

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Melalui penelitian dan pengembangan yang dikemukakan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

1. Validasi kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* menjadi 3, yaitu validasi kelayakan desain media, validasi kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis interaktif, dan validasi ahli praktisi pendidikan untuk mendapatkan informasi, saran, kritik materi yang akan dikembangkan. Validasi kelayakan yang diperoleh tergolong sangat layak, yaitu dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan validator untuk media mendapat perolehan skor 91 dengan rata-rata 91% dengan kategori sangat layak. Sedangkan penilaian yang dilakukan validator untuk kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis interaktif mendapat perolehan skor 70 dengan rata-rata 93,3% yang termasuk sangat layak, dan selanjutnya penilaian dari ahli praktisi pendidikan yaitu guru kelas I SD 132407 Tanjungbalai mendapatkan perolehan skor 61 dengan rata-rata 93,8% yang termasuk kategori sangat layak.
2. Efektivitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas I. Pada hasil *pretest* tidak ada satu siswapun yang tuntas dalam mencapai KKM. Setelah dilakukan *posttest*, maka didapatkan perolehan nilai siswa, dimana siswa yang

tuntas mencapai $KKM \geq 75$ sebanyak 100% sehingga media dapat dikatakan efektif .

3. Kepraktisan media pembelajaran berbasis interaktif dilakukan dengan memberikan lembar observasi guru dan angket respon siswa. Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* tergolong sangat praktis yaitu dapat dilihat dari perolehan penilaian angket dilakukan oleh siswa. Perolehan nilai pada observasi guru mendapatkan skor 61 dengan rata-rata 93,8 % yang termasuk kategori sangat praktis. Perolehan nilai pada angket respon siswa yang berjumlah 20 siswa mendapatkan skor 1780 dengan rata-rata 89% yang termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hal itu, media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* sangat praktis atau mudah digunakan.
4. Efektivitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas I. Pada hasil *pretest* tidak ada satu siswapun yang tuntas dalam mencapai KKM. Setelah dilakukan *posttest*, maka didapatkan perolehan nilai siswa, dimana siswa yang tuntas mencapai $KKM \geq 75$ sebanyak 100% sehingga media dapat dikatakan efektif .

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Keberhasilan proses pembelajaran diantaranya ditentukan oleh keterampilan guru, bagaimana dia dalam menguasai kelas dan memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang keberhasilan

pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah penyajian materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif dapat diawali dengan membaca petunjuk pada media pembelajaran untuk memudahkan penggunaan media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk melakukan pembelajaran karena pada media pembelajaran ini adanya interaksi dengan siswa untuk membuat siswa lebih berperan aktif. Oleh karena itu, disarankan siswa untuk menggunakan media ini dengan baik dan cermat dengan membaca petunjuk penggunaan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian yang dilakukan ini diharapkan membantu, menginspirasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis interaktif yang lebih inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Dan juga semoga penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.