

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tersebut, ditemukan simpulan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dibuat dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, menganalisis karakteristik peserta didik, dan menganalisis lingkungan belajar. Setelah tahap analisis tersebut, dilanjutkan dengan pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), pembuatan *Flowchart*, pembuatan *Storyboard*, serta pembuatan spesifikasi produk. Proses perancangan juga mencakup pembuatan prototipe produk, desain latar belakang, pengisian suara, dan tampilan setiap halaman. Keseluruhan langkah ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang komprehensif.
- b. Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan *powerpoint* interaktif, dan validasi ahli materi, media dan bahasa untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran *powerpoint*, yang dirancang untuk mengenalkan bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun, dinilai layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Persentase penilaian dari ahli materi mencapai 3,6 dengan kategori "Sangat Layak", sementara ahli media memberikan persentase sebesar 3,9 dengan kategori "Sangat Layak" dan ahli bahasa mencapai 3,3 dengan kategori "Layak". Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran *powerpoint*

interaktif dianggap sangat layak dan siap diuji coba kepada guru dan peserta didik.

- c. Peneliti melakukan uji coba di tahap implementasi untuk mendapatkan respon dari guru. Media dinilai praktis berdasarkan hasil uji respon guru di TK daerah Sumedang. Hasil rata-rata aspek dari rekapitulasi respon Guru 1 dan Guru 2 menunjukkan nilai 3,8, dengan nilai aspek pertama sebesar 3,7 dan aspek kedua sebesar 4. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian kelayakan media pada media yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Layak," terutama pada indikator isi/materi dan kualitas media. Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Peneliti melakukan uji coba di tahap implementasi untuk mendapatkan respon dari peserta didik. Media dinilai efektif berdasarkan hasil uji respon peserta didik kelas B di TK daerah Sumedang. Reaksi anak terhadap media pembelajaran diamati dan dinilai dengan total nilai 95. Berdasarkan skala penilaian pembelajaran untuk anak usia dini, skor 95 ini masuk ke dalam kategori BSB, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah meningkatkan pemahaman anak dan mencapai tingkat "Berkembang Sangat Baik" sesuai dengan indikator yang diharapkan. Melalui uji N-Gain Score dengan aplikasi excel diperoleh hasil pada penggunaan media *powerpoint* interaktif hasil pre-test dan posttest dengan hasil N-Gain 0,8 dengan kategori "Tinggi" dengan perolehan tafsiran efektivitas N-Gain 84,6 termasuk kategori "Efektif". Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dinilai efektif dan mampu memberikan bantuan yang signifikan bagi guru dalam menjelaskan materi mengenalkan bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun.

5.2 Implikasi

Media Pembelajaran *powerpoint* interaktif ini sudah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung praktisi, yaitu guru, dalam menyampaikan materi pengenalan bentuk geometri. Dengan demikian, diharapkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah memahami materi tersebut melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilaksanakan dengan memperhatikan kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum. Hal ini dilakukan agar media tersebut menjadi relevan dan dapat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* interaktif dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik. Selain itu, media ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pengenalan bentuk bangun datar.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah, khususnya dalam konteks pengenalan bentuk bangun datar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti yang di tunjukan untuk semua pihak yang terkait atau berkepentingan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kepada para pelaksana pendidikan, seperti guru dan praktisi pendidikan, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran mengenalkan bentuk bangun datar di kelas.

2. Bagi anak, media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mengenal bentuk bangun datar dengan mudah dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran *powerpoint* Interaktif ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam penelitianlain. Dalam konteks ini, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat diuji pada skala yang lebih luas dengan melibatkan jumlah partisipan penelitian yang lebih banyak.