

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran bangun ruang untuk siswa kelas V SD, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi *software* multimedia pembelajaran bangun ruang untuk siswa kelas V yang mencakup halaman menu, petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, permainan dan profil pengembang. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika, sementara itu hasil uji coba terbatas produk yang dikembangkan layak digunakan dari segi warna dan kemenarikan siswa. Produk yang dihasilkan memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Produk tersusun dari beberapa komponen media yang dapat dikontrol secara mandiri oleh pengguna
 - b. Produk dapat memvisualisasikan konsep bangun ruang yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit
 - c. Produk dikembangkan untuk memenuhi karakteristik siswa
2. Minat dan hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran terbukti meningkat. Hal ini dapat dilihat dari:
 - a. Hasil belajar siswa ditinjau dari nilai N-gain termasuk kedalam kategori tinggi

- b. Minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia pembelajaran bangun ruang ketika proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan tersebut sebesar 15,62%

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan temuan hasil penelitian pada waktu uji coba multimedia pembelajaran bangun ruang dengan siswa, mereka terlihat lebih tertarik mengerjakan soal dan mengerjakan permainan yang ada di multimedia. Maka dapat dikemukakan saran pemanfaatan produk, yaitu:

1. Guru/orang tua harus memberikan pengertian bahwa menu permainan dapat digunakan setelah anak belajar dengan menu materi terlebih dahulu
2. Siswa yang pertama kali belajar dengan multimedia pembelajaran sebaiknya perlu didampingi oleh guru/orang tua untuk membantu siswa memberikan informasi tata cara penggunaan multimedia pembelajaran.
3. Guru diharapkan mampu memanfaatkan multimedia pembelajaran bangun ruang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
4. Multimedia pembelajaran bangun ruang perlu implementasi lebih lanjut agar diketahui kebermanfaatannya untuk proses pembelajaran

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi Produk

- a. Memperkenalkan produk melalui internet dan dan seminar serta menyerahkan produk yang sudah layak ke dinas terkait untuk dimanfaatkan sesuai kebutuhan
- b. Memberikan *hardcopy* produk ke perpustakaan ataupun lembaga terkait.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan lebih lanjut tidak hanya beberbentuk multimedia pembelajaran berbasis komputer, melainkan dapat digunakan melalui Handphone, seperti berbasis android ataupun ios.
- b. Perluasan uji coba di beberapa Sekolah Dasar di kota Yogyakarta agar dapat memberikan informasi tambahan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan