

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis teknologi yang berisi materi serta kuis IPAS bab 7 topik C “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” yang dikemas dengan menarik sehingga dapat meningkatkan antusias belajar dan membantu peserta didik menganalisis ciri-ciri, peran, dan alur terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli dengan benar.
2. Kelayakan media pembelajaran didapatkan dari penilaian angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru. Validasi media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring oleh ahli media mendapatkan skor 68 dengan persentase 90,6% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Validasi kelayakan materi yang terdapat dalam media oleh ahli materi mendapatkan skor 54 dengan persentase 90% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian praktisi guru mendapatkan skor 62 dengan persentase 88,5% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.
3. Media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Persentase

peserta didik yang mencapai KKM sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring yaitu 12,5%. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring, persentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan menjadi 87,5%. Selain itu, terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring sebesar 0,63 dan masuk dalam kategori peningkatan sedang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam kategori pembelajaran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPAS bab 7 topik C adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menampilkan materi serta contoh nyata dari kegiatan jual beli dan kegiatan ekonomi. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya pada pembelajaran yang abstrak sehingga mempermudah pemahaman peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari serta meningkatkan motivasi belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar sehingga jika menggunakan media secara maksimal akan memberikan pemahaman dengan maksimal juga.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan saran kepada pihak-pihak berikut:

1. Bagi Pendidik

Media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran karena media ini dapat memuat teks, gambar, video pembelajaran, dan kuis. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring diharapkan dapat menjadi referensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran sekaligus mendayakgunakan fasilitas berbasis teknologi yang tersedia di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar pada materi IPAS bab 7 topik “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” dan dapat digunakan kapan saja dimana saja serta tampilan media yang menarik sehingga peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media ini dengan sebaik mungkin.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan mengatasi permasalahan peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat melakukan inovasi baru dalam pembelajaran berkaitan dengan penggunaan teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.