

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 10 Kota Serang tentang Efektivitas Penerapan *Microsoft Sway* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Haji dan Umroh Kelas 9, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa menggunakan penerapan *Microsoft Sway* dalam proses pembelajaran sangat baik dibandingkan dengan hasil belajar sebelum menggunakan penerapan *Microsoft Sway*. Setelah peserta didik menggunakan bahan ajar digital berbasis *Microsoft Sway* untuk materi Haji dan Umroh, peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karenanya bahan ajar digital berbasis *Microsoft Sway* merupakan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Efektivitas penerapan *Microsoft Sway* dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan penerapan *Microsoft Sway* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*). Hal ini terlihat dari hasil rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen sebesar 61,10 lebih tinggi dibandingkan hasil rata-rata *post-test*

kelas kontrol sebesar 51,45. Oleh karena itu penerapan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran sangat efektif.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis modul digital sebagai berikut:

1. Peneliti berharap untuk kedepannya, penerapan *Microsoft Sway* dapat terus digunakan dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.
2. Diharapkan agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* ini tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran di kelas saja, namun dapat juga dimanfaatkan untuk pembelajaran mandiri di rumah sehingga perlu dipikirkan agar media juga bisa diakses dalam keadaan *offline* jika peserta didik menemui kendala dalam akses internet di rumah.
3. Bagi sekolah, harapannya adalah bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* ini sebaiknya digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.