

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai pengembangan *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* meliputi: analisis kebutuhan, penentuan kompetensi inti kompetensi dasar, indikator pencapaian belajar, dan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, mendesain desain produk, pengembangan produk, tahap uji coba produk dan produk final. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan produk media *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar siswa kelas IV Sekolah dasar layak digunakan. Hasil validasi ahli media sebesar 78% termasuk kategori layak. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 81% termasuk kategori sangat layak, dari rata-rata skor yang di peroleh oleh validator ahli media dan materi media *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* yaitu 79,5% dengan kriteria **Layak**.
2. Kelayakan media *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 78% termasuk kategori layak. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 81% termasuk kategori sangat layak, dari rata-rata skor yang di peroleh oleh validator ahli media dan materi media

*game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* yaitu 79,5% dengan kriteria **Layak**.

3. Keefektifan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa di uji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T Test pada program SPSS versi 22. Hasil uji hipotesis pada angket before treatment dan angket after treatment di Sekolah Dasar Negeri 27 Seberang Kapuas adalah hasil  $T_{hitung}$  sebesar  $8,124 > T_{tabel}$  sebesar 1,697 yang mana  $H_0$  ditolak maka  $H_a$  diterima. Maka, berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* efektif terhadap minat belajar siswa.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Keterbatasan pada media pembelajaran *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* yaitu: 1) untuk melihat media *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* dengan jelas diperlukan proyektor yang bagus, 2) materi yang terdapat dalam media hanya terbatas untuk siswa kelas V sekolah dasar dan materi organ pernapasan manusia sehingga perlu dikembangkan lagi.

#### **C. Implikasi**

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi organ pernapasan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran berbasis *game*

belum ada di sekolah tempat dilakukannya penelitian sehingga perlu untuk media pembelajaran ini perlu untuk dikembangkan.

#### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian materi organ pernapasan manusia, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

##### 2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab.

##### 3. Bagi Sekolah

Media pembelajarn ini dapat dikembangkan oleh sekolah menggunakan materi-materi lainnya.

##### 4. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Media pembelajaran ini dapat dijadikan panduan dalam melakukan kajian *R&D* di kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

##### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran yang dikembangkan ini perlu penelitian lanjutan dari mahasiswa maupun guru yang memiliki kompetensi dalam

melakukan penelitian supaya media lebih memperdalam terhadap media pembelajaran.