

BAB IV

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis temuan penelitian yang telah dicantumkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bentuk/ desain dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif mengenai anggota tubuh, pancaindra dan cara merawatnya dengan menggunakan tampilan presentasi adalah tampilan pertama yakni judul pembahasan materi, selanjutnya terdapat tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum, kemudian syarat dan ketentuan penggunaan media pembelajaran, lalu petunjuk penggunaan media pembelajaran, setelah itu terdapat tampilan awal media yang memberikan menu belajar juga bermain, pilihan belajar pada slide selanjutnya berisikan tiga materi yakni pancaindra, anggota tubuh dan cara merawatnya, kemudian pada slide belajar mengenai pancaindra didalamnya terdapat lima indra diantaranya indra peraba, pengelihatn, pengecap, penciuman juga pendengaran, slide selanjutnya adalah rincian pembahasan mengenai materi pancaindra, kemudian pada slide materi anggota tubuh terdapat interaktif materi dengan melalui gambar, selanjutnya materi cara merawatnya terdapat gambar mengenai jarak pandang yang tepat juga cara mencuci tangan dengan baik, pada pilihan bermain terdapat 2 pilihan bermain yakni teka teki silang dan juga permainan menjodohkan gambar.
2. Tingkat kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif mengenai anggota tubuh, pancaindra dan cara merawatnya untuk siswa kelas satu sekolah dasar berdasarkan penilaian dari dosen ahli media bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dengan catatan perbaikan sistem navigasi dalam media pembelajaran serta penambahan fitur audio untuk mengantisipasi kemampuan membaca siswa kelas satu yang masih bervariasi, serta penilaian dari ahli materi bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan terhadap siswa kelas satu sekolah dasar, dengan memperhatikan pemilihan tata bahasa yang sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa kelas rendah.

3. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat positif, sebab dengan menggunakan media *powerpoint* dapat menambah pengetahuan siswa juga meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran, selain itu juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi juga dapat berkolaborasi dengan orang tua siswa dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pelaksanaannya pun guru tertarik dalam menciptakan ataupun mengembangkan media pembelajaran yang serupa dalam materi yang berbeda.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat diimpikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, penggunaan media sangat diperlakukan untuk mendukung variatifitas kegiatan pembelajaran, khususnya dimasa pandemic yang dialami saat ini dimana sangat dibutuhkannya variasi kegiatan pembelajaran demi mencegah serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, fitur interaktif yang disajikan dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, fitur audio yang disajikan mengantisipasi kemampuan membaca siswa, juga penggunaan lagu pada awal pembelajaran dapat menstimulus siswa secara kinestetik. Selain itu juga dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sebab kemudahan penggunaan dalam pengembangan materi secara digital, tidak memerlukan keterampilan khusus, sebab *software powerpoint* merupakan *digital tools* yang *common/* umum khususnya untuk pendidik/guru.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan maka peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak, yakni sebagai berikut:

5.3.1 Rekomendasi Untuk Guru

Dalam pembelajaran daring yang dilaksanakan di masa pandemic saat ini, guru diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya TIK, sebab dalam masa yang dilakukan serba daring dan digital saat ini juga faktor kondisi yang tidak dapat diprediksi menuntut keterampilan

guru dalam penggunaannya agar terus belajar dan diperbaharui sebab pembelajaran daring yang dilaksanakan tentunya terdapat banyak sekali permasalahan dan dibutuhkan sebuah solusi dan evaluasi yang terus diperbaharui untuk mendapatkan pembelajaran yang optimal. Dengan memiliki dan terus mengembangkan keterampilan digital guru guru dapat mengembangkan materi ataupun menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh atau daring yang sedang kita hadapi saat ini serta memberikan kegiatan pelaksanaan pembelajaran kepada siswa dengan sebaik mungkin.

5.3.2 Rekomendasi Untuk Siswa

Dalam pembelajaran daring yang dilaksanakan di masa pandemic saat ini, siswa diharapkan untuk selalu menjaga motivasi dalam belajar, kadangkala dalam kegiatan belajar mengajar seperti biasa siswa mengalami naik turun mood dalam belajar, tentu dengan keadaan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan sulit untuk menjaga motivasi dalam belajar bahkan motivasi dapat terus menurun agar dapat menjaga kualitas hasil belajar yang didapatkan. Juga tidak lupa untuk selalu menjaga kesehatan dirumah masing masing dengan melaksanakan olahraga, makan makanan yang bervitamin dan memnuhi asupan gizi setiap hari, selalu mematuhi protokol kesehatan agar terhindar dari virus covid-19.

5.3.3 Rekomendasi Untuk Peneliti Lain

Untuk peneliti lain, agar dapat dijadikan sebagai bahan referensi baru dan dapat melanjutkan ataupun mengembangkan media yang serupa dengan menggunakan *software powerpoint* terkait dengan kondisi permasalahan yang dialami kita saat ini, agar pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dapat memiliki beragam variasi dalam kegiatan belajar mengajarnya.