

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bagian akhir yang didasarkan kepada seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan untuk menjawab rumusan masalah. Berikut pemaparan dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai rancang bangun media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pada proses perancangan media pembelajaran *Power Point* interaktif melalui beberapa tahap menggunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis (*analysis*), aspek yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan prasyarat awal, dan analisis lingkungan belajar. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Padamenak. Kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan (*design*) untuk merencanakan dan merancang sebuah produk yang akan dibuat dengan menentukan sumber daya yang dibutuhkan, memilih dan menentukan cakupan, struktur dan urutan materi yaitu dengan membuat Garis Besar Program Media (GBPM) dan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, menentukan spesifikasi produk, dan membuat prototipe produk yang memuat pembuatan ikon tombol navigasi, desain setiap *slide*, hasil desain keseluruhan, dan langkah-langkah membuat media pembelajaran pada *Power Point* yang interaktif.
2. Uji kelayakan media pembelajaran *Power Point* interaktif materi penyajian data dilakukan pada tahap ketiga dari prosedur penelitian yaitu tahap *development*. Pada tahap ini, uji kelayakan yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *Power Point* interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada bidang studi matematika khususnya pada materi penyajian data. Dari ahli materi yang mencakup aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 84% dengan

kategori “Sangat Layak”. Dari ahli media yang mencakup aspek kualitas teknis dan kualitas desain mendapatkan persentase sebesar 95,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian dari para ahli, maka media pembelajaran *Power Point* interaktif dapat digunakan dan diujicobakan kepada peserta didik khususnya kelas V sekolah dasar.

3. Untuk mengetahui respon yang diberikan dari validasi praktisi (pengguna) yaitu guru kelas V SDN Padamenak terhadap media pembelajaran *Power Point* interaktif dilakukan pada tahap *development* yang mencakup aspek isi/materi dan kualitas media mendapatkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan respon yang diberikan oleh guru, maka media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SD Negeri Padamenak.
4. Pada tahap *implementation*, peneliti memberikan lembar angket kepada peserta didik kelas V SD Negeri Padamenak. Respon yang diberikan oleh peserta didik sebanyak 26 orang dari jumlah dalam satu kelas 29 orang terhadap media pembelajaran *Power Point* interaktif yang mencakup aspek isi/materi dan kualitas media mendapatkan persentase sebesar 81,1% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan.
5. Hasil belajar yang dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Padamenak setelah mencoba media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data adalah melalui tes berupa soal essay berjumlah 5 soal yang mencakup penyajian data dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran. Jika melihat rata-rata dari perolehan nilai yang didapatkan peserta didik sebanyak 26 orang dari jumlah dalam satu kelas 29 orang, mendapatkan rata-rata sebesar 86,9 sehingga jika dibandingkan dengan nilai KKM matematika yang tuntas adalah mencapai atau melebihi ≥ 71 , maka rata-rata dalam satu kelas ini diinterpretasikan dalam kategori tuntas dalam materi penyajian data.

5.2 Implikasi

Implikasi yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Power Point* interaktif menambah variasi media pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran matematika materi penyajian data.
2. Media pembelajaran *Power Point* interaktif menjadi media penyalur pesan dari guru kepada peserta yang dapat menyampaikan materi penyajian data dengan mudah.
3. Media pembelajaran *Power Point* interaktif dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam belajar dan diharapkan peserta didik mampu memahami materi penyajian data dengan mudah.
4. Media pembelajaran *Power Point* interaktif dirancang untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar terutama pada mata pelajaran matematika materi penyajian data.
5. Media pembelajaran *Power Point* interaktif ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang tercantum pada kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti yang ditujukan kepada semua pihak, baik kepada peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun kepada pihak yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Kepada pihak-pihak praktisi pendidikan dapat menggunakan media pembelajaran *Power Point* interaktif sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran matematika yang menarik untuk digunakan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika untuk merancang media pembelajaran *Power Point* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam upaya mengembangkan variasi media pembelajaran di sekolah yang inovatif.
3. Kepada pihak guru yang akan merancang media pembelajaran dengan menggunakan *Power Point* interaktif dalam waktu relatif lebih singkat dapat

menyiapkan materi yang akan disampaikan atau materi yang sudah diringkas terlebih dahulu dan merancang desain yang lebih sederhana agar pembuatan media pembelajaran tersebut tidak menghabiskan waktu yang cukup lama.

4. Kepada pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya, pada proses produksi dapat melibatkan beberapa ahli media dan ahli materi lebih dari satu dalam memberikan penilaian agar mendapatkan kritik dan saran yang baik demi terwujudnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.