

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk siswa kelas V sekolah dasar dikembangkan dengan langkah-langkah merancang garis besar isi media, naskah media, membuat desain awal media dengan menggunakan *software Adobe flash CS5* dan aplikasi *Kinemaster*, kemudian media yang telah diproduksi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, melakukan revisi I pada media yang dikembangkan, selanjutnya produk di uji coba terbatas pada siswa, kemudian melakukan revisi II, selanjutnya media pembelajaran di uji cobakan pada kelompok besar, langkah terakhir produk final dimana produk layak dan valid dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas.
2. Peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Lemahmukti II sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 26,85 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 38,19 dengan skor maksimal sebesar 44. Berdasarkan hasil uji N-gain, peningkatan minat belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,65 dengan kriteria faktor gain maka nilai tersebut tergolong pada kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran, terutama untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Tentunya dalam penenggunaan media pembelajaran seperti media video interaktif memerlukan penunjang seperti proyektor, dan laptop maupun komputer sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, tentunya sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
2. Alangkah lebih baik jika guru yang lebih banyak mengajar pada penelitian yang dilakukan peneliti, sehingga peneliti hanya memberikan perencanaan mengajar saja serta mendampingi guru dalam pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung.
3. Baik media pembelajaran maupun instrumen penelitian sudah seharusnya dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakannya dan menghindari kesalahan-kesalahan yang tidak diharapkan ketika digunakan.

