

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

2.1.1 Simpulan Umum

Proses pengembangan pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk *html5* yang dapat diakses pada berbagai perangkat melalui laman *browser*.

2.1.2 Simpulan Khusus

Adapun simpulan khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Desain dan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) , terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Pada proses ini menghasilkan sebuah analisis sebagai langkah awal dalam pengembangan produk media. Kegiatan analisis ini membantu peneliti dalam melakukan analisis konten pembelajaran, analisis pengguna dan analisis perangkat lunak, perangkat keras dan pendukung lainnya. Selain itu, pada proses ini juga menghasilkan beberapa dokumen seperti GBPM, jabaran materi, *flowchart, storyboard*, dan RPP. Dengan berpedoman pada dokumen-dokumen tersebut kemudian dilakukan pengembangan media menjadi produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang siap untuk dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media serta diujicobakan kepada pengguna yaitu siswa dan orang tua.
2. Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilakukan penilaian oleh ahli materi berjumlah dua orang dan ahli media berjumlah satu orang. Penilaian oleh ahli materi dilakukan berdasarkan tiga aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa dengan presentase skor

sebesar 95,83%. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media berdasarkan tiga aspek yang dinilai yaitu desain (*presentation design*), interaksi pengguna (*interaction usability*) dan rekayasa perangkat lunak mendapatkan presentase skor sebesar 80%. Berdasarkan presentase skor yang didapatkan maka multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* termasuk dalam kategori layak dan dapat digunakan kepada sasaran pengguna.

3. Selanjutnya, produk media yang telah dinilai kemudian diujobakan kepada pengguna dengan tujuan untuk mengetahui penilaian dan respon pengguna ketika menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Penilaian pada kategori pengguna dilakukan oleh siswa dan orang tuanya berjumlah masing-masing 15 orang. Berdasarkan hasil penilaian oleh pengguna baik siswa maupun orang tua, produk media yang dikembangkan mendapatkan presentase skor sebesar 93,62%. Presentase skor tersebut apabila ditafsirkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* termasuk dalam kategori layak. Selain itu para pengguna juga memberikan respon positif terhadap produk media yang dikembangkan.

1.2 Implikasi

Hasil dari penelitian adalah berupa produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini. Hasil ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran melalui adanya inovasi media pembelajaran sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada pengenalan lingkungan hidup sehingga tercipta kesadaran peduli dan cinta lingkungan sejak dini. Penelitian ini juga diharapkan berimplikasi terhadap tersebar luasnya adopsi teknologi pada proses pembelajaran sehingga mampu menyesuaikan terhadap kebutuhan di era masa kini dan mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi atau saran untuk beberapa pihak yang berkaitan dengan produk multimedia pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut.

1. Bagi pembuat kebijakan, dapat memberikan dukungan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai alat atau media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga membantu dalam penyampaian dan penerimaan materi.
2. Bagi guru, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mempermudah memberikan penjelasan serta sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa.
3. Bagi pengguna, dalam hal ini adalah siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam belajar mengenal lingkungan hidup terdekat sehingga mampu menumbuhkan sikap peduli lingkungan.
4. Bagi orang tua, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dijadikan sebagai media atau alat belajar mandiri bagi anak dengan bantuan dan bimbingan orang tua dengan memfasilitas perangkat dalam mengakses media tersebut.
5. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan penelitian ini untuk mengukur sejauh mana efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian pada pengembangan media dengan sub pokok bahasan yang berbeda. Akan lebih baik jika pengembangan dilakukan secara tim dengan berfokus pada aspek yang dikembangkan baik itu terkait materi, media maupun bahasa.