

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media, media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan persentase berturut-turut sebesar 92,85%, 91,67%, dan 87,5%.
2. Respon guru biologi dan siswa SMA Negeri 6 Medan terhadap media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi protista yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan persentase 93,18% dan 83,3%.
3. Kemampuan literasi sains peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi protista yang dikembangkan dikategorikan baik dengan persentase 84,6%.
4. Produk media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang dikembangkan pada materi protista efektif digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari skor *posttest* lebih tinggi dari skor *pretest* serta uji *N-Gain score* dikategorikan tinggi dengan nilai 0,70 yang menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat meneliti lebih lanjut dengan sampel yang lebih banyak dan luas mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* pada materi protista terhadap kemampuan literasi

sains peserta didik agar penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dapat berkembang dengan baik.

2. Disarankan agar penilaian oleh tim ahli dilakukan oleh minimal dua orang tim ahli baik ahli materi, ahli pembelajaran, maupun ahli media, sebagai bahan perbandingan dalam menilai produk yang dibuat.

