

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis model *guided inquiry* yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari ahli desain dan ahli materi terhadap bahan ajar interaktif berbasis *guided inquiry* dalam pembelajaran tematik kelas V tema 7 subtema pembelajaran 1 sudah valid berdasarkan uji validitas dengan memperoleh persentase kelayakan desain sebesar 93% dan persentase kelayakan materi sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *guided inquiry* yang dikembangkan keseluruhan rata-rata dikategorikan “sangat layak”.
2. Bahan ajar interaktif berbasis *guided inquiry* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan dapat dilihat dari respon guru dan siswa terhadap bahan ajar interaktif berbasis *guided inquiry* memperoleh rata-rata persentase 94% termasuk dalam kategori “sangat praktis” sehingga dapat diterima dan mudah digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran tematik di kelas V SD.
3. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *guided inquiry* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uji efektivitas memperoleh ketuntasan klasikal sebesar

86,66% dan dinyatakan sudah efektif dalam pembelajaran tematik di kelas V SD.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan, saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, bahan ajar interaktif berbasis *guided inquiry* ini adalah salah satu alternatif bagi siswa untuk melakukan pembelajaran yang dapat digunakan kapan dan dimana saja. Harapannya bahan ajar ini dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep dan penyelesaian dari latihan yang ada dikarenakan telah disusun berdasarkan model pembelajaran *guided inquiry*. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk terus berlatih baik di rumah maupun sekolah.
2. Bagi Guru
 - a. Pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif dengan aplikasi *Smart Apps Creator* ini dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
 - b. Bahan ajar interaktif ini merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada siswa sekolah dasar, maka dari itu keberadaan guru sebagai fasilitator masih sangat diperlukan agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Dalam hal ini diharapkan perhatian pihak sekolah dalam melengkapi sarana dan

prasarana sekolah khususnya pada pengadaan LCD *projector* untuk dapat mempermudah dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Bagi Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dan mengujicobakan kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif dengan aplikasi *Smart Apps Creator* pada subjek penelitian yang berbeda dan dengan model pembelajaran lainnya yang menyenangkan.

