

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas maka disimpulkan beberapa hal esensial sebagai berikut.

1. Desain pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS di kelas 4 dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, meliputi: Analisis kebutuhan bahan ajar kamus digital, menyusun kerangka aplikasi kamus digital, mengembangkan aplikasi kamus digital, menguji coba aplikasi kamus digital, melakukan test serta membagi angket respond dan melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi saat pembelajaran
2. Langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS di kelas 4 dilakukan melalui beberapa tahap sistematis yang meliputi: tahap pengembangan (development), pembuatan media dan validasi ahli. Adapun tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam bahan ajar. Langkah pengembangan bahan ajar ini adalah dengan merancang dan membuat bahan ajar. Pada tahap desain telah disusun kerangka konseptual yang kerangka tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar. Selanjutnya tahap pembuatan media. Tahap pembuatan media merupakan tahapan kedua peneliti mendesain aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital menggunakan berbagai macam aplikasi dan *website diantaranya menggunakan website remove.bg, appgeyser dan aplikasi adobe illustrator, paint, powerpoint, dan articulate storyline*. Tahap terakhir yakni tahap validasi ahli yang merupakan proses *expert review/ judgment* kepada ahli materi dan ahli media.
3. Respon guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS di kelas 4. Berdasarkan hasil analisis data menghasilkan data yang memuaskan. Hal ini ditunjukkan dari total skor yang didapatkan dari respon guru dan peserta didik. Skor presentase

4. respon guru berada di angka 97,22% sedangkan peserta didik yang berada di angka 84,37% ini masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis kamus digital yang digunakan adalah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Sebagai seorang pendidik setidaknya harus bisa berinovasi dalam membuat media pembelajaran. keterbatasan ilmu bukanlah suatu hambatan yang harus di jadikan alasan akan tetapi jadikan sebuah semangat untuk berinovasi untuk membangun media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat di manfaatkan oleh peserta didik. Inovasi media sangat penting dalam perkembangan Pendidikan, karena melalui media yang baik pendidik dapat sangat terbantu menyampaikan materi dan membangun karakter peserta didik yang bisa belajar mandiri.