

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mengenai indahny keragaman negeriku yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi program multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi indahny keragaman negeriku berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa keseluruhan rata-rata dikategorikan **baik** dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Ahli Materi pada kualifikasi 4,35 dengan penilaian panduan dan informasi, 4,15 ahli media dengan penilaian aspek tampilan dan pemograman, dan ahli bahasa 4,2 dengan penilaian komponen lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, penggunaan istilah dan symbol dan kesesuaian dengan tingkat peserta didik. Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif mata pelajaran IPS yang dikembangkan termasuk kedalam kriteria sangat baik sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen dan kontrol menghasilkan  $t_{hitung}$  (  
(
3. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif nilainya 77,64 lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan

dengan menggunakan media cetak sebesar 70,64% dengan uji hipotesis pada kedua kelas  $t_{hitung} = 1,192$ . Dengan demikian, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $1,192 > 0,68$ ), pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan demikian multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi Indahnya keragaman negeriku budaya batak toba dan melayu.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang merupakan terobosan baru untuk dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* layak dan efektif terhadap pembelajaran IPS. Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan motivasi dan keefektifan dalam pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS memberikan hal yang mempermudah dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memberikan kemudahan yang dapat berdampak efektif terhadap proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai mendalami materi pembelajaran IPS mengenai keindahan keragaman

budaya negeriku yang diberikan. Saat siswa dapat mengulang kembali materi tersebut dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* sehingga dapat memahami kembali.

3. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi pembahasan indah nya keragaman negeriku lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang di belajarkan dengan media cetak.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diuraikan pada kesimpulan. Adapun saran oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kepala sekolah, membantu dan mendukung dalam perangkat pembelajaran terutama pada penggunaan multimedia pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai sarana dalam pembelajaran interaktif.
2. Guru, diharapkan menguasai untuk media pembelajaran dan mengembangkan kreativitas dalam membuat perangkat pembelajaran interaktif. Kepada guru diharapkan mengikuti perkembangan teknologi agar dapat mendesain media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat membantu pembelajaran yang aktif
3. Peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan penelitian yang terkait dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif.