

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil kajian desain dan pengembangan yang dilakukan peneliti, khususnya terkait pengembangan multimedia presentasi interaktif pada bahan ajar sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA SD, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD menggunakan metode D&D dengan 5 tahapan yaitu ADDIE Analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan dan ketersediaan media, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis bahan ajar. Lalu, tahap selanjutnya adalah desain untuk mendesain kerangka dari media pembelajaran yang akan dibuat. Kerangka yang akan dibuat adalah GBPM, prototipe produk, dan *storyboard*. Kemudian, tahap pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD menggunakan aplikasi *canva* dalam penyajiannya. Media presentasi interaktif berbasis multimedia ini menggunakan tema *games* dengan pilihan warna yang senada di setiap slidanya. Media dilengkapi dengan animasi karakter Upi yang dibuat oleh peneliti sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi berupa audio dan visual. Selain itu, media presentasi interaktif ini dilengkapi dengan *games*, 3D Objek interaktif, AR, video animasi, dan kuis interaktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoperasikannya sehingga membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik perhatian peserta didik. Rekomendasi dari beberapa ahli juga menjadi pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan media yang lebih baik.

2. Selain pembuatan produk, pada tahap pengembangan dilakukan uji kelayakan melalui penilaian validasi produk. Uji kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase 89,44%, ahli bahasa mendapatkan persentase 95,83%, dan ahli media mendapatkan persentase 92,70%. Rekapitulasi hasil penilaian para ahli mendapatkan persentase 92,65%, sehingga kriteria interpretasi masuk ke dalam persentase 81-100 yang berarti “ Sangat Layak”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media presentasi interaktif berbasis multimedia layak untuk diimplementasikan kepada pengguna.
3. Respon pengguna terhadap media presentasi interaktif berbasis multimedia yaitu guru mendapatkan persentase 98,61% dan peserta didik mendapatkan 94,47%. Rekapitulasi hasil penilaian pengguna mendapatkan 96,54%, sehingga kriteria interpretasi masuk ke dalam persentase 81-100 yang berarti “ Sangat Layak”.

## **5.2 Implikasi**

Implikasi dari media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan presentasi interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar materi mengenai sistem pencernaan manusia. Hal ini dikarenakan media presentasi interaktif memiliki tampilan yang menarik, memuat beberapa komponen media interaktif, terdapat games, dan latihan soal yang dikemas secara interaktif di dalam presentasi yang telah dikembangkan.
2. Pengembangan presentasi interaktif berbasis multimedia dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar terutama materi sistem pencernaan manusia karena memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia.

3. Pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia memberikan gambaran bagi pendidik untuk dapat mengembangkan alternatif media pembelajaran berbasis TIK secara mandiri dengan mudah.

### 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian pengembangan presentasi interaktif berbasis multimedia ini adalah :

1. Media presentasi interaktif berbasis multimedia dapat digunakan ketika pembelajaran secara daring (Dalam jaringan/tatap maya) atau luring (Luar jaringan/tatap muka).
2. Bagi peneliti selanjutnya agar lebih memperhatikan fleksibilitas dari media yang akan dikembangkan. Selain itu, menguasai keterampilan TIK yang akan dikembangkan sangat penting, salah satunya mengembangkan *games* yang interaktif dan merupakan hasil karya sendiri di dalam presentasi interaktif yang dikembangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu mempertimbangkan jumlah dari perangkat yang akan digunakan seperti laptop/komputer/handphone. Karena, apabila hal tersebut tidak diperhatikan dapat menghambat penggunaan media dalam proses pembelajaran.