

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap rumusan masalah, tujuan penelitian, serta temuan dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) yang dikembangkan terbukti memiliki kelayakan tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran materi "Daerahku Kebanggaanku" di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan.
2. Multimedia interaktif berbasis PBL ini dinilai sangat praktis dalam pelaksanaannya, sehingga memudahkan proses pembelajaran pada materi yang sama.
3. Dari segi efektivitas, multimedia interaktif berbasis PBL tersebut menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V pada materi "Daerahku Kebanggaanku" di UPT SD Negeri 065009 Medan.

#### 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan dari penelitian pengembangan produk ini, maka implikasi yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan capaian belajar pada materi "Daerahku Kebanggaanku".

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan serta memperdalam pemahaman mengenai strategi pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

2. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan sekaligus sumbangsih bagi guru dan pengembang media dalam memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.
3. Penelitian ini juga diharapkan mampu memicu studi lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan di tengah kemajuan era digital saat ini.

### **5.3. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut diajukan beberapa saran.

#### **1. Dinas Pendidikan**

Diharapkan Dinas Pendidikan dapat menyebarkan luaskan media ini agar dapat dipergunakan oleh banyak guru.

#### **2. Sekolah**

Diharapkan sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dengan menggunakan multimedia ini sebagai acuan dalam membuat media untuk materi lainnya.

#### **3. Guru**

Diharapkan guru dapat menggunakan multimedia interaktif ini agar dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas

#### 4. Peneliti Lainnya

Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap multimedia interaktif yang telah dibuat ini.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY