

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan *E-Poster* berbasis Vistacreate menggunakan model Project Based Learning pada materi perhitungan bilangan asli di kelas IV SD Swasta Al-Ihsan Medan telah dilakukan. Hasil penelitian dan pengembangan ini mencakup beberapa kesimpulan, di antaranya:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa *E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) berbasis Vistacreate menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan model pengembangan 4D, yaitu *define*, *design*, *development* dan *dissemination*.
2. *E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) yang dikembangkan menggunakan Vistacreate dengan pembelajaran berbasis proyek sudah divalidasi oleh validator desain dan teknologi *E-Poster*, bapak Kana Saputra S, S.Pd., M.Kom., dan mendapatkan persentase akhir **82,6%** atau dikategorikan "**sangat layak**". Kemudian divalidasi oleh ahli materi, ibu Dr. Mariani, M.Pd., dengan persentase akhir **87,2%** termasuk dalam kategori "**sangat layak**".
3. Berdasarkan hasil validasi, maka *E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) dianggap layak untuk dipakai oleh siswa dan wali kelas IV saat pembelajaran. Sementara, uji praktikalitas terhadap *E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian)

dilakukan oleh guru kelas IV SDS Al-Ihsan Medan. Bersumber hasil analisis data pada angket uji praktikalitas, didapat persentase rerata sejumlah **87%**. Menunjukkan bahwa *E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) **praktis** untuk digunakan pada siswa pendidikan dasar.

4. Peneliti melakukan uji coba secara klasikal. Hasilnya menunjukkan perhitungan ketuntasan kelas saat pre-test dan post-test, yang masing-masing menghasilkan **83,3%** dan dianggap "**sangat efektif**" untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai referensi untuk kriteria ketuntasan kelas, tabel 3.11 menunjukkan bahwa ketuntasan tersebut berkualitas sangat efektif jika penilaian persentase berada dalam rentang 81% hingga 100%. Dengan demikian, *E-Poster* berbasis Vistacreate yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Melalui penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, selanjutnya peneliti mengusulkan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan *E-Poster* tentang materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) sebagai referensi saat mengajarkan materi kepada siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber pembelajaran untuk setiap pelajaran.

2. Bagi Siswa

*E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) dibuat untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, krusial bagi siswa

untuk memanfaatkan *E-Poster* tersebut sebaik mungkin untuk memahami materi pelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

*E-Poster* materi perhitungan bilangan asli (perkalian dan pembagian) dirancang untuk mempermudah sekolah dalam memberikan sumber belajar kepada guru dan siswa sesuai dengan perkembangan zaman melalui poster elektronik dengan website.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Upaya mengetahui apakah media pembelajaran berfungsi baik dengan sampel yang lebih besar atau lebih luas, penelitian lebih lanjut diperlukan, karena masih ada elemen yang tidak dapat dikendalikan yang memengaruhi kemungkinan hasil penelitian dan pengembangan ini.