

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Parumasan ini dianalisis menggunakan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory*. *PowerPoint* interaktif ini juga dibuat sesuai kebutuhan siswa dengan dikemas melalui visualisasi yang menarik dilengkapi video edukasi, kuis Waktu Indonesia Bertanya (WIB) dan *games* petualangan menjadikan pembelajaran IPS lebih menyenangkan dan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

PowerPoint interaktif ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa saja namun juga mampu meningkatkan keaktifan, kolaborasi juga kepercayaan diri setiap siswa di kelas V SDN Parumasan. Sebelum digunakan *PowerPoint* interaktif telah melalui proses validasi media dan validasi materi. Pada validasi media didapatkan hasil persentase sebesar 96,4% dengan kategori “Sangat Valid” dan validasi materi dari guru kelas V mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Kemudian peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,65% dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 71,35% dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,52 termasuk ke dalam kategori “Sedang”. Lalu untuk hasil persentase dari tanggapan siswa mengenai penggunaan *PowerPoint* interaktif mendapatkan skor sebesar 86,3% dengan kategori “Sangat Berkembang”.

Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Parumasan. Selain itu juga, penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas.

5.2 Saran

a. Bagi Guru

Adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan dan menumbuhkan semangat semua guru di sekolah dasar agar dapat berlatih dengan membuat, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah sejalan dengan adanya teknologi digital saat ini.

b. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai langkah awal sekolah untuk lebih memperhatikan dan memberikan dukungan yang optimal dengan memfasilitasi sarana dan prasarana yang lebih menunjang untuk guru dan juga siswa di kelas agar mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan dan menganalisis mengenai *PowerPoint* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Jika ada yang akan melakukan penelitian serupa diharapkan dapat melengkapi kekurangan pada penelitian ini baik dari pemilihan penggunaan media, pemilihan metode penelitian dan juga topik permasalahan penelitian yang dikaji lebih maksimal.