

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas V SDN Sukoanyar berjalan dengan prosedur yang terstruktur dan melibatkan partisipasi dari semua pihak. Proses belajar dimulai dengan memperkenalkan media yang menggabungkan gambar, suara, dan simulasi interaktif agar menarik perhatian siswa sejak awal. Guru menjadi fasilitator yang aktif, membimbing siswa dalam menjelajahi materi pelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih fokus kepada kebutuhan dan perkembangan siswa. Media ini membuktikan bahwa suasana kelas bisa lebih menarik dan mengurangi kesan membosankan dari metode mengajar berupa ceramah saja.

2. Peningkatan minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 46,06% (kategori rendah) menjadi 60,38% (kategori sedang), atau naik

sebesar 14,32%. Selain itu, terjadi perubahan kategori minat belajar siswa, yaitu sebanyak 15 siswa (60%) berada pada kategori sedang dan 10 siswa (40%) pada kategori tinggi, tanpa ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Peningkatan ini terjadi pada seluruh indikator minat belajar, terutama aspek perhatian dan perasaan senang, sehingga membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung hipotesis tindakan dalam penelitian ini.

B. Saran

Bagi guru untuk terus menciptakan inovasi dalam menggabungkan berbagai media pembelajaran interaktif agar dapat mempertahankan minat belajar siswa tetap tinggi. Diharapkan pihak sekolah, terutama SDN Sukoanyar, dapat membantu dengan menyediakan sarana dan prasarana berbasis teknologi yang lebih memadai. Selain itu, kepada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, dianjurkan untuk mengembangkannya dengan menghubungkan penggunaan media interaktif dengan variabel lain seperti hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis, pada materi yang cakupannya lebih luas.