

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa:

1. Analisis desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa SMP/MTs. Model penelitian 3D (Three-D) ada 3 tahap yaitu Define (pendefinisian) yaitu analisis kebutuhan data yang akan digunakan, Design (perancangan) yaitu membuat rancangan produk yang hendak dikembangkan, dan Develop (Pengembangan) yaitu validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba produk dalam skala kecil dan skala besar. Dihasilkan produk akhir yang telah diperbaiki menurut saran dari empat validator terhadap KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Setelah produk melalui beberapa revisi, produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga siap direspon oleh empat pendidik/guru dan di uji cobakan dalam skala kecil non kelas berjumlah 5 anak kelas 8 MTs, dan uji coba skala besar sebanyak dua kelas (40 siswa) kelas VIII MTs. Uji coba skala besar dilakukan dalam dua versi yakni 1 kelas versi offline dan 1 kelas versi online.
2. Optimasi desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa SMP/MTS, berdasarkan hasil validasi respon pendidik/guru dan uji coba terhadap siswa yang diketahui melalui angket dan wawancara/tanggapan siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa KIT Multimedia Permainan Ular Tangga mampu memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA tingkatan SMP/MTs dengan kriteria “sangat layak/sangat baik” dan kategori “tinggi”.

B. Saran

Bersumber pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ada dua saran dari peneliti untuk peneliti dimasa depan.

1. Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai penyebaran KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ke sekolah.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dengan lebih menarik dan imajinatif.