

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar aspek kognitif antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media PowerPoint interaktif dan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples t-Test* dengan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 62,59, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 29,46. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa
- 2 Hasil belajar aspek afektif menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media PowerPoint interaktif. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata persentase angket respons siswa sebesar 92,0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu menumbuhkan hasrat berhasil, kepercayaan diri, nilai tugas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi sudut.
- 3 Terdapat perbedaan hasil belajar aspek psikomotor antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil observasi menunjukkan rata-rata psikomotor kelas eksperimen sebesar 22, sedangkan kelas kontrol sebesar 18,11. Dengan demikian, penggunaan media PowerPoint interaktif lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas psikomotor siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.
- 4 Media PowerPoint interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent

Samples t-Test, uji N-Gain, hasil observasi psikomotor, serta angket respons siswa yang menunjukkan hasil lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

B. SARAN

- 1 Bagi pendidik, media *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sudut, karena terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.
- 2 Bagi sekolah, hendaknya mendukung pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.
- 3 Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran agar hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat terus meningkat.
- 4 Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian lanjutan mengkaji hubungan media *PowerPoint* interaktif dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi geometri sudut kelas V SD, dengan indikator seperti analisis, evaluasi, dan sintesis konsep sudut melalui tes HOTS (Higher Order Thinking Skills) dan observasi proses berpikir siswa.