

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model 4D yang digunakan, sehingga kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan valid/layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada tahap 1 yakni 60% dan pada tahap 2 yakni 86% dengan rata-rata persentase kelayakan 73% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil validasi media diperoleh persentase kelayakan 83% yang menunjukkan kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”.
2. Media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan praktis dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil angket respon guru, di mana pada persentase kelayakan 98%.
3. Media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil ketuntasan *posttest* yaitu 76% dan termasuk dalam kategori efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, adapun saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikembangkan khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu siswa harus memanfaatkan media ini dengan sungguh-sungguh agar bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat digunakan guru sebagai referensi media pembelajaran menarik di kelas.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran sehingga diharapkan sekolah akan lebih terbuka dan berupaya untuk beradaptasi terhadap perubahan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan yang sudah harus mengenal digitalisasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar siswa selanjutnya diharapkan dilakukan dengan 1 penelitian pengembangan lebih lanjut pada sampel penelitian yang lebih representative agar hasil pengembangan media pembelajaran lebih optimal dan maksimal, serta lebih layak digunakan lebih jauh lagi.