

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis saintifik dengan menggunakan *Adobe Flash* pada tema indahny keragaman dinegeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dikembangkan menunjukkan bahwa pembelajaran dinilai sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam belajar, siswa termotivasi melalui video dan gambar yang diberikan dan dapat diperoleh informasi yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil validasi yang diperoleh dari ahli validasi yaitu ahli materi dengan nilai rata-rata sebesar 3,85, ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 3,52 dan ahli desain grafis dengan nilai rata-rata sebesar 3,45.
2. Dari segi keefektifan, penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis saintifik dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest. Dari hasil pretest terdapat 12 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 37,5% dan 20 siswa atau 62,5% dinyatakan belum tuntas. Sedangkan pada hasil posttest pada uji coba I diperoleh 27 siswa kelas IV-A SDN 104258 Pematang Biara tuntas dengan persentase 84,37% dan 5 siswa atau 15,62% tidak tuntas persentase ketuntasan klasikal (PKK) sebesar 84.37%. Sedangkan pada uji coba II diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,75% (30 siswa) dan 2 siswa (6,25%) belum tuntas. Kepraktisan

media pembelajaran diperoleh respon guru uji coba I sebesar 89,28% dan uji coba II 96,42%. Respon siswa uji coba I sebesar 82,43% dan uji coba II 89% dalam kategori praktis. Untuk melihat pertambahan nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif dianalisis dengan menggunakan N-Gain diperoleh pada uji coba I 0,5 (sedang) dan uji coba II 0,7 (sangat tinggi). Dari hasil media yang dikembangkan memiliki keefektifan sangat baik hal ini dapat dilihat pada nilai yang diperoleh oleh siswa.

5.2 Implikasi

Untuk mendapatkan sebuah produk pengembangan media yang baik,, maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menganalisis kebutuhan. Berdasarkan kebutuhan yang ada dilakukan analisis terhadap aspek, yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pendapat yang direkomendasikan oleh ahli saat proses dipadukan untuk memperbaiki dan melengkapi media yang diproduksi. Pendapat tersebut meliputi; kesesuaian tayangan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian gambar dan video, kesesuaian ilustrasi animasi, kesesuaian penggunaan musik, penggunaan huruf, narasi, teknik pengambilan gambar dan video.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terhadap media audio visual yang dikembangkan terdapat beberapa kondisi lingkungan belajar yang dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang baik dengan didukung media audio visual, yaitu: a) harus memiliki sarana dan fasilitas yang mendukung pengoperasian media, seperti: listrik, komputer, perangkat sound sistem, dan ruangan yang

proposional. b) media audio visual hanya dapat digunakan dengan baik dan lancar jika guru telah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan perangkat elektronik.

Disamping itu, guru yang dikehendaki harus mampu mendesain pesan yang diterjemahkan dalam bentuk validasi yang apada akhirnya akan menjadi pesan pembelajaran yang dapat diterjemahkan siswa dalam bentuk tulisan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Guru juga harus memiliki karakteristik menguasai substansi pembelajaran, mulai dari kemampuan menganalisis standart isi sampai kepada proses pembelajaran di dalam kelas. Jika tidak memenuhi karakteristik tersebut, maka media audio visual yang digunakan tidak lebih dari sebuah tayangan yang tidak memiliki makna apa-apa bagi siswa.

Siswa perlu dilibatkan untuk membantu guru dalam mengefektifkan waktu pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untkk terlibat secara langsung dalam proses komunikasi pembelajaran. Karakteristik siswa yang dikehendaki oleh media audio visual ini adalah siswa yang memiliki kemampuan untuk menangkap pesan, baik secara audio maupun secara visual. Media audio visual tudaka akan berfungsi secara maksimal, jika siswa mengalami hambatan dalam hal audio visual. Dengan sendirinya siswa tidak akan mampu untuk mengerjakan dari apa yang diperolehnya.

Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran mencerminkan pengalaman kontekstual siswa. Pesan akan dapat diterjemahkan dan menginspirasi siswa jika pesan yang berupa tayangan merupakan objek yang sudah dikenal siswa. Disamping berorientasi kepada pengalaman kontekstual , peran dalam media audio visual juga harus dapat diterjemahkan guru dalam

bentuk pesan-pesan pembelajaran. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya terbatas pada sub tema keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dapat digunakan di sekolah untuk guru dan siswa. Adapun implikasi produk multimedia interaktif pembelajaran berbasis saintifik sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis saintifik akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana media pembelajaran multimedia interaktif berbasis saintifik ini memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran yang berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan produk media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran berbasis saintifik memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, bila menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif secara maksimal pula.
3. Dengan menggunakan produk media pembelajaran multimedia interaktif memberikan kepada siswa kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran indah keragaman di negeriku subtema keragaman suku dan agama dinegeriku.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah harus memberikan perhatian terhadap guru dengan melibatkan guru dalam pelaksanaan pendidikan dan keterampilan mengajar sehingga akan menciptakan perubahan-perubahan dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Disarankan bagi guru untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah dan menerapkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan memiliki daya tarik siswa sehingga dapat mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis saintifik,
3. Bagi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dengan meningkatkan minat dan keunggulan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Kepada peneliti lain agar melakukan penelitian yang lebih luas dengan melibatkan berbagai faktor lain dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis saintifik sehingga memperoleh hasil penelitian baik.