

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain dan pengembangan media powerpoint interaktif dilakukan sesuai dengan prosedur ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Pada tahap analisis (*Analysis*) ini dilakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain (*Design*) merupakan tahap awal dalam merancang media dan membuat gambaran kasar/ kerangka media powerpoint interaktif yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan (*Development*) ini mulai dilakukan pembuatan media powerpoint interaktif yang mengacu pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya, mengumpulkan bahan (animasi, gambar, video) yang akan digunakan pada powerpoint interaktif, menambahkan *hyperlink*, efek transisi serta memberikan *background* dan efek suara. Tahap implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukan dengan mengujicobakan media powerpoint yang sudah dikembangkan dan memperoleh respon siswa setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan. Dan tahap terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*) dilakukan dengan mengevaluasi media yang sudah dikembangkan, melalui penilaian para ahli, apakah media yang dikembangkan telah berhasil memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan harapan,
2. Hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan media powerpoint interaktif pada Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan, pembelajaran 5 untuk kelas 2, yaitu melalui validasi oleh para ahli, diantaranya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran/ guru, mendapatkan hasil dan respon yang positif. Dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 141 dengan persentase 97.2% menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil validasi oleh ahli media

memperoleh skor 99 dengan persentase 82.5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dan hasil validasi dari guru memperoleh skor 71 dengan persentase 78.9% yang termasuk dalam kategori “Baik”. Hasil validasi media powerpoint interaktif dari para ahli secara keseluruhan sudah sangat baik dan hasil rata-rata persentase yang didapat yaitu sebesar 86.2% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Di dalam media yang dikembangkan, terdapat aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan dan aktivitas mental yang merupakan indikator dari aktivitas belajar. Dengan demikian, media powerpoint interaktif untuk meningkatkan aktivitas siswa, yang dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada Tema 8 Subtema 4 kelas II.

3. Hasil produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik, yaitu pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 5 di kelas II yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas siswa yang terdapat pada media yang dikembangkan, antara lain adanya aktivitas visual seperti membaca teks, aktivitas lisan seperti mengemukakan atau menyebutkan, aktivitas mendengarkan seperti mendengarkan materi dalam video, dan aktivitas mental seperti memecahkan soal dan bermain *game*. Kemudian berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan memperoleh skor penilaian rata-rata persentase 86.2% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Maka berdasarkan hal tersebut, hasil produk yang berupa media powerpoint interaktif sudah layak digunakan pada pembelajaran.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas II SD, peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media ini masih belum sempurna, dan terdapat keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian, diantaranya:

1. Penggunaan media powerpoint interaktif pada pembelajaran daring dibutuhkan aplikasi pendukung seperti *zoom meeting/ google meet* agar siswa dapat berinteraksi dan mengikuti pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif.

2. Jika ingin dioperasikan pada *smartphone*, perlu aplikasi pendukung untuk membuka powerpoint, salah satunya yaitu dengan menggunakan *microsoft powerpoint*
3. Jika media powerpoint interaktif digunakan pada pembelajaran luring (luar jaringan) maka dibutuhkan laptop, proyektor, dan speaker

Selain keterbatasan dalam penelitian, adapun rekomendasi kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Guru
 - a. Guru dapat membuat inovasi dan berkreaitivitas dalam mengembangkan media pembelajaran
 - b. Guru hendaknya menggunakan media dalam pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi
 - c. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran
2. Siswa
 - a. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran media powerpoint ini secara mandiri di *smartphone* atau laptop dengan bantuan aplikasi powerpoint.
 - b. Siswa dapat belajar dan bermain menggunakan media powerpoint interaktif.
 - c. Siswa dapat memahami materi pada Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan melalui pengembangan media powerpoint interaktif.
3. Peneliti
 - a. Dapat berinovasi dan berkreaitivitas dalam mengembangkan media powerpoint interaktif
 - b. Membuat media powerpoint interaktif yang lebih bagus dan lebih baik lagi dengan desain atau rancangan yang belum ada sebelumnya