

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif Sistem Pencernaan Manusia (SISPEMA) di Kelas V SD menggunakan *Articulate Storyline 3*, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Multimedia Interaktif Sistem Pencernaan Manusia (SISPEMA) di Kelas V SD menggunakan *Articulate Storyline 3* dilaksanakan dengan menggunakan metode *D&D type 1* yang terdiri dari langkah analisis, desain, pengembangan dan uji coba serta evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan studi pendahuluan untuk menganalisis materi, analisis pembelajaran dan analisis perangkat yang dimiliki sekolah. Selain itu, pada tahap analisis juga dijabarkan mengenai kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap desain, ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu membuat Garis Besar Program Media (GBPM), membuat *Flowchart*, membuat *Storyboard* serta mengumpulkan dan membuat aset-aset digital untuk kebutuhan media SISPEMA yang diperoleh dari canva dan sumber lainnya. Pada tahap pengembangan, dikembangkan media sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Semua aset yang telah dikumpulkan sebelumnya, kemudian disatukan dan diintegrasikan dalam satu buat media yang saling terkait satu sama lain yaitu multimedia interaktif sistem pencernaan manusia (SISPEMA). Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi kelayakan media oleh validator ahli yaitu ahli materi, media dan pedagogik. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan dilihat dari aspek materi, media dan pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, maka dilakukan pula kegiatan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli. Proses revisi dilakukan untuk memperbaiki media agar lebih optimal dan layak digunakan kepada pengguna. Tahap terakhir setelah tahap pengembangan adalah tahap uji coba dan evaluasi.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh validator ahli. Ahli yang terlibat dalam memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif SISPEMA adalah ahli

Ani Heryani, 2023

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SISTEM PENCERNAAN MANUSIA (SISPEMA) DI KELAS V SD MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi, media dan pedagogik. Hasil uji kelayakan yang diperoleh yaitu ahli materi sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media 99% “Sangat Layak” dan ahli pedagogik 92% “Sangat Layak”. Dari ketiga hasil tersebut diperoleh skor persentase rata-rata sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang didapatkan, maka multimedia interaktif SISPEMA mendapatkan penilaian sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

3. Berdasarkan hasil implementasi multimedia interaktif SISPEMA kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik diperoleh respon yaitu respon guru terhadap multimedia interaktif SISPEMA sangat baik dengan perolehan persentase penilaian yaitu sebesar 89% dan respon peserta didik terhadap multimedia interaktif SISPEMA juga sangat baik dengan perolehan persentase penilaian yaitu 95%. Tanggapan guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif SISPEMA tersebut meliputi empat aspek penilaian yaitu tampilan media, pemrograman, isi dan kualitas pembelajaran. Dari hasil yang didapatkan, maka diperoleh rata-rata dari kedua respon pengguna yaitu sebesar 92% dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, multimedia interaktif SISPEMA mendapatkan penilaian yang sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar didasarkan pada respon pengguna.

5.2 Implikasi

Implikasi dari Pengembangan Multimedia Interaktif Sistem Pencernaan Manusia (SISPEMA) di Kelas V SD menggunakan *Articulate Storyline 3* adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif SISPEMA sebagai media pembelajaran IPA memberikan pengaruh positif dan memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.
2. Multimedia interaktif SISPEMA memiliki tampilan yang menarik dan fitur yang beragam sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi.
3. Multimedia interaktif SISPEMA mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, baik secara mandiri ataupun kelompok.

4. Multimedia interaktif SISPEMA memberikan respon timbal balik antara pengguna dengan media sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.
5. Multimedia interaktif SISPEMA memfasilitasi kemandirian dalam belajar karena multimedia interaktif SISPEMA dapat diakses dan digunakan oleh peserta didik di luar jam pelajaran.

5.3 Rekomendasi

Setiap tahapan dalam penelitian ini telah dilalui dengan berbagai peluang dan hambatan yang peneliti alami. Maka berdasarkan penemuan dan pengalaman yang telah peneliti lewati, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat peneliti berikan untuk pihak-pihak terkait.

1. Pada saat pembuatan multimedia interaktif SISPEMA, peneliti mengalami kendala ketika mengubah hasil akhir media menjadi berbasis *online* karena media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki banyak halaman dan elemen, sedangkan *hosting* yang digunakan adalah *hosting* gratis yang terintegrasi ke dalam *google drive*. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, apabila media memiliki isi yang banyak sebaiknya langsung dibuat ke dalam aplikasi android saja atau apabila ingin tetap di *onlinekan* maka untuk *hosting* dapat menggunakan alternatif *hosting* lain yang berbayar atau bekerjasama dengan sekolah apabila sekolah sudah memiliki *hosting*.
2. Multimedia interaktif SISPEMA belum mengintegrasikan adanya media berbasis 3 dimensi (3D), sehingga rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, diharapkan di dalam medianya dapat ditambahkan media berbentuk 3D agar memberikan gambaran yang lebih nyata dari objek yang dipelajari oleh peserta didik.
3. Pada multimedia interaktif SISPEMA, menu input data diri (*login*) peserta didik masih terbatas pada integrasi antar halaman saja dan belum memiliki integrasi dengan *database* atau tempat penyimpanan data yang tersimpan secara permanen, sehingga rekomendasi untuk penelitian selanjutnya menu login atau input data diri peserta didik dapat diintegrasikan dengan *google form* atau alternatif media *login* yang lainnya sehingga bukti dari nama-nama peserta didik yang telah mengunjungi media dapat tersimpan secara menyeluruh.

4. Penelitian ini baru meneliti tentang pengembangan media, uji kelayakan media dan respon dari pengguna, sehingga rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat juga ditambahkan dengan meneliti tentang bagaimana pengaruh dan dampak dari media yang telah dikembangkan terhadap aspek tertentu, contohnya pengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep peserta didik. Adanya analisis terhadap pengaruh tersebut akan menambah nilai dari keefektifan penggunaan media yang telah dikembangkan dalam mempengaruhi pembelajaran peserta didik.
5. Penelitian ini tidak terlepas dari adanya kekurangan sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif yang lebih baik sehingga mampu memotivasi serta menambah minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA atau mata pelajaran lainnya dengan lebih aktif dan bermakna.
6. Sekolah dapat memfasilitasi para guru untuk memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat memaksimalkan fasilitas yang sudah dimiliki sekolah.
7. Guru dapat mengikuti berbagai pelatihan agar memiliki keterampilan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya menggunakan buku tema saja, namun dapat memanfaatkan penggunaan media digital agar peserta didik terlibat secara aktif dalam belajar.
8. Pada pembelajaran IPA guru dapat menggunakan media berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran agar peserta didik antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran.