

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berikut ini merupakan simpulan dari penelitian dan pembahasan tentang pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi Sistem Gerak Manusia yang telah diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Lubuk Pakam.

1. Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi Sistem Gerak Manusia dapat digunakan dengan baik oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Lubuk Pakam.
2. Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi Sistem Gerak Manusia praktis digunakan oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Lubuk Pakam.
3. Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi Sistem Gerak Manusia lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media PowerPoint.

Dengan demikian, multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan pembelajaran sains pada materi Sistem Gerak Manusia kelas VIII.

5.2 Implikasi

Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) memiliki lebih banyak konsekuensi daripada media PowerPoint, yang digunakan oleh instruktur dan siswa. Multimedia interaktif Articulate Storyline

berbasis Problem Based Learning (PBL) membantu siswa mempelajari Sistem Gerak Manusia menggunakan perangkat lunak. Multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) Articulate Storyline mencakup grafik, suara, video, dan soal latihan. Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) meningkatkan kebebasan siswa (belajar mandiri) dan menginspirasi kreativitas dan aktivitas karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) membantu instruktur menyampaikan pembelajaran secara efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa..

5.3 Saran

1. Penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) secara individu atau kelompok dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah.
2. Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, instruktur harus mengintegrasikan multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam pelajaran lain.
3. Karena multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis Problem Based Learning (PBL) hanya mencakup dua kompetensi kurikulum sains (KD), pendidik perlu membuat sumber belajar alternatif. Hal ini dapat meningkatkan pembelajaran siswa dan memperluas pilihan mereka.
4. Peneliti di masa mendatang dapat menggunakan metode pembelajaran alternatif selain PBL untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Untuk

menggeneralisasi temuan studi dan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam, diperlukan sampel yang lebih besar dan varian yang lebih berbeda.



THE
Character Building
UNIVERSITY