

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan paparan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pencak silat berbasis *google sites*, dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pencak silat berbasis *google sites* ini, peneliti dapat menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) melalui model ADDIE dinilai tepat digunakan dalam melakukan pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dinilai sangat sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman yang memungkinkan semua orang untuk dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang pemisah, jarak dan waktu.

#### **5.2. Saran dan Rekomendasi**

Berkaitan dengan hasil produk yang dikembangkan, ada beberapa saran dan masukan yang diberikan terkait pemanfaatan produk, diseminasi produk dan pengembangan produk. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan referensi dan dapat dimanfaatkan oleh semua pihak, peneliti menyarankan kepada semua kalangan untuk dapat memanfaatkan produk ini sehingga tidak terbatas penggunaan pada siswa kelas XI saja. Disarankan kepada pengguna lainnya untuk

menyebarkan kebermanfaatan produk ini dalam skala yang lebih luas. Selain itu pula disarankan untuk melakukan penyempurnaan isi konten yang terkandung didalamnya tanpa merubah bentuk dan tampilan aslinya.

Penelitian ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun tak dapat dipungkiri penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini. Adapun keterbatasan - keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Uji Coba yang dilakukan kepada siswa hanya terbatas pada ruang lingkup SMA Negeri 2 Mandor dengan melibatkan 1 kelas pada tingkat XI.
2. Uji Coba yang dilakukan pada guru hanya menilai respon guru terhadap kelayakan produk pada yang dihasilkan namun belum menguji tingkat efektifitas produk dalam pembelajaran.
3. Video yang dihasilkan belum sempurna mengingat hanya menggunakan peralatan seadanya dan hanya menggunakan beberapa orang atlet tingkat kabupaten sebagai model video.
4. Adanya faktor – faktor tertentu yang berpengaruh pada kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dihasilkan, diantaranya adalah faktor material yang kurang memadai untuk menghasilkan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan nilai jual yang tinggi, misalnya menautkan produk pada *platform website* komersil (berbayar), dan mendaftarkan produk ke *playstore* sehingga dapat diunduh oleh pengguna *smartphone*.
5. Materi pencak silat yang terkandung dalam multimedia pembelajaran

interaktif terbatas pada siswa kelas XI SMA saja.

Dari beberapa pernyataan yang telah diungkapkan peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian selanjutnya sebagai upaya peningkatan kualitas hasil penelitian dan mengetahui tingkat efektifitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pencak silat berbasis *google sites* ini dimasa mendatang.