

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 12 Pagi yang beralamat Jl. Taman Bendungan Jati Luhur No.11, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat tahun ajaran 2023/2024 dengan responden kelas V A waktu penelitian ini dilaksanakan Pada bulan Mei 2024.

Pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berupa aplikasi web dengan nama produk “KeBuDi (Keragaman Budaya Di Indonesia)”. Media ini dibuat sebagai penunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD dengan materi keragaman budaya di Indonesia yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun secara fleksibel. Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis kebutuhan, perancangan produk dan menyusun instrumen, mengaktualisasikan produk serta validasi para ahli dan uji coba kepada peserta didik lalu evaluasi.

Media pembelajaran yang berbentuk aplikasi web terdiri dari enam menu utama yaitu, menu petunjuk, kompetensi, materi pembelajaran, permainan, quiz, dan profil pengembangan. Produk ini juga dilengkapi dengan *background* musik, materi pembelajaran yang disediakan dan dua video animasi. Selanjutnya pada materi pembelajaran disediakan dengan teks, gambar, dan suara didalamnya, games sederhana.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis web melibatkan tiga para ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian pada aplikasi berdasarkan aspek kualitas tampilan, isi media, desain media, dan program dengan memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 94.7% dengan kategori sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi berdasarkan aspek penyajian materi, kebenaran materi, kelayakan penyajian dengan memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 89.5% dengan kategori sangat

baik. Selanjutnya penilaian oleh ahli bahasa, dan penggunaan bahasa dengan memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 97.5% dengan kategori sangat baik. Sehingga dari ketiga validasi oleh dosen ahli media, materi, bahasa mendapatkan nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian adalah 93.9% dengan kategori kelayakan sangat baik.

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba peserta didik adalah produk multimedia interaktif berbasis *web* layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD materi keragaman budaya di Indonesia. Maka tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tercapai dan layak untuk digunakan.

B. Implikasi

Multimedia Interaktif berbasis *web* dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD tentang materi keragaman budaya di Indonesia. Penggunaan media aplikasi *web* ini dapat mengembangkan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan nyata melalui kegiatan mengamati dan dapat memahami materi keragaman budaya di Indonesia dan agar peserta didik tidak merasa bosan saat proses belajar mengajar.

Penerapan media ini dalam pembelajaran bagi guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan untuk peserta didik sehingga dapat mengenal kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* dalam masa sekarang ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi sebagai penunjang pembelajaran dalam kegiatan yang tidak cepat bosan yang memiliki tampilan menarik, kreatif dan inovatif.

Bagi sekolah hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* ini diharapkan dapat berdampak baik pada proses pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran dan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah pada kehidupan nyata. Untuk implikasi peneliti selanjutnya adalah dapat menguji keefektifitasan produk

yang dikembangkan karena pada penelitian ini hanya menguji kelayakan produk dan peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan materi-materi dan media berupa aplikasi *web* lainnya sehingga media lebih menjadi bermanfaat dan lebih baik lagi.

Diharapkan secara umum media ini dapat menjadi sebuah motivasi bagi peneliti, guru, dan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

C. Saran

Dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* masih terdapat kekurangan sehingga akhirnya dapat memberikan perbaikan produk menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, proses revisi terus dilakukan agar pengembangan mendapatkan hasil terbaik dari sebuah produk yang dikembangkan. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* peneliti harus diperhatikan untuk ditindaklanjuti:

1. Materi yang terdapat pada multimedia interaktif hanya berfokus pada keragaman budaya di Indonesia sehingga dapat mengembangkan untuk materi lainnya.
2. Pengembangan media harus mendapatkan pengawasan guru dan orang tua dalam memperkenalkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* diharapkan dapat membantu sekolah dalam pengadaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di Indonesia dan dapat mengembangkan media lainnya.

Saran bagi peserta didik pada pengembangan multimedia interaktif supaya dapat memudahkan dalam memahami materi pelajaran khususnya materi keragaman budaya di Indonesia yang tetap dipantau oleh guru dan orang tua agar dapat terarah dengan baik. Media ini dikembangkan agar dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik, melatih berpikir

kritis dalam memecahkan masalah pada kehidupan nyata serta melatih belajar secara mandiri.

Saran untuk guru kelas pada pengembangan media pembelajaran dapat membantupada proses pembelajaran pada masa sekarang yang menjadi suatu hal penting karenadalam menyampaia kn materi lebih kreatif dan inovatif serta dapat memotivasi guru dalam kegiatan belajar.

Saran untuk kepala Sekolah pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *web* sebagai masukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran ang kreatif dan inovatif serta menyenangkan sesuai perkembangan zaman. Pengembangan media ini perlu adanya dukungan sarana dan prasarana yang memadai seperti laboratorium komputer dan juga beberapa unit komputer untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagai acuan bagi guru dalam mengembangkan media untuk kegiatan belajar yang lebih efektif.

Saran untuk peneliti selanjutnya pada pengembangan ini sebagai referensi untuk melakulan penelitian dan pengembangan yang dapat menciptakan sebuah produk yang lebih menarik dan inovatif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran pada dunia pendidikan.

