

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif dalam cerita anak berbasis pendidikan karakter yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Proses pelaksanaan pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan secara bertahap, yaitu Decide (menetapkan) yaitu merencanakan tahapan produk multimedia yang dimulai dengan analisis kebutuhan; Design (mendesain) yaitu menentukan tahapan urutan media yang akan dilakukan pengembangan; Develop (Pengembangan) yaitu tahapan pengembangan berupa proses pembuatan tampilan multimedia interaktif; Evaluate merupakan tahapan penilaian pada setiap tahap pengembangan.
- (2) Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli materi pembelajaran dinyatakan "sangat baik" dengan 94% dan ahli desain media pembelajaran dinyatakan "sangat baik" dengan 82%.
- (3) Hasil keefektifan media pembelajaran oleh siswa pada materi pengetahuan fabel kelas VII SMP Panca Budi Medan berada pada kategori "baik" dengan rata-rata nilai 78,6. Hasil belajar pada materi keterampilan menceritakan kembali fabel kelas VII SMP Panca Budi Medan pada kategori "sangat baik" dengan rata-rata nilai 83,83. Berdasarkan nilai rata-

rata siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa mencapai KKM sesuai yang diharapkan setelah menggunakan multimedia interaktif pada materi fabel yang diterapkan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian yang ditemukan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif pada materi fabel yang telah diuji memiliki implikasi yang tinggi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- (1) Media pembelajaran multimedia interaktif materi fabel berbasis pendidikan karakter akan memberikan sumbangsih praktis bagi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini akan memberikan kemudahan bagi guru untuk memberikan materi pelajaran, serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima dan menerapkan materi pelajaran yang diberikan.
- (2) Penerapan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan secara konvensional (dalam situasi kelas), tetapi juga dapat digunakan secara mandiri (dalam situasi luar kelas).

- (3) Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan keefektifan dan keefesienan pembelajaran. Khususnya dalam materi pembelajaran fabel.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan saran sebagai berikut :

- (1) Mengingat selama ini kegiatan pembelajaran masih menggunakan media seadanya, seperti buku dan media powerpoint, maka disarankan agar menggunakan multimedia interaktif karena media pembelajaran tersebut mampu memberikan umpan balik yang lebih baik pada siswa.
- (2) Produk hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif pada materi fabel ini diharapkan dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk menerapkan keefektifan media pembelajaran tersebut dan diharapkan ada pengembangan media pembelajaran lainnya di luar dari pembelajaran materi fabel yang telah dikembangkan.
- (3) Mengingat media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat uji coba lapangan terbatas (30 orang), maka masih perlu dikiranya dilakukan penelitian tindak lanjut pada tingkat uji coba yang lebih luas dan sampel yang lebih banyak lagi.