

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media interaktif yang dikembangkan telah dinyatakan **layak** untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Ini berarti materi yang dimuat dalam media telah memenuhi aspek kebenaran konsep, kesesuaian dengan kurikulum, serta kelayakan dari segi bahasa dan pendekatan kepada siswa sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini mengindikasikan bahwa media memenuhi aspek teknis seperti desain tampilan, kemudahan navigasi, interaktivitas antarmuka, serta penggunaan elemen visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik siswa. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat menjadi sarana pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran IPAS.
2. Dari segi **kepraktisan**, media interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 ini juga memperoleh penilaian yang sangat baik. Hasil validasi praktisi, yakni guru kelas V, menunjukkan skor sebesar 95%, yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara

tampilan, tetapi juga mudah dioperasikan oleh guru, fleksibel untuk digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik secara individual maupun klasikal. Dukungan hasil angket siswa yang mencapai persentase sebesar 98,3% semakin memperkuat bahwa media ini sangat praktis digunakan. Siswa merasa media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga mendukung kemudahan pengelolaan pembelajaran oleh guru di kelas.

3. Dari aspek **keefektifan**, penggunaan media interaktif ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan perhitungan n-gain score, diperoleh rata-rata sebesar 0,635 atau setara dengan 63,58%, yang dikategorikan sebagai “cukup efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun media belum mencapai tingkat efektivitas yang tinggi, media sudah cukup berhasil dalam membantu siswa mencapai peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang menuntut pemahaman konsep-konsep sains dan sosial seperti dalam mata pelajaran IPAS.

5.2 Saran

Melalui penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, selanjutnya peneliti mengusulkan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi Guru

Dalam mengajarkan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya kepada siswa, guru dapat menggunakan media interaktif yang didukung oleh aplikasi *articulate nstoryline 3* sebagai panduan. Oleh karena itu, sebaiknya guru menggunakan media edukasi sebagai sumber belajar pada setiap pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dibuat untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, krusial bagi siswa untuk memanfaatkan media tersebut sebaik mungkin untuk memahami materi pelajaran.

3. Bagi Sekolah

Tujuan dari media interaktif pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya yang didukung oleh aplikasi *articulate storyline 3* adalah untuk memudahkan penyediaan materi edukasi kepada guru dan siswa sejalan dengan kemajuan teknologi

4. Bagi Peneliti

Para peneliti dapat memperoleh pengalaman dan wawasan dalam membuat dan menerapkan materi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Upaya mengetahui apakah media pembelajaran berfungsi baik dengan sampel yang lebih besar atau lebih luas, penelitian lebih lanjut diperlukan, karena masih ada elemen yang tidak dapat dikendalikan yang memengaruhi kemungkinan hasil penelitian dan pengembangan ini.