

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Validitas multimedia interaktif IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat valid dengan rata-rata nilai validitas 3,8 dimana nilai validitas multimedia interaktif oleh ahli materi mendapatkan nilai 3,9 dengan kriteria sangat valid, nilai validitas multimedia interaktif oleh ahli media mendapatkan nilai 3,6 dengan kriteria sangat valid, dan nilai validitas multimedia interaktif oleh ahli bahasa mendapatkan nilai 3,9 kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif IPA valid digunakan sebagai salah satu bahan ajar IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Praktikalitas multimedia interaktif IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar oleh guru dan siswa dinyatakan sangat praktis dengan presentase yang diperoleh 93,6%, dimana persentase praktikalitas multimedia interaktif oleh guru yaitu 95,8 % dengan kriteria sangat praktis, dan presentase praktikalitas multimedia interaktif oleh siswa yaitu 91,5% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif IPA praktis digunakan sebagai salah satu bahan ajar IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif IPA dengan KD dan materi yang lain.
2. Bagi guru kelas IV, agar bisa memanfaatkan multimedia interaktif ini dengan baik sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Untuk siswa kelas IV SD, agar bisa memanfaatkan dan memahami multimedia interaktif IPA dengan baik sebagai sumber belajar untuk mendapatkan ilmu.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa multimedia interaktif IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.
- Hamalik, O (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamidah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Saintifik Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 untuk Siswa SD. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 118-135.
- Hamzah. A. (2020). Metode penelitian & pengembangan research & development. Malang: Literasi Nusantara.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Oktaviani P., Hartono, Marwoto P. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Bervisi SETS sebagai Alat Bantu Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPA di SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Peserta Didik*. Pancasakti Science Education Journal, 2 (2), Oktober 2017.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 79-85.
- Puspitaningrum, E. D. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Bumi Kelas V SDN Karangayu 01 Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Putri, A. W. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2d Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Yogyakarta).
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).

- Ridwan, M.H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Rouldlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung (*Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung*).
- Saputri, Lola Ineli (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. *Ejurnal bunghatta.ac.id*. (Nomor 5), 1-15.
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 22-26.
- Setia, M. O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak dan Penerapannya. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(01), 55-67.
- Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S., & Nurma, I. F. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Pakem Di Sekolah Dasar. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 92-105.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire pada Siswa Kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul. *Prodi. PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Trianingrum, E., & Airlanda, G. S. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 7(2), 246-257.