

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini peneliti memaparkan beberapa hal yakni (1) kesimpulan, (2) implikasi dan (3) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi pengukuran waktu di kelas 2 Sekolah Dasar” yaitu sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi pengukuran waktu dikembangkan model ADDIE menurut Branch yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analyze* (analisis); *Design* (Desain); *Development* (Pengembangan); *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun peneliti hanya membatasi sampai tahapan pengembangan saja. Tahap analisis merupakan tahap awal untuk kebutuhan guru dan siswa dan analisis materi untuk multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Tahap desain sendiri terdiri dari rancangan konsep desain pembelajaran, pemilihan background, gambar karakter dan backsound, tahap pengembangan meliputi pembuatan multimedia interaktif, penilaian oleh ahli materi dan ahli media.
2. Media hasil revisi dari saran ahli, maka produk diuji kelayakannya oleh ahli materi dari Universitas Pendidikan Indonesia dan ahli media dari Universitas Terbuka. Validasi dilakukan untuk menguji kualitas baik atau buruknya Multimedia interaktif pengukuran waktu berbasis *lectora inspire* yang digunakan sebagai multimedia interaktif pembelajaran matematika. Dengan demikian, dapat diketahui layak atau tidak multimedia interaktif tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian para ahli materi, ahli media sesuai dengan indikator yang diberikan pada instrument. Berdasarkan hasil validasi yaitu ahli materi memberikan skor

3,56 dengan kategori “baik”, ahli media memberikan skor 3,77 dengan kategori baik menyimpulkan bahwa materi dan Multimedia interaktif pengukuran waktu berbasis *lectora inspire* berkualitas baik dan layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi.

3. 5.2 Implikasi

Pengembangan Multimedia interaktif pengukuran waktu berbasis *lectora inspire* dapat dimanfaatkan sebagai inovasi baru dalam pembuatan Multimedia interaktif matematika kelas II di Sekolah Dasar. Selain itu, pengembangan Multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang berguna untuk mengukur kebutuhan pembelajaran matematika. Penggunaan Multimedia interaktif pengukuran waktu berbasis *lectora inspire* dapat digunakan di sekolah. Namun, penggunaan Multimedia interaktif harus memperhatikan beberapa hal di antaranya sebagai berikut.

1. Desain produk harus memperhatikan kesesuaian dengan kebutuhan siswa.
2. Pengguna harus mempelajari fitur-fitur yang ada dalam multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* untuk mengembangkan agar bisa dimanfaatkan lebih baik lagi
3. Desain penyajian multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
4. Pengguna harus memperhatikan kesesuaian Multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dengan metode yang akan diterapkan di kelas.

5.3 Saran

Berdasarkan kualitas produk yang dikembangkan, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan multimedia interaktif lebih lanjut lagi sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif dapat mengikuti tahapan model ADDIE sampai pada tahap evaluasi yang menilai efektivitas

penggunaan multimedia interaktif sehingga penelitian pengembangan dapat dilakukan secara maksimal.

2. Multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* perlu dikembangkan lagi dari segi materi agar bisa meluas.
3. Multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* perlu dikembangkan dengan *output* yang bisa diterapkan di *smartphone* sehingga siswa lebih mudah untuk bisa menggunakan belajar mandiri.