

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* melibatkan pemilihan media, tampilan, dan pembuatan desain awal. Selanjutnya, pada tahap *Develop*, multimedia dikembangkan dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi interaktif, serta divalidasi oleh ahli media, desain, dan materi. Terakhir, tahap *Disseminate* melibatkan uji coba lapangan, revisi, dan penyebaran untuk mengukur efektivitasnya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak dan mudah digunakan berdasarkan penilaian para ahli serta respons positif dari siswa dan guru. Uji efektivitas menggunakan *N-Gain Score* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini.

5.1. Kesimpulan :

1. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam penggunaannya, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah peninggalan Hindu, Buddha, dan Islam. Implementasi elemen visual, audio, dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menarik, dinamis, dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi.
2. Media pembelajaran ini berhasil memfasilitasi pembelajaran aktif sesuai teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, di mana siswa secara mandiri dan kolaboratif membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan materi

pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

3. Elemen game edukatif, kuis interaktif, dan simulasi berbasis Articulate Storyline 3 memberikan motivasi belajar tambahan, mendorong siswa untuk lebih aktif, kompetitif, dan kreatif dalam memahami materi IPS. Implementasi ini membantu meningkatkan minat belajar siswa yang sebelumnya cenderung pasif dengan media konvensional.
4. Guru memiliki peran penting dalam mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif ini melalui bimbingan, diskusi, dan fasilitasi kolaborasi antarsiswa. Implementasi konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) mendukung pembelajaran yang efektif dengan memberikan tantangan sesuai kemampuan siswa.
5. Penggunaan media berbasis multimedia interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 55,20 pada pretest menjadi 72,76 pada posttest. Meskipun ada peningkatan, optimalisasi konten media dan navigasi tetap diperlukan untuk hasil yang lebih signifikan.
6. Desain media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual. Implementasi video animasi sejarah dan ilustrasi peninggalan kerajaan memberikan gambaran nyata yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep sejarah.
7. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas, dengan kategori "layak" dan "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengujian empirik juga membuktikan instrumen evaluasi memiliki validitas dan reliabilitas tinggi, memastikan media ini dapat

diimplementasikan secara luas untuk pembelajaran IPS.

8. Implementasi pembelajaran berbasis multimedia ini berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, seperti analisis dan sintesis, sesuai dengan tingkat kognitif C4 pada Taksonomi Bloom. Aktivitas interaktif seperti kuis berbasis cerita mendukung pengembangan keterampilan ini.
9. Evaluasi dari siswa dan guru menunjukkan media ini sangat menarik dan mudah digunakan, meskipun perlu penyempurnaan pada variasi soal dan kemudahan navigasi. Implementasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara fleksibel, baik secara individu maupun kelompok, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan mereka.
10. Penyebaran media ini secara lokal di UPT SDN 064992 menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Penerapan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dan perluasan implementasi di wilayah lain dengan menyesuaikan kebutuhan kurikulum dan kondisi sekolah.

5.2. Saran:

1. Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif yang tersedia. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah.

2. Guru

Guru disarankan untuk mengikuti pelatihan penggunaan *Articulate Storyline 3* secara rutin agar mampu merancang pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Selain itu, guru juga perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Sekolah

Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan multimedia perlu dilakukan agar inovasi yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

4. Pengembang Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Pengembang kurikulum disarankan untuk lebih mengintegrasikan teknologi multimedia dalam implementasi Kurikulum Merdeka agar pengalaman belajar menjadi lebih fleksibel dan inovatif. Selain itu, sistem evaluasi pembelajaran perlu diperbarui dengan metode yang lebih inovatif, seperti penilaian berbasis proyek dan portofolio multimedia.

Kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar dapat diberikan dalam penelitian ini yang akan berpengaruh pada kualitas pendidikan yang lebih baik.