

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pemaparan temuan dan pembahasan yang telah peneliti susun berdasarkan rumusan masalah, peneliti menarik kesimpulan dari penelitian terkait Pengembangan Media Interaktif *Spin wheel* Digital Berbasis *Powerpoint* untuk Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media interaktif *spin wheel* digital melalui metode *desain and development(D&D)* dengan menggunakan metode PPE ini didapatkan melalui tiga alur yaitu pemunculan ide produk yang terdiri dari analisis pengguna, analisis materi dan analisis fasilitas, kemudian perencanaan produk dengan menyusun GBPM, menganalisis perangkat lunak dan perangkat keras, membuat *flowchart*, tata letak kasar dan mengumpulkan ilustrasi serta audio yang dibutuhkan dalam media. Selanjutnya alur terakhir adalah proses pembuatan produk yang berisikan pengenalan desain tombol, desain tampilan dan pembuatan media. Alur tersebut disertai dengan teori yang mendukung pembuatan media dari mulai karakteristik hingga pemberian warna.
2. Agar media interaktif *spin wheel* digital dapat digunakan dengan layak kepada siswa dengan tatanan bahasa yang sesuai dan tampilan media yang baik, maka penilaian dari validator sebagai ahli dalam bidangnya memberikan masukan sehingga media ini mendapatkan hasil yang sangat baik untuk digunakan. Media interaktif *spin wheel* digital ini melalui dua kali validasi yaitu oleh ahli media dan ahli materi dengan masing-masing ahli sebanyak dua kali tahapan. Sementara itu validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran atau guru di sekolah juga mendapatkan hasil yang sangat baik, sehingga dapat diuji cobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian oleh siswa untuk merespon apakah media tersebut cocok untuk mereka juga sangat baik sehingga akumulasi penilaian media

interaktif *spin wheel* digital ini mendapatkan nilai yang sangat baik dan layak untuk digunakan.

3. Hasil pengembangan media interaktif *spin wheel* digital ini dibuat dengan menggunakan *Microsoft powerpoint* 2018 dan dapat pula digunakan pada *Microsoft* yang lebih rendah keluarannya meski ada beberapa *font* yang berubah, namun hal tersebut tidak memengaruhi kinerja media ini. Adapun materi yang dimuat dalam media interaktif ini adalah materi iklan yang terdapat dalam KD Bahasa Indonesia tema 9 kelas 5 sekolah dasar. Pada aplikasi ini terdapat dua bagian penting yaitu menu materi yang berisi cakupan materi iklan seperti pengertian iklan, unsur-unsur iklan, ciri bahasa iklan, jenis iklan dan contoh iklan, lalu pada menu permainan terdapat *spin wheel* untuk dimainkan yang berisi kata kunci yang harus siswa kembangkan bersama kelompoknya. Adapun keterampilan berbicara berdasarkan pada 7 kriteria yang harus dipahami dan dikuasai siswa diantaranya lafal, struktur, kosakata, kefasihan, pemahaman, intonasi dan ekspresi.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah peneliti jabarkan terkait penelitian media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan bagi pembaca untuk memberikan masukan agar penelitian yang selanjutnya dapat dilaksanakan lebih baik lagi dan juga sebagai acuan pembaca jika ingin melanjutkan penelitian ini. Adapun beberapa rekomendasi dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, dapat mengimplementasikan media untuk mengetahui apakah media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
2. Bagi yang ingin mengembangkan media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* ini, dapat menambahkan menu lain seperti soal evaluasi dan penambahan banyaknya produk yang harus diiklankan siswa. Atau dapat mengembangkan media menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan di dalam telepon genggam.

3. Bagi pengguna, media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* ini dapat digunakan sebagai variasi dari media pembelajaran pada materi iklan di kelas 5 sekolah dasar.
4. Bagi guru dan sekolah, media interaktif *spin wheel* digital berbasis *powerpoint* ini dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas guna untuk mengurangi rasa bosan siswa dengan menggunakan media yang lebih interaktif. Selain itu, dalam pembelajaran tematik, media ini dapat digunakan dengan mengaitkan tiap objek dalam media ke materi lain.