menambah pembendaharaan kosakata yang dimilikinya. Sedangkan pada kenyataannya, siswa masih membutuhkan penjelasan secara detail dan jelas mengenai kata-kata yang masih belum dipahami. Selain itu, guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT atau multimedia interaktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk menyampaikan materi ajar. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan dan monoton karena materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan kreatif dan inovatif. Selain itu, kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dan konten materi yang digunakan

dalam proses pembelajaran. Analisis pengguna dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung. Sasaran utama pengguna media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (multimedia interaktif) yang telah dikembangkan yaitu guru dan siswa kelas II sekolah dasar. Analisis materi memperoleh data yaitu pemilihan konten atau materi dalam media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis silabus dan kompetensi dasar agar materi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini tepat sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemilihan materi pembelajaran yang terdapat dalam multimedia interaktif ini didasari oleh materi pembelajaran yang sedang dipelajari oleh kelas yang peneliti observasi saat itu yaitu materi di semester dua pada “Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan” dengan “Subtema 4 Merawat Tumbuhan”. Selain materi pada Tema 6, peneliti juga memasukkan materi di semester 1 pada “Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat” sebagai materi pengembangan atau materi pengantar agar siswa mampu menguasai banyak konsep materi dan kosakata tentang lingkungan, karena pada dua tema tersebut memiliki kesamaan yaitu membahas tentang lingkungan. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini, diantaranya yaitu adobe flash, google chrome, dan microsoft windows. Perangkat keras yang digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif ini yaitu *Personal Computer* (PC). Sedangkan pembuatan desain multimedia interaktif terdiri dari pembuatan rancangan garis besar program media (GBPM), *flowchart*, *wireframe*, *storyboard*, membuat soal dan kunci jawaban, serta mengumpulkan beberapa gambar, musik dan video.

2. Pengembangan multimedia interaktif berupa proses realisasi dari rancangan materi yang telah dianalisis serta rancangan garis besar program media (GBPM), *flowchart*, *wireframe*, *storyboard*, dan pembuatan soal evaluasi. Pada proses pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif “*STUNESS*” yang terdiri dari empat menu utama diantaranya yaitu: 1) Menu materi; 2) Menu video; 3) Menu KD dan indikator; serta 4) Menu quiz. Dalam menu materi terdiri dari materi tentang lingkungan dan mempelajari tentang kata tanya. Selain itu, multimedia interaktif ini juga terdiri dari dua video tentang lingkungan dan 35 soal evaluasi.

3. Penilaian para ahli terdiri dari penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru). Penilaian oleh ahli ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 85.52% dengan kategori “Sangat Baik”. Rekapitulasi penilaian desain dan konten dari multimedia interaktif ini diantaranya sebagai berikut: 1) Penilaian dari ahli media memperoleh nilai sebesar 83.92% dengan kategori sangat baik; 2) penilaian dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 86.67% dengan kategori sangat baik; serta 3) penilaian dari ahli pembelajaran atau guru memperoleh nilai sebesar 85.97% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian dari tiga orang ahli tersebut, multimedia interaktif “*STUNESS*” yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di lapangan.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menuliskan beberapa rekomendasi yang harus diperhatikan baik oleh peneliti sendiri, guru maupun peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa. Berikut di bawah ini rekomendasi-rekomendasi tersebut diantaranya sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan agar mampu lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru harus kreatif dalam mengatasi kekurangan atau keterbatasan sumber belajar atau media pembelajaran yang tersedia. Karena media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa tidak hanya sebatas buku tematik dan barang-barang yang tersedia di sekolah saja. Sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak akan membuat siswa jenuh atau bosan dalam melakukan proses pembelajaran setiap harinya.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran siswa sekolah dasar (SD) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu dalam proses desain multimedia interaktif harus dilakukan secara lebih rinci dan dalam lagi, dimulai dari

analisis masalah, analisis pengguna, serta analisis konten materi berupa kedalaman, keluasan, dan ketepatan materi yang akan dipaparkan, analisis perangkat yang dibutuhkan. Selain itu, dalam pembuatan *flowchart*, *wireframe*, dan *storyboard* harus dilakukan secara lebih teliti dan jelas sehingga dalam proses pengembangan multimedia interaktif akan lebih efektif, efisien, dan tepat. Kemudian dalam proses pengembangan multimedia interaktif lebih baik dilakukan dengan berdiskusi terlebih dahulu dengan beberapa ahli dalam bidang tersebut untuk pembuatan konten dalam multimedia interaktif. Ahli tersebut diantaranya dengan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas agar multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, jika dalam proses pengembangan melibatkan beberapa ahli, maka akan lebih efektif dan efisien untuk menghasilkan multimedia interaktif yang baik.

Karena dalam penelitian ini hanya mengimplementasikan multimedia interaktif kepada tiga orang ahli saja. Akan lebih baik jika pada penelitian selanjutnya agar dilakukan penelitian untuk mengukur tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya juga diharapkan untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.