

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* pada materi kegiatan jual beli sangat layak untuk digunakan siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan pada kegiatan implementasi multimedia interaktif *Google Sites* di SDN 04 Manisrejo dapat ditarik beberapa kesimpulan, di antaranya yaitu:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* mengacu pada hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah multimedia interaktif berbasis *website Google Sites*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Multimedia interaktif *Google Sites* terdiri dari delapan menu dengan tampilan yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. *Google Sites* memiliki pola penyajian yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, khususnya materi kegiatan jual beli. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa. Nilai rata-rata *pre test* sebesar 63,06 sedangkan nilai *post test* sebesar 86,12. Adanya kenaikan nilai tersebut menunjukkan bahwa

multimedia interaktif berbasis *website Google Site* yang digunakan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun hasil perolehan nilai yang diberikan di antaranya yaitu ahli media 100%, ahli materi 87,5% dan ahli bahasa 91,67%. Rata-rata gabungan dari ketiga ahli sebesar 93,06% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Oleh sebab itu, multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* layak diterapkan untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*.

## **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0* mempunyai keterbatasan, di antaranya yaitu:

1. Produk yang dihasilkan hanya terbatas pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*.
2. Produk media yang telah berhasil dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi kegiatan jual beli.
3. Beberapa menu pada media mengalami proses *loading* yang cukup lama apabila jaringan internet tidak stabil.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0* terdapat beberapa implikasi, di antaranya yaitu:

1. Produk multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi kegiatan jual beli.
2. Produk multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring.
3. Produk multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* telah dilakukan uji validasi. Adapun hasil validasi memaparkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **C. Saran**

Mengacu pada simpulan dan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0* terdapat beberapa saran penelitian, di antaranya yaitu:

1. Bagi Siswa
  - a. Peneliti berharap dengan adanya multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dapat membantu siswa dalam memahami materi kegiatan jual beli.
  - b. Peneliti berharap dengan adanya multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dapat mendorong siswa memiliki semangat dan minat belajar yang tinggi.

c. Peneliti berharap siswa mampu memanfaatkan secara maksimal multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk mempelajari materi saat di sekolah maupun di rumah.

## 2. Bagi Guru

Produk media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi inovasi media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Produk pengembangan yang dihasilkan diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan referensi dalam mendesain multimedia interaktif yang lebih menarik pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Produk media yang dihasilkan masih memiliki kekurangan sehingga perlu dikembangkan lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang sesuai untuk diterapkan di Era *Society 5.0*. Misalnya, multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality*.