

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil pengembangan produk multimedia interaktif pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku sub tema 1 benda hidup dan tak hidup disekitar kita pada kelas I sekolah dasar yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan menghasilkan produk multimedia interaktif aplikasi pembelajaran pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku sub tema 1 benda hidup dan tak hidup disekitar kita yang dilakukan dengan prosedur model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Hasil uji kevalidan yang dilakukan melalui validasi ahli materi mencapai 100% sangat valid. Validasi oleh ahli media mencapai 100% sangat valid. Tingkat kepraktisan dilihat dari respon guru sebanyak 98% sangat praktis dan respon peserta didik berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa aplikasi yang digunakan mudah digunakan dan terdapat video pembelajaran yang tidak membuat bosan, dan peserta didik tertarik belajar menggunakan aplikasi pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi dikategorikan Sangat praktis.

#### **5.2 Implikasi**

Implikasi dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ialah berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan berupa produk aplikasi pembelajaran benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada kelas I sekolah dasar dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep benda hidup dan tak hidup di

sekitar kita dan membantu peserta didik dalam memahami konsep benda hidup dan tak hidup di sekitar kita secara utuh.

### **5.3 Saran**

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan ketersediaan Multimedia Interaktif ini dapat digunakan oleh guru dan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti merekomendasikan multimedia interaktif pada tema 7 subtema 1 di kelas I sekolah dasar ini untuk digunakan dalam menambah pengalaman dan wawasan peserta didik, dan juga sebagai sumber belajar untuk peserta didik.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat lebih baik dan lebih kreatif lagi dalam merancang serta mengembangkan sebuah multimedia interaktif yang nantinya akan membuat peserta didik lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran dan juga dapat mengembangkan multimedia interaktif pada materi yang lainnya, sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.