

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 81,04 sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 70,20. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pemahaman belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional, dan selisih rata-rata kedua kelas sebesar 10,84 poin.

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,078 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,011 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,078 > 2,011$ ), maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa perbedaan pemahaman belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat signifikan secara statistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital secara nyata mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu dilihat dari pretest dan posttest. Media ini membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan audio yang menarik, sehingga konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret dan bermakna.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka terdapat beberapa implikasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

### **1. Implikasi Teoritis**

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Penelitian ini memperkuat teori-teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pemanfaatan media visual dan audio secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aspek kognitif siswa, khususnya pemahaman belajar.

### **2. Implikasi Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital dapat dijadikan alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam mendukung penerapan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital juga dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### **C. Saran**

Setelah peneliti melaksanakan penelitian di SDN 66 Kota Bengkulu dan berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka selanjutnya peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan antara lain:

#### **1. Kepala Sekolah**

Diharapkan memberi motivasi lebih kepada guru dan siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran, juga memfasilitasi sarana dan prasarana agar pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

#### **2. Guru**

Dengan adanya hubungan antara media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital dengan pemahaman belajar siswa terbukti berpengaruh baik, maka guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital pada mata pelajaran IPAS dengan mengembangkan berbagai bentuk kegiatan di dalamnya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif dan menyenangkan.

#### **3. Siswa**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar siswa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman belajar terhadap mata pelajaran IPAS agar nilai yang diperoleh pun semakin baik

#### **4. Peneliti Lain**

Untuk peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis, diharapkan dapat menambah materi pelajaran IPAS yang bervariasi agar dapat menguatkan hasil yang diperoleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Aisyah Dkk. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraini, Sujiwatti Damarsari. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Minat Belajar Siswa MTS AN-NUUR Guppi Mojopahit Lampung Tengah*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada Cipta.
- Deliany, Nuke. Dkk. 2019. *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Educare, 17(2),90-97)
- Fachrur Rizie & Ahmad Sudi Pratikne. 2023. *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Malang: Rena Cipta Mandiri.
- Fakhrurrazi, F. 2018. *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*. At-Tafkir, 11(1), 85–99.
- Irine dkk. 2023. *ESPS IPAS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: ERLANGGA
- Jailani, Syahran M. 2023. *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Islam. E-ISSN 2987-1298
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran*

*Bagi Peserta Didik Di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: KENCANA*

Kusuma, A. 2018. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Lestari, R. 2023. *Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD [Artikel R&D]*. Jurnal Holistika, 7(1), 34–43.

Manurung, Purbatua. 2020. Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. Al-Fikru: Jurnal Ilmiah Vol. 14 No. 1.

Mayer, R. E. 2001. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mulyasa. 2013. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muri Yusuf. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* Jakarta: Kencana.

Nisa, Rahmatun. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Pemahaman Konsep IPAS Siswa Pada Pembelajaran Daring Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Di Kelas VI MI Khoiriyah Guwo Tlogowungu Pati*. Skripsi: universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Nurfajriani. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Lcd Proyektor Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Alat Pencernaan Pada Murid Kelas V SDN NO.166 BONTORITA*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar.

Nurhayati. Dkk 2025. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Di Tingkat SMK Cendikia Muda Islam*: Jurnal Ilmiah, 5(01), 67-78.

- Pagara, Hamza Dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Paivio, A. 1986. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Sahir, Hafni Syafrida. 2022. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia
- Sanaky, H. A. H. 2011. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana Dan Rifai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algen Sindo.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV ALFABETA
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA
- Suriani, Ulpa. 2024. *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makasar*. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar)
- Tarjo, S. Sos., M.AB. 2019. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA
- Uno, Hamzah B., & Mohamad, Nurdin. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Winkel, W. S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Zulfikar,Rizka dkk. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori, Metode dan Praktik*. Bandung: Widina Media Utama.

