

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, mengenai pengembangan Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA siswa SD kelas V materi Sitem Pencernaan Manusia dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancangan media pembelajaran Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V dilakukan melalui tahapan awal dengan menyusun rancangan media melalui garis besar program media (GBPM), menyusun gambaran besar mengenai konsep cerita yang diorientasikan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan dituangkan melalui *storyboard*, pemilihan aplikasi yang digunakan, menyusun soal *pre-test* dan *post-test*, menyusun RPP dan LKPD, serta pengumpulan dan pembuatan objek rancangan media yang akan dimuat dalam Prototipe Multimedia.
2. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan untuk menghasilkan Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V menggunakan menghasilkan media dengan jumlah 37 halaman tampilan, ukuran 414x896 piksel, dengan format akhir berupa tautan *html*.
3. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V mendapatkan respon positif dengan skor ‘Baik’.
4. Pencapaian pemahaman siswa melalui penggunaan media pembelajaran Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V terdapat peningkatan dengan kategori ‘Sedang’. Adapun hasil *N-Gain* dari

indikator soal ekstrapolasi memperoleh skor terbesar dibandingkan dengan skor soal pada indikator translasi dan interpretasi, yaitu sebesar 0,6667 dengan peningkatan pada kategori ‘Sedang’.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menunjukkan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Prototipe Multimedia sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi Sistem Pencernaan manusia di kelas V SD.
2. Sebelum adanya penelitian ini, pihak sekolah belum memiliki dan menerapkan Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V SD. Setelah dilakukan penelitian ini, Prototipe Multimedia menjadi alternatif tambahan sebagai media pembelajaran digital pada proses pembelajaran materi Sistem pencernaan manusia di kelas V SD.
3. Sebelum dilaksanakan uji coba mengenai penggunaan Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V SD, siswa merasa bahwa pembelajaran sulit dipahami dan membosankan karena media pembelajaran yang digunakan monoton. Sedangkan, setelah dilaksanakan uji coba produk siswa lebih termotivasi karena adanya ketertarikan untuk belajar materi Sistem Pencernaan Manusia. Selain itu, pemahaman siswa meningkat yang dibuktikan oleh hasil pengolahan data *N-Gain* dan respon pengguna.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian pengembangan Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based*

Learning pada pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Perlunya pemenuhan fasilitas yang berkualitas untuk menunjang pembelajaran melalui media pembelajaran digital seperti tablet, laptop, dan lain sebagainya.

2. Bagi Guru

- a. Ketika mengembangkan media dengan jenis Prototipe Multimedia, disarankan untuk menggunakan akun *software* yang premium agar dalam pengembangannya, peneliti dapat menggunakan fitur berbayar sehingga media yang dikembangkan lebih optimal.
- b. Media pembelajaran Prototipe Multimedia berorientasi *Problem Based Learning* dapat dimodifikasi untuk materi dan jenjang yang berbeda.

3. Bagi Peneliti

Diperlukan uji coba media yang dilakukan secara luas dengan melibatkan beberapa sekolah yang memiliki karakteristik siswa berbeda-beda untuk mengetahui kualitas Prototipe Multimedia.

4. Bagi Pembaca

- a. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi menjadi bentuk yang lebih nyata misalnya aplikasi berbasis android maupun tampilan lainnya pada penelitian yang akan datang agar menghasilkan produk yang lebih berkualitas.
- b. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih variatif misalnya dapat diakses tanpa menggunakan internet dan mengoptimalkan untuk menautkan multimedia yang tidak tersambung ke jaringan internet bagi penelitian kedepannya.