

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri terbukti sangat valid. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori valid dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil kedua validator tersebut diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri dinyatakan sangat praktis. Hal ini dibuktikan dari hasil angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 84% dan respon siswa sebesar 83% pada uji coba terbatas. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 84% dengan kategori praktis. Setelah dilakukan revisi dan penyempurnaan produk, hasil angket respon guru pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 96% dan respon siswa sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dinyatakan sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas yang memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat efektif. Setelah dilakukan revisi dan penyempurnaan produk, hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba luas meningkat dan mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Oleh karena itu, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dinyatakan sangat efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa pada materi teks narasi.

Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah dilakukan, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri telah memenuhi kriteria sebagai produk yang valid, praktis, dan efektif. Maka dari itu, produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, mendukung peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi standar kelayakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dianjurkan mendayagunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR sebagai pilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi. Media ini dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan

sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR secara aktif dan mandiri baik di dalam maupun di luar pembelajaran. Melalui pemanfaatan produk ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi teks narasi, meningkatkan minat dan hasil belajar, serta mengembangkan kemampuan literasi melalui cerita rakyat yang disajikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif GENJAMUR pada materi pembelajaran, jenjang pendidikan, atau cakupan sekolah yang lebih luas. Disamping itu, produk yang dikembangkan juga dapat disempurnakan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih inovatif dan interaktif sehingga kualitas media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih optimal.