

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pengembangan dilakukan dikelas V SDIT AL-ISTIQOMAH Kabupaten Nganjuk. Media pembelajaran yang dikembangkan bisa dikatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan. Kesimpulannya media pembelajaran PPT Interaktif yang berbasis Microsoft Sway dinyatakan valid setelah melalui uji validasi ahli media dan ahli materi. Dari hasil uji coba validasi ahli media memperoleh hasil 95% yang dinyatakan "sangat valid" sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil 84% yang dinyatakan "valid". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran dikelas.

Hasil dari hasil data perolehan angket guru dan siswa pada pengembangan media pembelajaran ini dikatakan "sangat praktis". Hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon guru memperoleh 100%. dan siswa yang memperoleh 98,4% dengan kategorikan "sangat praktis". Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran ini membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik terhadap media pembelajaran. .

Pengembangan media pembelajar dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini dilihat dari

hasil ketuntasan belajar siswa pada uji coba terbatas memperoleh hasil 96,25% Sedangkan saat uji coba luas memperoleh hasil ketuntasan belajar yaitu 97,35% dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan telah mencapai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75, sehingga masuk dalam kriteria sangat efektif. Berdasarkan nilai keefektifan siswa dinyatakan berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKTP) media pembelajaran PPT interaktif dinyatakan "efektif" dan bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan ini terdiri atas implikasi teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran PPT interaktif pada materi sistem tata suryasingat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Saat proses pembelajaran dikelas siswa lebih mudah memahami materi system tata surya, sehingga banyak siswa yang mendapatkan peningkatan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji terbatas media pembelajaran pada kelas V memperoleh persentase ketuntasan belajar siswa 96,25% dan hasil uji coba luas memperoleh persentase ketuntasan belajar siswa 97,35%. Berdasarkan hasil ketuntasan

belajar siswa membuktikan bahwa media pembelajaran PPT interaktif bisa digunakan oleh guru dengan mudah untuk menunjang pembelajaran dikelas.

2. Implikasi Praktis

Media pembelajaran PPT interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan masukan dan solusi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi siswa agar lebih baik lagi. Selain itu membantu siswa memahami system tata surya sehingga siswa bisa lebih mengenal dan memahaminya. Dengan adanya media pembelajaran ini pada materi planet-planet yang ada pada system tata surya bisa membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar.

C. Saran

Dalam penelitian ini tentunya masih ada beberapa kekurangan, oleh karena itu peneliti berharap adanya saran -saran yang mampu menjadikan penelitian ini lebih baik lagi kedepannya yang ditunjukan pada beberapa pihak supaya manfaat yang diperoleh lebih aplikatif. Saran-saran tersebut ditunjukan kepada ;

1. Bagi Subjek Penelitian

Bagi subjek penelitian ini diharapkan bisa mengelola penggunaan media pembelajaran PPT *Interaktif* dengan baik

dan benar. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan media yang digunakan.

2. Bagi Peneliti

Bagi penelitian selanjutnya yang tertarik dan ingin mengkaji terkait media pembelajaran PPT *Interaktif* agar bisa menyesuaikan dengan kompetensi yang dicapai dan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan agar lebih membuat variasi yang lebih baik sesuai dengan materi atau tema yang dikembangkan, serta memilih materi yang digunakan berbeda dan lebih baik, selanjutnya juga diharapkan agar lebih membuat variasi yang lebih baik. sehingga bisa digunakan dilain waktu