

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan kelas IV SD dibuat berdasarkan kondisi dan kebutuhan yang ada. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan kelas IV SD ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Selain itu, multimedia interaktif berbasis *Ispring* ini juga mudah untuk dioperasikan baik oleh guru maupun siswa.
- b. Kelayakan multimedia interaktif berbasis *Ispring* yang divalidasi oleh ahli media mendapatkan presentase 90% yang dapat dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan multimedia interaktif berbasis *Ispring* yang divalidasi oleh ahli materi mendapatkan presentase 86,67% yang dapat dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi pada multimedia interaktif berbasis *Ispring* mendapatkan presentase 88,34% yang dapat dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil angket respon guru mendapatkan presentase sebesar 92,41% yang dapat

- c. dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan angket respon siswa terhadap minat belajar setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Ispring* mendapatkan persentase 87,45% yang dapat dikategorikan sangat kuat.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan kelas IV SD memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* yang telah dikembangkan terbatas pada materi pecahan mata pelajaran matematika saja.
2. Pengembangan multimedia Interaktif berbasis *Ispring* hanya terbatas pada siswa kelas IV di SDN 02 Luworo.
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* ini hanya terbatas sampai pada tahap kelayakan media pembelajaran tidak sampai pada tahap keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan kelas IV SD, maka ada beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Peneliti berharap dengan adanya multimedia interaktif berbasis *Ispring* dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
2. Produk multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan kelas IV SD yang telah dikembangkan oleh peneliti bisa menjadi

inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan kelas IV SD, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Peneliti berharap siswa dapat memahami materi yang sudah tercantum dalam multimedia interaktif berbasis *Ispring* pada materi pecahan yang telah dikembangkan.
- b. Peneliti berharap siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Ispring*.

2. Bagi Guru

- a. Peneliti berharap dengan adanya multimedia interaktif berbasis *Ispring* bisa menjadi alternatif guru untuk menarik minat siswa dalam belajar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan media sejenis namun dengan materi yang berbeda.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini masih pada tahap uji pemakain produk secara terbatas untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap produk multimedia interaktif berbasis ispring yang dikembangkan dan belum sampai pada tahap uji keefektifitasan media. Oleh karena itu terbuka kesempatan bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan multimedia interaktif berbasis ispring dengan melakukan uji keefektifitasan penggunaan multimedia interaktif berbasis ispring dalam pembelajaran matematika