

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kelayakan Multimedia Interaktif berbasis STEM yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli media sebesar 91,20%, ahli materi sebesar 94,44%, ahli desain instruksional sebesar 93,33%, praktisi pendidikan sebesar 93%, uji coba perorangan sebesar 94%, dan uji coba kelompok kecil sebesar 93%, hal ini media termasuk dalam kategori sangat layak di gunakan pada pembelajaran.
- 2) Keefektifan multimedia interaktif berbasis STEM yang dikembangkan dan di ukur melalui instrumen tes hasil belajar. memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 30% pada uji coba lapangan. Hasil *gain score* yang diperoleh sebesar 0,54 bahwa multimedia interaktif berbasis STEM diklasifikasikan dalam kriteria efektivitas “sedang”. Maka tingkat keefektifan multimedia interaktif berbasis STEM termasuk dalam kategori efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Peran media pembelajaran dalam proses belajar adalah sarana penyampaian informasi yang digunakan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa mampu menerima informasi lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang dihadirkan adalah multimedia interaktif yang berperan sangat penting pada pembelajaran materi sistem

pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD Negeri 104197 Desa Klambir. Multimedia interaktif berbasis STEM ini mampu menumbuhkan antusias siswa serta menjadi solusi bagi permasalahan yang dialami siswa yaitu meningkatkan hasil belajar dalam tema makanan sehat materi sistem pencernaan manusia.

Multimedia interaktif berbasis STEM dapat digunakan siswa dan guru secara mandiri dan interaktif tanpa perlu membutuhkan media pembelajaran lainnya. Harapan dari adanya konten multimedia interaktif berbasis STEM pada materi pembelajaran IPA, hasil penelitian ini akan menghasilkan saluran pencernaan manusia yang diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang dapat lebih dikembangkan dan disempurnakan kedepannya. Harapan ini didasari oleh fitur multimedia interaktif yang dapat digunakan secara mandiri sehingga memungkinkan siswa belajar sendiri. Peneliti berharap agar teknologi khususnya peran teknologi dalam pendidikan dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Semoga banyak peneliti lain yang terinspirasi dengan penelitian ini dan mulai membangun atau mengembangkan lingkungan belajar lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut disajikan saran dalam penelitian:

a) Bagi Guru

Ketersediaan multimedia interaktif berbasis STEM ini dapat membantu siswa memahami proses pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa dalam mencapai tujuannya. Maka

multimedia Interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Siswa

Adanya multimedia interaktif berbasis STEM diharapkan siswa dapat lebih giat belajar terkhususnya pada pembelajaran tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD.

c) Bagi Sekolah

Penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT).

d) Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai metode yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan sehingga dihasilkan produk yang lebih baik lagi, serta sesuai dengan strategi pembelajaran yang direncanakan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai.