

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1). Tahapan Analisis Pengembangan pada penelitian ini menggunakan Analisis pada Model Pengembangan *ADDIE*, Analisis pada tahap dengan Model *ADDIE* berupa Analisis Kurikulum, Analisis Kebutuhan guru dan peserta didik serta Analisis Karakteristik peserta didik.

2). Desain pengembangan produk multimedia interaktif ini guna untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase a kelas 2 sekolah dasar diawali dengan pembuatan *story board* sebagai acuan pembuatan media, mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk proses pembuatan produk pengembangan seperti laptop, aplikasi yang digunakan, situs web, mempersiapkan berbagai animasi, gambar dan materi Pendidikan Pancasila fase a kelas 2 yang akan dimasukkan kedalam media sebagai konten media yang dikembangkan. Setelah seluruh kebutuhan sudah dipersiapkan tahapan selanjutnya ialah membuat media atau produk pada aplikasi atau situs *canva*, kemudian proses publikasi web *canva*, tujuannya agar media yang dikembangkan dapat diakses Kembali oleh guru dan siswa. Kemudian membuat *prototype* yang berisikan media yang sudah selesai dibuat atau diedit untuk menjelaskan cara kerja dari media tersebut.

3). Validasi Ahli. Tahapan validasi dilakukan Bersama tiga validator ahli, diantaranya validator media, validator materi dan validator Bahasa. Pada proses “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar” diperoleh hasil validasi produk untuk media dengan skor rata-rata 4,5 yang dikategorikan “sangat valid”, untuk validasi media produk multimedia interaktif ini diperoleh skor rata-rata akhir 4,8 “yang dikategorikan s”sangat valid” terakhir validasi Bahasa yang dilakukan Bersama validator Bahasa diperoleh skor aratrata akhir sebesar 4,0 yang dikategorikan “valid”.

4). Hasil pengembangan menggunakan model *ADDIE* untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kekatifan siswa pada proses pembelajaran. tingkat kperaktisan dari produk pengembangan ini memperoleh skor rata-rata 4.3 dengan kategori “praktis” yang dinilai oleh ahli praktisi dan kategori “sangat praktis” dengan skor rata-rata 4,8 yang diperoleh dari angket respon siswa. Proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif ini terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa mengikuti tahapan pembelajaran dikelas, dapat dilihat dari ketercapaian indikator antara lain. Indikator Memperhatiakn penjelasan guru mencapai persentase 94,11%, Mengajukan pertanyaan mencapai persentase 76,47%, mengerjakan tugas kelompok mencapai persentase 76,47%, mendengarkan percakapan kelompok mencapai persentase 76,47%, memecahkan masalah mencapai persentase 90,19%, mempersentasikan hasil kerja kelompok mencapai skor 94,11%, menanggapi pertanyaan mencapai persentase skor 98,03%, dan terakhir mengahrgai dan menerima pendapat mencapai skor sebesar 98,03%.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar” peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1). Peneliti menyarankan agar pendidik proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas 2 sekolah dasar menggunakan produk “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar”
- 2). Diharapkan menjadi perhatian pihak sekolah untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran