

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pendamping dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV MI Miftahul Huda Grogol telah terbukti efektif. Metode pembelajaran konvensional tanpa media pendamping dinilai kurang membangkitkan semangat belajar peserta didik. Namun, dengan penggunaan media pendamping yang tepat dan menarik, peserta didik lebih mudah memahami materi dan memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pendamping yang sesuai, sehingga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian dan pengembangan ini berhasil mengembangkan sebuah produk berupa video interaktif berbasis multimedia pembelajaran dengan materi keragaman budaya Jawa. Melalui penggunaan model ADDIE, tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi dilakukan secara sistematis. Analisis awal mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS di MI Miftahul Huda Grogol Kediri, di mana peserta didik kurang fokus dan tertarik pada materi keragaman budaya. Dalam tahap desain dan pengembangan, multimedia video interaktif dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik. Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan kelompok kecil dan kelompok besar peserta didik untuk memainkan dan mengevaluasi media tersebut. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan multimedia berdasarkan

saran dan komentar yang diterima. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah produk yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran IPS mengenai keragaman budaya Jawa.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, multimedia video interaktif materi keragaman budaya Jawa telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Miftahul Huda. Peserta didik menunjukkan minat dan semangat yang tinggi dalam mengenal budaya Jawa melalui media pembelajaran ini. Meskipun peningkatan nilai yang didapat tidak signifikan, hal ini dipengaruhi oleh kondisi ujian kenaikan kelas yang membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengerjakan post test. Namun, peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap keragaman budaya daerah Jawa, terutama dalam hal mengenal alat musik tradisional dan menonton tarian melalui media yang disediakan. Hal ini juga didukung oleh analisis uji-t yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini efektif sebagai media pembantu dalam pembelajaran konvensional untuk memperkenalkan keragaman budaya kepada peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, multimedia video interaktif materi keragaman budaya daerah Jawa yang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran setelah melalui tahap revisi dan tahap uji coba lapangan. Agar produk pengembangan multimedia video interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu adanya saran diantaranya sebagai berikut:

## 1. Saran Pemanfaatan Produk

### a. Bagi Sekolah

Dengan adanya multimedia video interaktif ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi peredaran darah manusia agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

### b. Bagi Pendidik

Dengan adanya multimedia video interaktif ini, pendidik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran agar proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan maksimal.

### c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya multimedia video interaktif ini diharapkan peserta didik lebih mengetahui dan faham keragaman budaya daerah jawa itu apa saja. Serta dapat mengetahui perbedaan dan keunikan yang ada di daerah jawa.

## 2. Saran Pengembangan

Produk dan Penelitian Lanjut Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran pengembangan produk lebih lanjut dari peneliti adalah:

- a. Multimedia video interaktif ini dapat dikembangkan lagi untuk menguji kepraktisan dan keefektifannya.

Kegiatan penelitian lanjut perlu dilakukan untuk mengetahui dampak maupun pengaruh penggunaan media yang dapat dilakukan dengan metode penelitian lainnya.