

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV dan Bab V, maka dapat disimpulkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri dapat diperoleh hasil analisis pada pengembangan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* oleh validator yang terdiri dari hasil 2 ahli materi, 1 ahli media dan respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang sudah dikembangkan dinyatakan valid. Hasil rata-rata yang diperoleh dari ke dua ahli materi adalah 96,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian, hasil rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan hasil perolehan persentase rata-rata dari respon peserta didik sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Baik”.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri diperoleh saat pelaksanaan uji coba kelompok besar

berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Dapat diketahui perolehan rata-rata hasil *pre-test* sebesar 61,07%. Kemudian, setelah diterapkan media Egama Rimosis berbantuan *power point*, peserta didik diberikan soal *post-test* dan diperoleh rata-rata hasil *post-test* sebesar 90,35%. Dari hasil belajar tersebut, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan sesudah penggunaan media Egama Rimosis berbantuan *power point* pada siswa kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.

## **B. Saran**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

- a. Bagi guru, Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* hendaknya digunakan sebagai salah satu pegangan belajar pada proses belajar mengajar.
- b. Bagi peserta didik, Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* hendaknya dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pengetahuan siswa baik disekolah maupun dirumah.
- c. Bagi peneliti, Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* hendaknya digunakan sebagai salah satu sumber referensi ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

### **2. Saran Diseminasi Produk**

Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* ini dapat di sebarluaskan dan digunakan kepada peserta didik kelas V SD/MI atau seluruh peserta didik jenjang SD/MI. Media ini dikembangkan oleh peneliti untuk dapat memberikan manfaat yaitu memudahkan pengguna

dalam mempelajari materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Namun, perlu diketahui bahwa dalam proses penyebarannya diharapkan untuk tetap memperhatikan kebutuhan dan karakter peserta didik demi menjaga kualitas belajarnya dengan baik dan tepat. Penyebaran produk ini juga bisa dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran agar dapat menghasilkan produk yang lebih berkualitas.

### **3. Saran Pengembangan Produk Lebih lanjut**

- a. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan menambahkan materi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan secara detail.
- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* masih berbentuk file format *powerpoint* sehingga dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya untuk dijadikan sebuah aplikasi yang bagus.
- c. Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *powerpoint* dengan desain yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.