

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially ini, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 STM Hulu dilakukan melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan analisis kebutuhan guru dan siswa, yang menunjukkan kebutuhan tinggi terhadap multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah menjadi dasar pemilihan materi pembelajaran dengan fokus pada kemampuan menulis khususnya pada descriptive text. Karakteristik siswa yang mencakup sikap, motivasi dan kemampuan juga dianalisis untuk memastikan multimedia yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Proses pengembangan multimedia pada penelitian ini mengikuti langkah-langkah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi konsep (penyesuaian template dan fitur multimedia sesuai kebutuhan belajar), desain (perancangan tampilan dan struktur konten yang *user friendly*), pengumpulan materi (teks, gambar, audio, dan video), pembuatan (penyusunan multimedia dengan menggunakan Genially), pengujian (Alpha testing untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik), dan distribusi. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran memastikan kelayakan produk yang dihasilkan, yang kemudian diujicobakan secara perorangan,

kelompok kecil, dan lapangan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan saat layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas 8 SMP Negeri 2 STM Hulu.

- b. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada materi *descriptive text*.
- c. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada materi *descriptive text*.
- d. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa pada materi *descriptive text*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan dan simpulan pada penelitian produk multimedia ini, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Genially memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru dapat mengintegrasikan elemen visual, audio, animasi, dan kuis interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Implikasi ini mendorong guru untuk lebih kreatif, berperan sebagai fasilitator, dan memanfaatkan teknologi untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa.

- b. Media yang dikembangkan memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Fitur interaktif dalam Genially memberikan umpan balik langsung, memperkuat motivasi dan keterlibatan belajar. Siswa yang sebelumnya memiliki kesulitan dalam menulis teks deskriptif akan terbantu dengan penyajian visual dan panduan yang menarik, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis mereka.
- c. Desain media dengan pendekatan ADDIE dan model MDLC menunjukkan bahwa pengembangan multimedia harus mempertimbangkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan tujuan kurikulum. Implikasi ini memperkuat pentingnya proses desain instruksional berbasis data dan tahapan sistematis untuk menjamin efektivitas media pembelajaran.
- d. Penelitian ini mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan pengembangan kompetensi siswa. Media Genially yang fleksibel dan responsif terhadap berbagai gaya belajar dapat digunakan sebagai alat bantu ajar yang relevan untuk mengimplementasikan capaian pembelajaran sesuai fase dan elemen keterampilan.
- e. Keberhasilan pengembangan media ini menjadi bukti bahwa platform Genially sangat potensial digunakan sebagai sarana produksi media pembelajaran interaktif yang ramah pengguna. Hal ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembang lain dalam mengembangkan media serupa, baik dalam bidang Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lainnya.
- f. Sekolah sebagai institusi dapat menjadikan hasil pengembangan ini sebagai contoh praktik baik dalam mendukung transformasi digital pembelajaran. Dengan memberikan pelatihan kepada guru dan penyediaan infrastruktur TIK

yang memadai, sekolah dapat memperluas penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Genially secara lebih luas.

5.3. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi tersebut, maka penelitian ini memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru bahasa Inggris disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris, khususnya teks deskriptif. Dengan menggunakan Genially, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru juga disarankan untuk mengembangkan keterampilan TIK agar dapat mengadaptasi dan mengembangkan media serupa sesuai kebutuhan kelas.
- b. Bagi siswa disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara mandiri maupun bersama teman sebaya, baik di dalam maupun di luar kelas. Media Genially ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keterampilan menulis mereka secara bertahap melalui interaktivitas dan visualisasi yang menarik.
- c. Bagi pengembang media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran sebaiknya dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan nyata dari pengguna, baik guru maupun siswa. Genially terbukti sebagai platform yang efektif dan fleksibel dalam menciptakan konten interaktif. Pengembang media lain dapat menggunakan model ADDIE dan MDLC sebagai pendekatan sistematis dalam menghasilkan produk yang relevan, efektif, dan praktis.

- d. Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, disarankan mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dengan menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan bagi guru. Dengan dukungan institusional, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar akan lebih optimal dan berdampak pada peningkatan mutu pembelajaran.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan yang mengembangkan multimedia pembelajaran pada materi atau jenjang yang berbeda. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas dengan skala yang lebih luas dan mempertimbangkan integrasi dengan Learning Management System (LMS) agar media dapat diakses secara daring dan terorganisir.