

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema VII kelas IV SD indahny keragaman di negeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 dengan format *Single Executable (.exe)* yang dilengkapi gambar, video, suara, menu, petunjuk, tombol navigasi dan kuis. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* ini menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall menurut Sugiyono (2016:409) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema VII kelas IV SD indahny keragaman di negeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media 88 % dan ahli media yaitu 88%.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema VII kelas IV SD indahny keragaman di negeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada hasil uji *N-gain*. Hasil uji *N-gain* pada uji coba produk yaitu nilai *N-gain Score* 0,77 (kriteria tinggi) dan nilai *N-gain* persentase dengan 77,45 (tafsiran efektif).

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan di atas maka saran yang dapat peneliti berikan yaitu:

5.2.1. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian dan pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema VII kelas IV SD indahya keragaman di negeriku sub tema 2 indahya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 yang sudah dinyatakan layak dan efektif, maka guru dapat menggunakan dan melakukan uji coba media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagai sarana membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan di harapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dimana semua kegiatan manusia berganti dari manual menuju digital.

5.2.2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang sudah dikembangkan dapat digunakan Siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga guru termotivasi untuk menciptakan hal-hal kreatif

5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan bahan pertimbangan untuk melakukan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan materi lain.