

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak, dengan tingkat kelayakan materi 87,5% dan kelayakan media 81%, namun ada beberapa komponen dari media tersebut yang perlu dilakukan pengembangan seperti animasi, video, audio, icon, soal tes dan skor jawaban siswa secara otomatis yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Terdapat peningkatan penguasaan konsep (Gain) siswa materi larutan elektrolit dan nonelektrolit yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* yang telah dikembangkan dengan nilai 80,46%.
3. Untuk uji hipotesis satu kelompok sampel diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $7,046 > 1,684$ (0,05) (db = 41) sehingga hasil belajar siswa dalam materi larutan elektrolit dan nonelektrolit yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* lebih tinggi dari nilai KKM, dengan rata-rata nilai posttest 88,21.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan diatas maka sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit 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. Perlu dikembangkan pada bagian quiz dalam media pebelajaran *iSpring Presenter*, sebaiknya dilengkapi dengan pembahasan dari setiap soal dan *feed back* dari setiap tes sehingga siswa dapat mempelajari kembali tes yang sudah dijawab
3. Untuk media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* perlu dikembangkan dalam bentuk SCORM/AICC, perangkat pembelajaran *e-learning* berbasis android sehingga media pembelajaran dapat dijalankan menggunakan *hand phone*, atau perangkat *mobile* lainnya.
4. 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.