

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V, penelitian ini telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 104203 Bandar Khalipah. Melalui serangkaian validasi dan pengujian, media pembelajaran ini dievaluasi dari tiga aspek penting, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil evaluasi ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai kinerja media pembelajaran yang dikembangkan serta dampaknya terhadap proses belajar mengajar. Berikut adalah kesimpulan mengenai setiap aspek yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Validitas Media Pembelajaran : Media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah dinilai valid. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% yang masuk dalam kategori "layak." Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran IPAS, serta menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, media ini dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Praktikalitas Media Pembelajaran : Media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* yang dikembangkan menggunakan *Microsoft Sway* juga dinilai

praktis. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan 72%, yang masuk dalam kategori "layak." Desain media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di kelas V. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam elemen gambar dan video, media ini dapat dioperasikan dengan baik oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas Media Pembelajaran : Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest, yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Inquiry Learning* dengan *Microsoft Sway* dapat membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih baik. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, yang mendukung pembelajaran berbasis penemuan dan investigasi.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* ini valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* dalam mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya mencakup topik "Mendengar karena Bunyi." Baik guru maupun siswa menyarankan agar lebih banyak materi dan animasi ditambahkan untuk memperjelas konsep yang disampaikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sebaiknya mencakup pengembangan lebih dari satu materi, dengan pendekatan penyajian yang lebih inovatif dan interaktif.
2. *Microsoft Sway* memiliki beberapa keterbatasan, terutama terkait kemampuan mengimpor file audio dan video secara langsung dari perangkat, mengingat platform ini berbasis online. Bagi peneliti yang bermaksud mengembangkan media lebih lanjut, disarankan untuk menyiapkan perangkat dan dukungan teknologi yang memadai, atau mempertimbangkan penggunaan platform berbayar yang menawarkan fitur yang lebih lengkap dan fleksibel.
3. Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan untuk mengukur respons siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Penelitian lanjutan perlu melaksanakan uji coba yang lebih komprehensif dengan memanfaatkan media ini secara optimal dalam kegiatan pembelajaran, sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dievaluasi dengan lebih mendalam.
4. Media yang dikembangkan diharapkan dapat diterapkan di sekolah-sekolah yang menghadapi permasalahan atau tantangan serupa. Selain dalam mata pelajaran IPAS, media ini juga dapat diadaptasi untuk digunakan dalam

mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan pembelajaran berbasis *Inquiry Learning*.



THE
Character Building
UNIVERSITY