

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Proses analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti dimulai dari studi literatu, wawancara, penentuan materi, dan penentuan fitur multimedia. Hasil dari studi literatur adalah ditentukannya model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai tambahann model dalam pengembangan multimedia interaktif. Selain itu, hasil wawancara memberikan inforamasi ketersediaan fasilitas, aksesibilitas siswa sebelum mengakses multimedia yang akan dikembangkan, dan karakteristik siswa. Materi yang ditentukan pada akhirnya adalah sistem tata surya karena materi tersebut tidak mungkin dapat diakses secara fisik. Terakhir, fitur-fitur yang diperlukan dalam multimedia interaktif ini harus dapat meningkatkan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated learning* melalui karakteristik multimedia dan prinsip interaktivitas.
- 2) Proses pengembangan multimedia interaktif dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu identifikasi masalah, menentukan tujuan dan solusi, merancang produk (membuat RPP, GBIM, Jabaran materi, *flowchart*, dan *Storyboard*); dan memproduksi multimedia interaktif. Tahapan-tahapan tersebut adalah adaptasi dari tahap pengembangan model Hevner yang terdiri dari 6 langkah, meliputi: 1) Identifikasi masalah, yang berfokus pada peningkatan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated* di SMPN 29 Bandung 2) menentukan tujuan dan solusi melalui mengembangkan multimedia interaktif guna meningkatkan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated* 3) mengembangkan produk 4) melakukan validasi produk (kepada ahli materi dan ahli media) dan validasi instrumen 5) melakukan uji coba kepada siswa kelas untuk mengukur peningkatan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated* 6)

mengkomunikasikan hasil penelitian yang dapat dilihat pada bab temuan dan pembahasan.

- 3) Hasil validasi produk oleh ahli materi yang terdiri dari empat aspek (aspek kualitas isi, tujuan pembelajaran, *self-efficacy* dan *self-regulated learning*) secara umum menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat kategori “sangat baik”. Hasil Validasi produk oleh ahli media yang terdiri dari empat aspek (aspek multimedia, interaktivitas, *self-efficacy*, dan *self-regulated learning*) secara umum menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai instrumen untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated learning*.

Hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas 7 di SMPN 29 Bandung dengan angket menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated learning* setelah menggunakan multimedia interaktif.

## **B. Implikasi**

Hasil akhir dari penelitian ini adalah multimedia interaktif mengenai sistem tata surya berbasis APK. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi siswa untuk memahami materi tentang sistem tata surya dan menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran di SMPN 29 Bandung. Diharapkan juga, multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated learning* siswa kelas 7 di SMPN 29 Bandung.

## **C. Rekomendasi**

Rekomendasi yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, agar menggunakan multimedia interaktif ini sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi

sistem tata surya sekaligus meningkatkan kemampuan *self-efficacy* dan *self-regulated learning*. Guru juga dapat menjadikan multimedia interaktif ini sebagai patokan jika ingin mengembangkan media yang serupa.

- 2) Bagi siswa, agar menggunakan multimedia interaktif ini sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi sistem tata surya untuk kelas tujuh. Multimedia interaktif ini juga diharapkan dapat digunakan untuk belajar mandiri di luar lingkungan sekolah atau di rumah masing-masing.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, agar menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan lebih lanjut untuk mengembangkan multimedia interaktif pada variabel lain.