

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media dapat dibuktikan melalui hasil dari validasi ahli media dengan mendapatkan hasil skor 93,3% berada pada interval $81 \% \leq x \leq 100\%$, maka dapat dikatakan bahwa media interaktif “LuBaDa” ini berkualifikasi valid dan tidak revisi dan validasi ahli materi dengan mendapatkan hasil skor 95,71% berada pada interval $81 \% \leq x \leq 100 \%$, maka dapat dikatakan bahwa media interaktif “LuBaDa” ini berkualifikasi valid dan tidak revisi. Hal ini dapat dapat dikatakan media pembelajaran layak dan valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Penerapan media interaktif “LuBaDa” untuk meningkatkan minat belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas IV SD terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu dari hasil rata-rata hitung yang diperoleh pada angket minat belajar awal (sebelum) menggunakan media interaktif “LuBaDa” yaitu 50,8% termasuk dalam kategori “cukup” dan hasil rata-rata hitung akhir (sesudah) menggunakan media interaktif “LuBaDa” yaitu 76,5 % termasuk dalam kategori “baik”.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan tahap observasi awal, observasi pra-tindakan dan uji coba (pengambilan data), sebagai tindak lanjut yang dipandang penting untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran

matematika selanjutnya, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga, diharapkan sebagai salah satu refrensi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi luas bangun datar kelas IV SD, meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran, mengoptimalkan proses belajar-mengajar terutama pada masa pandemi.
2. Bagi siswa, lebih giat dalam belajar terutama dalam hal membaca agar mendapatkan wawasan dan pengetahuan lebih luas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dan menjadi acuan dalam menggunakan pengembangan media interaktif “LuBaDa” untuk meningkatkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat membuat media yang lebih kreatif dan inovatif.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta. ISBN: 9795180479
- Apriyanto, M.T. & Herlina, L. 2020. *Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa*: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arisandi, U.T. 2021. Pengembangan Media Power Point Berbasis Ispring Suite Dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Indralaya. Indralaya. *Online*
https://repository.unsri.ac.id/52033/69/RAMA_88201_06021281722018_0018076202_002055905_01_front_ref.pdf
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Finda Hadiatin Afifah, dan Ishafit. 2018. Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Comic Life Dan Flip Book Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Energi Mekanik. Yogyakarta: Seminar Nasional Quantum #25 (2018) 2477-1511 (5pp).
- Fitriasari, P., 2017. *Pemanfaatan Software Geogebra dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan Matematika RAFA.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J. D. 2002. *Instructional Media*, New York: Macmilan.
- Kurnia Purwanti. Syafiul. & Maison: 2021, Pengaruh Lingkungan Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester Genap SMPN 3 Tungkal Ulu di Masa Pandemi COVID-19. Jambi; Jurnal Cendekia: Jurnal pendidikan matematika M.J Langeveld: Y.Suyitno, Pedagogik Teoritis-Sistematis, Jawa Barat: Universitas Indonesia.

- Kusuma, NR. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Power Point spring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Sekolah Menengah Atas. (online). <https://eprints.umm.ac.id>. Diakses tanggal 22 Oktober 2021.
- Martini, K. S., Ariyanti, P., & Setyowati, W. A. E. 2015. Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dengan Penilaian Portofolio Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Materi Stoikiometri Di SMA N 2 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*.
- Meriyati, M. P. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press: IAIN Raden Intan Lampung.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purbatua Manurung: 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Book di Masa Pandemi Covid-19*, Medan: Al-Irsyad.
- Puspitasari, A & Rakhmawati, L. 2013. Pengembangan E-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 2 No. 2. (537-543)
- Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung (ID): PT. Remaja Rosdakarya
- Rahmiati dan Didi Pianda. 2018. *Strategi & Implementasi Pembelajaran Matematika di Depan Kelas*, Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI hlm. 9.
- Yulia, R. Khirinal, & Suratno. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh: Vol 2 No 1 *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*
- Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Online <http://pedomanskripsi.blogspot.com/2011/07/indikator-minat-belajar.html>, diakses pada tanggal. 27 November 2021.
- Sakhowati, Khusnul, Ino. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Di SMA PGRI 1 Kelas XI IPA 1 Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. Jombang: Eduscope.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Paramedia Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Soemanto. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suardi, moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta (ID): Deepublish
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2003. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wasty soemanto.1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multimedia*. Pare: PPs STAIN Pare.
- Yayi, F.P, & Yuliana A. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04, Nomor 02, 1-10.
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458-470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT