

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi daur air kelas V sekolah dasar layak digunakan apabila memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Multimedia interaktif dikatakan sangat valid dan sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil validasi memperoleh persentase skor 95% untuk validasi media, dan 82% untuk validasi materi dari rentan nilai 81% - 100% kriteria menunjukkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi kesimpulannya sangat baik untuk digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif dinyatakan praktis. Kepraktisan multimedia interaktif diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah pembelajaran. Kepraktisan multimedia interaktif memenuhi kriteria dari respon guru diperoleh persentase sebesar 92% dan respon siswa persentase skor 98% dari rentan nilai 86% - 100% kriteria menunjukkan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan tanpa revisi pada materi daur air di kelas V Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif materi daur air dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil sesudah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan memenuhi kriteria kelulusan minimum 75 secara klasikal sebesar 100%. Kriteria menunjukkan

klasikal baik, maka siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri dinyatakan sanggup mendeskripsikan materi daur air dalam proses pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

a. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran terhadap peneliti berikutnya tentang penggunaan multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk memberi motivasi dan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi baik sebagai bacaan ataupun sebagai referensi penelitian berikutnya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi yang ilmiah bagi pembaca yang tertarik pada siswa yang memiliki motivasi dan kemampuan belajar kurang serta menawarkan salah satu media pembelajaran, yaitu multimedia interaktif untuk mengatasi permasalahan yang ada.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam motivasi

dan kemampuan belajar dapat teratasi masalahnya dan dapat memperoleh prestasi yang lebih tinggi sesuai harapan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan dan memberi masukan dalam pihak kepala sekolah agar mendukung sepenuhnya proses pembelajaran dengan cara memberikan sarana dan prasarana dalam pembelajaran, guna untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga tersebut.

C. Saran

1. Untuk Guru

Dalam meningkatkan proses belajar mengajar agar tidak terkesan membosankan dan monoton tidak hanya ceramah saja dan menuliskan materi di papan tulis. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta pengolahan kelas yang lebih insentif.

2. Untuk peneliti selanjutnya

Pembuatan media dan mengembangkan multimedia interaktif dalam pembuatan multimedia interaktif memerlukan waktu yang cukup lama sehingga perlu direncanakan waktunya.