

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses pengembangan multimedia pembelajara aktif dilakukan menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu *analysis*, *design development*, *implementation*, *evaluation*. Adapun Kesimpulan dari hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SMPN 2 Wagir masih didominasi metode konvensional, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Berkaitan dengan literasi digital siswa, kemampuan literasi digital siswa masih pada tahap dasar, dan perlu untuk ditingkatkan. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya pengembangan media interaktif berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan literasi digital siswa.
- 2) Produk media dikembangkan berdasarkan desain, pada tahap desain peneliti melakukan beberapa tahap seperti, pembuatan *flowcart* untuk menggambarkan alur pada multimedia pembelajaran interaktif untuk memudahkan peneliti pada saat mengembangkan produk. kemudian pembuatan storyboard untuk membuat gambaran awal media sebelum dikembangkan, kemudian penyusunan materi yang akan dipakai dalam

produk media, dan pengumpulan bahan untuk pembuatan media seperti, gambar animasi, video, dan tombol-tombol navigasi.

- 3) Produk multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan *Web2APK* berdasarkan *flowcart* dan *storyboard* yang telah di desain. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dikatakan layak karena telah melalui tahap validasi dengan perolehan skor 91% dari validator ahli media, 96% dari validator ahli materi, 95% dari validasi ahli Bahasa, dan 83% dari respon peserta didik.
- 4) Produk yang telah dikembangkan, divalidasi, dan di uji cobakan kemudian di implementasikan menggunakan desain *pretest-posttest control group* design dengan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.
- 5) Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *output* uji *independent sample t-Test* dengan nilai t_{hitung} sebesar $4.165 > t_{tabel}$ sebesar 1.670 ($df = 62$; $\alpha = 0.05$). Hasil ini juga diperkuat dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil literasi digital siswa di kelas eksperimen (menggunakan multimedia pembelajaran interaktif) dan kelas kontrol (konvensional).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Saran Analisis Kebutuhan

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas jangkauan narasumber, agar data kebutuhan yang diperoleh lebih representatif dan lebih mendalam.

2. Saran Perencanaan (desain)

1) Bagi guru

Diharapkan guru dapat lebih kreatif mendesain multimedia pembelajaran interaktif, seperti mendesain tampilan media, game edukatif, dan soal evaluasi.

2) Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mendesain alur media yang berbeda, dapat memilih materi dan juga mata pelajaran selain IPS, serta dapat memilih bahan pendukung secara lebih baik.

3. Saran Pengembangan

Diharapkan bagi guru dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis teknologi yang berbeda, untuk bisa meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, hasil belajar, maupun motivasi belajar. Disarankan juga dapat mengembangkan media yang dapat diakses semua perangkat lunak seperti IOS, laptop dan komputer.

4. Saran Implementasi

Bagi guru diharapkan dapat mengimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran. Dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan implementasi pada beberapa sekolah dengan latar yang berbeda, agar dapat mengetahui efektivitas media secara lebih luas dan menyeluruh.

5. Saran Evaluasi

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan evaluasi dalam jangka Panjang serta perlu dilakukan uji coba dan implementasi yang lebih luas agar hasil evaluasi dapat digenerelasisasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32–45. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Amali, K., & Kurniawati, Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191–202.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Aryandi, J., & Onsardi. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Lokasi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Cafe Wareg Bengkulu. *Jurnal Manajemen Modan Insani Dan Bisnis*, 1(1).
- Asari Andi, Zulkarnaini, Hartatik, & Anam Ahmad Choirul. (2023). *PENGANTAR STATISTIKA* (Asari Andi, Ed.; Cetakan Pertama). PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2).
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH INFORMASI: Jurnal Komputer & Informatika*, 4(3).
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1).
- El Rizaq, A. D. B. (2021). *Perencanaan Pembelajaran IPS Panduan Praktis untuk Pendidik* (S. Azizah, Ed.; pertama). Jejak Pustaka.

- Febyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 838. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8581>
- Ferdiansyah, R. M. (2023). *Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas Viii SMP Bahrul Maghfiroh Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fitriyani, & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>
- Hendarman, T. (2024). Prototipe Sistem Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Menara*, 12(1).
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Sumatera Utara .
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lubis, A. H. (2024). Perencanaan Pembelajaran Ips Meningkatkan Mutu Pendidikan. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(1).
- Maslahah, W., Rofiah, L., & Makrifah, D. (2022). Pembelajaran IPS Dalam Manifestasi Keterampilan Abad 21 di MTs Nurul Huda Bantur Malang. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 169–182. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v4i2.6940>
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304.

- Mukhlis, I. R., Hildawati, Haryani, Umar, N., & Suprayitno, D. (2024). *LITERASI DIGITAL : Wawasan Cerdas dalam Perkembangan Dunia Digital Terkini* (E. Rianty, Ed.; 1st ed.). PT. Green Pustaka Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/379980599>
- Nathasia, H., & Abadi, M. (2022). Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMKN 11 Malang. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(3).
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan, Politik, Budaya, Bahasa, Manajemen, Komunikasi, Pemerintahan, Humaniora, Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nugraheny, D. C., Syukrilah, Z., Haliza, F., & Zahroh, F. (2023). Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.56773/pjer.v1i1.9>
- Nur, M. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 2(6).
- Nurchahyo, M. A. (2020). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(2), 132–138. <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i2.2077>
- Pratiwi, N. I., & Lestari, P. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Ips Di Kelas Berprogram Pendidikan Inklusi Di SMP Negeri 31 Semarang. *SOSIOLIUM*, 2(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rahmah, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 7078.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rahmi, U. (2024). *Blanded Learning: Langkah Strategis Meningkatkan Literasi Digital* (R. Fadhli, Ed.).
- Rendik, O. :, Candra, U., Bety, R., & Achadiyah, N. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM BENTUK ONLINE BERBASIS E-LEARNING MENGGUNAKAN SOFTWARE WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM MATA PELAJARAN AKUNTANSI SMA BRAWIJAYA SMART SCHOOL (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XII(1), 41–48.
- Rohaeni, M., Mustofa, R. G., Prasetyo, S. A., Nurhasanah, V. P., & Sudrajat, Y. (2024). Pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP, dan SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 242–251. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10201136>
- Rosyada, D. (2008). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)* (A. Hikmat Syaf, Ed.).
- Sa'adilla, S., Sofiyan, & Fadilah. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 28–35.
- Sakilah, Ramedlon, Mufidah, N., Puspitasari, R., Mulyana, R. A., & Resmalasari, S. (2023). *Pendidikan IPS Dalam Konteks Digitalisasi* (W. Winarso, Ed.; 1st ed.). PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Sari, A. P. R., & Purnomo, A. (2022). Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Ips Di Smp Sekecamatan Bumiayu. *SOSIOLIUM*, 4(1).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>

- Septianingsih, R., Sani, F. E., & Safitri, D. (2023). Analisis Pemanfaatan Internet Sebagai Penunjang Literasi Digital Dalam Pembelajaran IPS Menuju Society 5.0. *CENDIKIA PENDIDIKAN*, 1(9).
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen & Bisnis Aliansi*, 17(2).
- Sriyulianingsih, Fahrurrozzi, & Utami, N. C. M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360–373. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5329>
- Suciptaningsih, O. A., Alfina, D. G., & Zahroq, E. L. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Microsite SID Untuk Meningkatkan Literasi Dasar Siswa SMP. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (A. Nuryanto, Ed.; ke-3). ALFABETA.
- Suherdi, D., Rezky, S. F., Apdilah, D., Sinuraya, J., Sahputra, D., & Wahyuni, D. (2021). *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi*. Cattleya Darmaya Fortuna.
- Sunaryati, T., Laelly, T. A., Febriyanti, U., Niviyanti, & Apriliani, F. (2024). Analisis Komprehensif terhadap jenis-jenis evaluasi pembelajaran. *Journal Of Social Science Research*, 4(4).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). <https://www.researchgate.net/publication/332444168>
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitavivayarti. (2023a). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitavivayarti. (2023b). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>

- Syafriani, D., Darmana, A., Andi, F., Dwy, S., & Sari, P. (2023). *BUKU AJAR STATISTIK UJI BEDA UNTUK PENELITIAN PENDIDIKAN (CARA DAN PENGOLAHANNYA DENGAN SPSS)* (Pertama). CVEUREKA MEDIA AKSARA.
- Taufik, A. N., Berlian, L., Wahyuni, A. R., Khofifah, M., & Shakila, S. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Ekoliterasi Sebagai Upaya untuk Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 702–712. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1699>
- Ummah, A. H., & Kurniawan, A. (2020). Literasi Digital Dan Peran Strategis Net Generation Dalam Membangun Konten Positif Di Media Sosial Digital Literacy And Strategic Role Of Net Generation To Creat Positive Contents In Social Media. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 4(2).
- Wahyuni, S., Wulandari, E. U. P., Rusdianto, Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). Pengembangan Mobile Learning Module Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMP. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 125–134. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.266>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yessu, M. (2021). Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC) Dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(2), 99–106. <https://doi.org/10.21009/jrpk.112.06>
- Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS* (Usiono & Mahidin, Eds.; pertama). Perdana Publishing.

Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 2(3), 253–261. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>

Zahroq, E. L., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Implementasi Problem Base Learning Berbantu Microsite S.Id Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Literasi Budaya Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.

Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT