

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD telah selesai dilaksanakan. Hasil dari penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah divalidasi kepada para ahli. Validasi dilakukan kepada ahli media mendapat hasil 97% dengan kualifikasi “Sangat Valid” dan ahli materi mendapat hasil presentase akhir sebesar 80% dengan kualifikasi “Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran juga diuji cobakan kepada siswa yang dilakukan dengan dua tahap, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh presentase respons dari siswa sebanyak 78% dengan kualifikasi “Baik” pada uji coba kelompok besar, respons yang didapatkan dari siswa mencapai angka 84% dengan kualifikasi “Baik”. Kesimpulan dari data respons siswa yang telah diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif valid dan layak digunakan juga merupakan media yang cukup menarik bagi siswa.

3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD pada materi bangun ruang. Pengujian dilakukan dengan pemberian quiz sebelum (*before*) pembelajaran dan soal tes pilihan ganda setelah (*after*) dengan hasil peningkatan pada uji kelompok kecil 16% dan pada uji kelompok besar meningkat sebanyak 13%. Pengujian juga mengukur ketuntasan belajar dengan hasil pada uji kelompok kecil mencapai presentase 83% dan pada uji kelompok besar memperoleh 81%. Pengukuran juga dilakukan pada keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dengan hasil pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yakni 83%. Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa juga efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif dengan menggunakan aplikasi *adobe flash* pada materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD, maka berikut ini beberapa saran untuk pengembangan media lebih lanjut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mengadakan media pembelajaran yang lebih banyak lagi.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memberi pembelajaran yang lebih variatif lagi bagi siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Pengembangan materi pelajaran yang lebih luas
- b. Pengembangan desain serta tampilan media pembelajaran agar lebih menarik dan lebih interaktif
- c. Penyempurnaan pengembangan media dengan menggunakan basis *android* agar pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mandiri oleh siswa.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refernsi Jakarta.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Dewi, S.R & Haryanto, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan pada Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran vol.9 (1) th.2019* (online). Diakses pada 11 November 2020 dari <https://core.ac.uk/download/pdf/229497551.pdf>.
- Dhoruri, A. (2017). *Matematika 5 untuk SD/MI kelas 5*. Bogor: Quadra.
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1* (online). Diakses pada 12 Agustus 2021 dari <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1483>.
- Heruman. (2017). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1* (online). Diakses pada 3 November 2020 dari: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1480>.
- Karo-karo, I. R. & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450* (online). Diakses pada 4 Agustus 2021 dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411>.
- Krismapera. (2018). Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD* (online). Diakses pada 2 Desember 2021 dari https://www.academia.edu/37921735/Karakteristik_Peserta_Didik_kelas_V_di_Sekolah_dasar_pdf.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 4, No. 2* (online). Diakses pada 29 November 2020 dari: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/download/9627/5936>.

- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN Vol. 1 – Nomor 2, Desember 2013* (online). Diakses pada 11 November 2020 dari: <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/indez.php/jurnalkwangsan/article/download/7/6>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha (2020) Vol. 8 No. 3* (online). Diakses pada 1 Agustus 2021 dari <https://ejournal.unduksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/29261/16793>.
- Pingge, H. D & Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *JPSD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 2, No. 1 Desember 2016* (online). Diakses pada 29 November 2020 dari: https://www.researchgate.net/publication/305487109_FAKTOR_YANG_MEMPENGARUHI_HASIL_BELAJAR_SISWA-SEKOLAH_DASAR_DI_KECAMATAN_KOTA_TAMBALOKA.
- Prasetya, T. I. (2012). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa Smp N Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation 1 (2)* (online). Diakses pada 16 November 2020 dari: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Putra, A. S., Santoso, L. W., & Palit, H. N. (2016). Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang dan Bangun Datar Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android. *Jurnal Infra Vol.4 No.2* (online). Diakses pada 12 Agustus 2021 dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/4506/0>.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 8 Nomor 2* (online). Diakses pada 4 Agustus 2021 dari <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/7649/pdf>.
- Rahmaibu, F. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang (online). Diakses pada 1 Agustus 2021 dari <https://lib.unnes.ac.id/eprint/24463>.

- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rohyati, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Sukabumi 1 Dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 10 No 2 (2016) 184-202* (online). Diakses pada 6 Juli 2021 dari <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/1717>.
- Sari, T.K.A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di Sd Negeri 4 Metro Barat* (online). Diakses pada 9 November 2020 dari <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608>.
- Sekti, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Muatan Sbdp Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang* (online). Diakses pada 12 November 2020 dari <http://lib.unnes.ac.id/eprint/34558>.
- Syahbana, A. (2013). Alternatif Pemahaman Konsep Umum Volume Suatu Bangun Ruang. *Edumatica Volume 03 Nomor 02* (online). Diakses pada 7 Agustus 2021 dari <https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/download/2662/7960/5270>.
- Subagyo, A., Listyorini, T., Susanto, A. (2015). Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality. *Prosiding SNATIF Ke-2* (online). Diakses pada 27 November 2020 dari: <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/298>.
- Subagyo, P. J. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, A. (2008). *Mengenal Bangun Riang dan Sifat-sifatnya di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Guru dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Suparmin, Kurniawati, & Nuraini, S. (2017). *Buku Siswa Matematika untuk SD/MI Kelas V*. Surakarta: Mediatama.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Suyono & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Trianingrum, E. & Airlanda, G.S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas 3 Sd Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6. *ESJ VOLUME 7, NO. 2, JUNI 2017* (online). Diakses pada 12 November 2020 dari <https://jurnal.uni-med.ac.id/2012/index.php/elementary/article/viewFile/7274/6213>.

Umar. (2014). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah Volume 11 Nomor 1 Edisi Januari-Juli 2014* (online). Diakses pada 27 Mei 2021 dari <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/11>.

Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., & Sutayan, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 14, No.2* (online). Diakses pada 10 November 2020 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JTP/article/download/11107/7621>.

Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: UMM Press.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT