

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan di MAS Muallimin UNIVA Medan pada materi ikatan kovalen belum sesuai dengan standar kelayakan BSNP diperoleh rata-rata penilaian kelayakan materi 2,37 dan penilaian kelayakan media 2,48.
2. Media *iSpring Presenter* pada pembelajaran ikatan kovalen yang telah dikembangkan telah sesuai dengan standar BSNP dengan nilai rata-rata kelayakan materi 3,72 dan kelayakan media 3,84.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perhitungan uji Gain, peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *iSpring Presenter* lebih tinggi yaitu 69,9% dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Powerpoint* yaitu 50,9%.
4. Dari data perhitungan uji hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,42 > 2,00$ ) dengan demikian  $H_a$  diterima, yakni terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *iSpring Presenter* dan media *Powerpoint* pada materi ikatan kovalen.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada materi ikatan kovalen telah dinilai kelayakannya sehingga disarankan bagi pembaca untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menambah beberapa komponen seperti games untuk pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas psikomotorik siswa.

2. Untuk media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* perlu dikembangkan dalam bentuk SCORM/AICC, perangkat pembelajaran *e-learning* berbasis android sehingga media pembelajaran dapat dijadikan menggunakan *handphone*, atau perangkat *mobile* lainnya.
3. Tenaga pendidik dan kependidikan serta pihak-pihak yang terkait agar memberi dukungan terhadap penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pelatihan-pelatihan khusus terkait mengoperasikan program-program komputer dalam media pembelajaran interaktif.

