

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu untuk melihat kelayakan multimedia pembelajaran IPS berbasis *Discovery Learning* menggunakan aplikasi Kodular pada materi Permintaan, Penawaran, dan Harga Keseimbangan di kelas VIII SMP Swasta Santo Thomas 1 Medan.

1. Pada uji kelayakan, multimedia yang dikembangkan dinilai sangat layak berdasarkan penilaian dari tiga ahli: ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Para ahli memberikan penilaian positif pada aspek substansi materi, desain instruksional, dan kualitas teknis media, dengan semua aspek memperoleh kategori sangat layak. Masukan dari para ahli ini menjadi dasar untuk penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar siap untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Sementara itu, pada uji efektivitas, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis *Discovery Learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen, yang menggunakan multimedia ini, mencatatkan mean sebesar 94,53, sementara kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh mean sebesar 82,22. Hasil ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Discovery Learning* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran IPS berbasis *Discovery Learning* menggunakan aplikasi Kodular telah memenuhi kriteria kelayakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikannya sebagai alat yang berpotensi besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang penting, baik untuk praktik pendidikan, pengembangan media pembelajaran, maupun kebijakan pendidikan di tingkat sekolah:

1. Implikasi untuk Praktik Pendidikan

Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SMP. Pembelajaran ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperdalam pemahaman konsep melalui eksplorasi mandiri. Dengan dukungan teknologi, materi yang sebelumnya sulit dipahami, seperti topik ekonomi yang abstrak, menjadi lebih mudah dicerna.

2. Implikasi untuk Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini memberikan masukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi yang dapat diterapkan pada berbagai materi di tingkat SMP. Dengan pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat mencakup materi lain dan diterapkan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya

penyesuaian konten dan tampilan media untuk meningkatkan pengalaman pengguna, serta peningkatan aspek interaktivitas agar siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran..

3. Implikasi untuk Kebijakan Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan penting bagi pengambil kebijakan pendidikan di tingkat sekolah maupun pemerintah dalam mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Penerapan multimedia pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dapat dijadikan sebagai strategi untuk mencapai pendidikan yang lebih inklusif dan berkualitas, dengan memanfaatkan teknologi yang sudah sangat dikenal oleh siswa di era digital saat ini. Untuk mencapai keberhasilan yang optimal, perlu ada investasi dalam infrastruktur teknologi di sekolah, termasuk penyediaan perangkat yang memadai dan peningkatan konektivitas internet yang stabil. Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah akan sangat penting agar media berbasis teknologi dapat digunakan secara maksimal dan merata oleh semua siswa.

4. Implikasi untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan dan pengujian media pembelajaran berbasis teknologi, baik dalam konteks materi lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti kesiapan teknologi, pelatihan guru, dan keberagaman kemampuan siswa Eksperimen lebih lanjut dengan

sampel yang lebih besar dan lebih beragam dapat membantu memverifikasi hasil yang lebih representatif dan meningkatkan generalisasi temuan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Discovery Learning* menggunakan aplikasi Kodular. Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh, berikut ini adalah beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan lebih lanjut media pembelajaran ini serta meningkatkan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

1. Peningkatan Infrastruktur Teknologi

Untuk mendukung implementasi multimedia pembelajaran berbasis *Discovery Learning*, disarankan agar sekolah menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti perangkat yang kompatibel dan koneksi internet yang stabil, guna mengoptimalkan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

2. Pelatihan Guru

Diperlukan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini akan membantu guru memahami cara menggunakan aplikasi secara efektif dan memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang ada untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Pengembangan Materi Lain

Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup materi pelajaran lainnya, baik di tingkat SMP maupun jenjang pendidikan yang

lebih tinggi, guna memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

4. Peningkatan Aspek Interaktivitas

Untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa, disarankan agar aspek interaktivitas dalam aplikasi terus dikembangkan. Misalnya, dengan menambah lebih banyak fitur seperti simulasi, kuis, atau aktivitas eksploratif yang memungkinkan siswa berinteraksi lebih dalam dengan materi pembelajaran.

5. Penyesuaian Tampilan dan Konten

Pengembangan lebih lanjut harus memperhatikan penyesuaian tampilan dan konten untuk memastikan bahwa materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan yang lebih menarik dan ramah pengguna dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.