

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut.

1. Hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran pada setiap aspek penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh skor rata-rata pada kategorinya masing-masing. Hasil pengembangan media pembelajaran tersebut dapat tersebut meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga layak dikembangkan.
2. Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi/materi, media pembelajaran interaktif berbasis masalah yang telah dibuat termasuk dalam kriteria sangat layak dengan penilaian sebesar 91 %. Hasil validasi ahli media pada aspek kelayakan media, media pembelajaran interaktif berbasis masalah yang telah dibuat termasuk dalam layak dengan penilaian sebesar 79%. Hasil validasi ahli desain pada aspek kelayakan media, desain media pembelajaran interaktif berbasis masalah termasuk kriteria sangat layak, dengan penilaian sebesar 88%. Pada tahap ujicoba perorangan menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 82,5%. Selanjutnya pada tahap ujicoba kelompok kecil menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 91,14%. Hasil pengujian terhadap 30 siswa memberikan hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis masalah termasuk dalam kriteria

sangat baik dengan penilaian sebesar 92,85%. Media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis masalah PKn pada materi demokrasi yang telah dikembangkan, termasuk dalam sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis masalah (hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 87,41%).

3. Hasil perhitungan menggunakan uji t terhadap perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 62,4 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah meningkat sebesar 90,5. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus uji t  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $41,6 > 2,045$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis masalah.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya mengingatkan dan memastikan siswa sudah membaca dan memahami petunjuk penggunaan atau pengoperasian media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.
2. Persiapan yang matang dan pengelolaan waktu yang baik sangat diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masalah.

3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masalah direkomendasikan dikembangkan untuk materi yang menjelaskan suatu situasi sosial.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masalah materi demokrasi dilengkapi direkomendasikan dikembangkan pada materi lain dengan karakteristik materi yang sama.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masalah pemanfaatan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri, sedangkan dalam pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran tidak hanya dilengkapi dengan satu bentuk soal *education game*.