

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian *design and development*, rancang bangun multimedia interaktif pada materi kerajaan islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian design dan development yang dilakukan menghasilkan produk multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD dibuat dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Analisis tahap awal dilakukan guna memastuikan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, dilakukan tahap membuat GBPM, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat desain awal produk. Pada tahap perancangan ini menghasilkan desain karakter, desain tombol, serta aset-aset lainnya yang didesain melauai canva. Rancangan produk multimedia interaktif, dibuat menggunakan canva dan smart apps creator. Hasil akhir produk yang selesai yang dikembangkan, akan divalidasi oleh validator ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan multimedia interkatif yang telah dikembangkan. Kemudian setelah itu, multimedia interaktif akan direvisi sesuai saran dan masukan dari validator ahli media, materi, dan bahasa agar media tersebut layak untuk diuji cobakan kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN 231 Sukaasih
2. Multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang telah dikembangkan dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS ditinjau dari hasil penelitian validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penilaian kelayakan ahli materi diperoleh persentase sebesar 95% yang termasuk kategori “sangat layak”. Penilaian

Angelica Sofydianty, 2023

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

kelayakan dari ahli media mendapatkan presentase 97,5% yang termasuk pada kategori “sangat layak” serta penilaian kelayakan dari ahli bahasa mendapat hasil presentase sebesar 86,3% dengan kategori “sangat layak” Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator tersebut, maka multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD.

3. Hasil pengembangan multimedia interaktif yang telah diperbaiki sesuai saran validator ahli kemudian akan diuji cobakan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil respon guru terhadap penggunaan multimedia interaktif kerajaan islam di Indonesia memperoleh persentase skor sebesar 92,5% Yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Kemudian hasil rekapitulasi keseluruhan dari peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif kerajaan islam di Indonesia memperoleh presentase skor sebesar 91,75% yang menandakan bahwa media tersebut “sangat layak” digunakan untuk pembelajaran IPS khususnya materi kerajaan islam di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## 5.2 Implikasi

Multimedia interaktif pada materi kerajaan islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD telah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut :

1. Multimedia cukup mudah digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.
2. Sebelum dilakukan penelitian, sekolah jarang melaksanakan pembelajaran dengan integrasi tekonologi digital, khususnya multimedia interaktif. Multimedia interkatif membantu peserta didik dalam memberikan, memahami materi dan pembiasaan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Media dapat menarik antusias peserta didik karena memiliki kesan menarik.

4. Multimedia yang disajikan bervariasi yang memuat animasi, gambar, audio, video, dan latihan soal. Sehingga mampu membantu peserta didik untuk memahami materi kerajaan Islam di Indonesia