

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* pada materi panca indra untuk siswa kelas III SD Negeri Condongcatur, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* berhasil dikembangkan menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* melalui tahapan konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Media yang dihasilkan memadukan unsur teks, gambar, animasi, *Audio*, serta interaksi sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 80% dari ahli media dan 84% dari ahli materi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada materi panca indra.
3. uji Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* yang dikembangkan. Berdasarkan data dari 55 siswa, nilai total pretest adalah 4815 dengan rata-rata sebesar 87,5. Setelah penggunaan media pembelajaran, nilai total posttest meningkat menjadi 5285 dengan rata-rata sebesar 96,1. Terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 8,6 poin.

Jika dihitung dalam bentuk persentase peningkatan menggunakan rumus $(\text{Posttest} - \text{Pretest}) / \text{Pretest} \times 100\%$, maka diperoleh hasil $((96,1 - 87,5) / 87,5) \times 100\% = 9,83\%$. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 9,83% setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop*.

Selain itu, untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar secara lebih objektif, dilakukan perhitungan menggunakan rumus *N-Gain (Normalized Gain)*, yaitu:

$$g = (\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest})$$

Dengan skor maksimal 100, maka diperoleh:

$$g = (96,1 - 87,5) / (100 - 87,5)$$

$$g = 8,6 / 12,5$$

$$g = 0,69$$

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai 0,69 termasuk dalam kategori sedang (mendekati tinggi). Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Desktop yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun peningkatan persentase sebesar 9,83% terlihat tidak terlalu besar, hal tersebut disebabkan karena nilai awal siswa sudah berada pada kategori tinggi sehingga ruang peningkatan relatif terbatas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Desktop yang dikembangkan efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.

4. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi panca indra serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya maupun penyempurnaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis Desktop dapat dimanfaatkan sebagai alternatif atau pendukung metode pembelajaran konvensional agar proses belajar menjadi lebih variatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti komputer, proyektor, serta dukungan teknis lainnya agar media dapat digunakan secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada materi panca indra dan aspek kognitif siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi IPA lainnya atau menambahkan fitur yang lebih inovatif, seperti level permainan, penyimpanan skor otomatis, maupun integrasi evaluasi yang lebih mendalam. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan melibatkan uji validasi ahli dan analisis statistik yang lebih mendalam untuk memperkuat hasil penelitian.

4. Bagi Pengembangan Media

Media yang telah dikembangkan dapat terus diperbarui dari segi desain visual, variasi soal, serta tingkat kesulitan agar tetap relevan dan menarik bagi siswa pada tahun ajaran berikutnya

5. Dosen

Dosen menyarankan agar setiap gambar yang ditampilkan dapat memuat informasi atau keterangan yang jelas secara langsung pada gambar tersebut, sehingga mampu menjelaskan isi atau maksud gambar secara utuh. Oleh karena itu, disarankan agar tidak menggunakan bentuk stiker yang terpisah, melainkan keterangan dibuat menyatu dan informatif dalam satu kesatuan gambar.