

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai media pembelajaran interaktif *There are Twenty Books on the Shelf* diperoleh kesimpulan bahwa dalam proses perancangan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris Kelas 3 Sekolah Dasar pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* menggunakan software *CorelDraw* yang digunakan dalam proses membuat aset dan elemen media pembelajaran interaktif ini, serta pemanfaatan *Construct 2* untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, media ini terdapat latihan soal atau kuis, serta terdapat *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai evaluasi pemahaman materi yang dipelajari langsung oleh siswa.

Hasil analisis validitas kelayakan pada media pembelajaran interaktif pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* diperoleh dengan perhitungan skala likert kuesioner yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa, skor perolehan dari ahli media yaitu Bapak Muhammad Setyawan, M.Kom. mendapatkan total skor persentase sebesar 95% yang menyatakan bahwa media sangat layak, lalu total skor persentase dari ahli materi Ibu Natalia Kusuma Putri, S.Pd. sebesar 90% yang menyatakan bahwsannya media sangat valid serta sangat layak, dan skor total persentase dari 16 siswa 96,5% yang menyatakan bahwa skor skala likert untuk menguji kelayakan tersebut memperoleh hasil sangat layak hasil

tersebut juga berarti bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk diterapkan di ruang kelas.

Kemudian pada pengujian validitas pengaruh media pembelajaran interaktif *There are Twenty Books on the Shelf* pada pencapaian belajar siswa menunjukkan bahwa nilai N-Gain pada kuis yang diberikan pada siswa sebelum adanya media pembelajaran dan sesudah menerapkan media pembelajaran interaktif diperoleh skor 0.38 yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif menunjukkan kriteria sedang.

5.2. Saran

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran sebagai acuan untuk mempertimbangkan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta dapat menjadi alternatif media inovatif yang dapat digunakan sebaik-baiknya oleh sekolah untuk memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
2. Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam merancang media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris yang lebih optimal, baik dari segi pengembangan materi, penyajian animasi, pemanfaatan audio, maupun penggunaan video guna meningkatkan kualitas pembelajaran.