

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan menggunakan metode borg and gall (1989:784). Pengembangan multimedia interaktif materi passing bawah dan service bawah menggunakan aplikasi adobe flash 8 yang dilakukan secara bertahap yaitu: a) mengumpulkan informasi, b) merencanakan, c) mengembangkan, d) kelompok kecil, e) tahap revisi, f) kelompok besar, g) revisi, h) uji efektifitas, i) produk akhir, j) penyebaran. Tahap-tahap tersebut sudah dilakukan secara sistematis dan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.
2. Produk berupa multimedia interaktif di kelas IV SD Negeri 106790 Sei Mencirim memiliki hasil sudah layak menjadi produk akhir yang dapat disebarluaskan dan diimplementasikan kepada para pengguna. Hal ini diperjelas dengan beberapa tahapan yaitu validasi kepada Ahli materi mendapatkan perolehan skor 4,68 termasuk kategori “Sangat Layak”. Ahli desain mendapatkan perolehan skor 4,66 termasuk kategori “Sangat Layak”. Ahli media 1 mendapatkan perolehan skor 4,57 termasuk

kategori “Sangat Layak”. Kemudian Ahli media 2 mendapatkan perolehan skor 4,85 termasuk kategori “Sangat Layak”.

3. Multimedia interaktif sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Subyek penelitiannya menggunakan kelas IV diberi perlakuan yaitu menggunakan multimedia interaktif. Hasil keterampilan posttest siswa pada *passing* bawah permainan bola voli mini mendapat nilai rata-rata 63,00 dengan N-Gain 0,2 dengan kriteria rendah, setelah menganalisis data hasil penelitian, tes akhir menunjukkan sig (2-tailed) < 0,05 berarti hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Nilai signifikan *passing* bawah $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan dengan taraf signifikan 5%. Sedangkan hasil keterampilan postes siswa pada *service* bawah permainan bola voli mini mendapat nilai rata-rata 66,00 dengan N-Gain 0,3 dengan kriteria sedang. Nilai signifikan *service* bawah $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan dengan taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil keterampilan *service* bawah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada taraf signifikansi 5%. Implikasinya pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan hasil keterampilan siswa ketika melakukan *passing* bawah dan *service* bawah.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif memiliki implikasi yang tinggi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Secara Teoritis

1. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pendidikan dasar.

b. Secara Praktis

1. Pengembangan multimedia interaktif merupakan masukan dan informasi kepada sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Multimedia interaktif materi *passing* bawah dan *service* bawah dapat melatih siswa belajar dengan mandiri atau melakukan pembelajaran tanpa guru sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya serta sebagai alternatif dalam menggunakan media yang lebih menarik.
3. Multimedia interaktif materi *passing* bawah dan *service* bawah ini menambah pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengembangan multimedia interaktif *passing* bawah dan *service* bawah.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan hasil penelitian pengembangan pengembangan multimedia interaktif *passing* bawah dan *service* bawah ini diajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan multimedia interaktif materi *passing* bawah dan *service* bawah untuk menambah pengetahuan tentang pengertian, model-model permainan *passing* bawah dan *service* bawah beserta video dan pelaksanaannya
- 2) Bagi guru dapat memanfaatkan keunggulan multimedia interaktif materi *passing* bawah dan *service* bawah dengan cara menggunakan multimedia ini sebagai panduan untuk melakukan pembelajaran dikemudian hari.
- 3) Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan untuk melakukan penelitian yang sama dengan topik yang berbeda.