

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Peneliti menarik kesimpulan secara umum bahwa pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD dilakukan dengan menggunakan empat tahap prosedur pengembangan *DnD* model Reeves (2006) yaitu: (1) Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, (2) Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, (3) Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis, dan (4) Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implemenmtasi dari solusi secara praktis.

Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Kondisi awal pembelajaran materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan dapat diketahui melalui wawancara yang dilakukan pada saat proses identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti. Berdasarkan analisis yang dilakukan diketahui bahwa beberapa hal yang dirasa sulit untuk disampaikan kepada siswa yaitu dalam menyampaikan indikator keberagaman budaya tari tradisional, lagu tradisional, terbatasnya penjelasan tentang fungsi pakaian adat dan rumah adat. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam mencerna indikator tersebut dari materi tentang bentuk keberagaman budaya Indonesia. Fenomena kondisi tersebut terus berulang dikarenakan tidak tersedianya media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Desain yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media visual berbasis teknologi komputer yaitu media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memuat teks, musik, video, dan gambar yang menarik. Media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft PowerPoint* 2019. Desain media secara umum tersusun dari *slide-slide* yang berisi muatan materi dalam bentuk gambar, video, teks, dan musik,

penempatan materi atau informasi ditata sedemikian rupa sehingga menampilkan sebuah *slide* dimana pengguna bisa melihat komponen dengan jelas. Setiap *slide* sengaja diproyeksikan secara *hyperlink* agar siswa bisa mencari tahu tentang bentuk keberagaman yang ia kehendaki terlebih dahulu dan agar sesuai dengan kaidah konsep media pembelajaran yang interaktif.

2. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi para ahli, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memperoleh skor rata-rata 3,8. Selain itu ahli juga memberikan beberapa komentar yang dijadikan sebagai bahan perbaikan oleh peneliti. Dengan perolehan rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli adalah 3,8 artinya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan kelas IV SD. Hasil tersebut diperoleh melalui proses validasi terhadap dua orang ahli yang menetapkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif layak digunakan. Hal ini dibuktikan berdasar skor perolehan kualitas media *PowerPoint* interaktif yang mendapatkan kategori sangat baik dengan aspek audio-visual, aspek isi, aspek kebermanfaatan, dan aspek lainnya.
3. Melalui kegiatan uji coba, peneliti menguji efektivitas media yang telah dikembangkan kepada 20 orang siswa dengan menggunakan pre-test dan post-test. Nilai pada pre-test mendapatkan rata-rata 59,5 dan nilai pada post-test mendapatkan rata-rata 81. Berdasarkan perolehan skor rata-rata pada penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas media ditinjau dari efektivitasnya dalam peningkatan hasil belajar siswa memperoleh kategori penilaian sangat baik. Hasil belajar berdasarkan aspek afektif diperoleh melalui kegiatan observasi, dimana ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang awalnya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn menjadi antusias dan belajar secara aktif. Hasil belajar berdasarkan aspek psikomotor diperoleh dari keterampilan siswa dalam menyanyikan lagu daerah dan siswa menjadi hafal serta terampil dalam menyanyikan lagu daerah. Hasil tersebut memberi gambaran bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang

dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan yang dialami peneliti, diantaranya adalah:

1. Kesulitan dalam mewujudkan rancangan desain yang lengkap, karena semakin banyak video atau gambar yang dimasukkan akan semakin menghambat performa *PowerPoint* untuk bekerja lebih cepat.
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dilakukan masih terbatas pada pengembangan model hipotetik media.
3. Hasil penelitian masih terbatas pada efektifitas media terhadap hasil belajar siswa.

## 5.3 Implikasi

Penelitian Pengembangan ini telah menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif layak digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV sekolah dasar. Sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran PKn materi bentuk keberagaman budaya Indonesia kelas IV SD pada tema 7.
2. Media dapat digunakan sebagai sumber komplemen dalam melengkapi kegiatan belajar bagi siswa khususna utuk meningkatkan pengetahuan.
3. Bagi praktisi pembelajaran hasil penelitian ini akan menambah khazanah penelitian pengembangan teknologi pendidikan dan wawasan keilmuan sejauh mana pengembangan dan pemanfaatan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran.

## 5.4 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan dari penelitian pengembangan ini, maka peneliti memberi beberapa rekomendasi sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Hendaknya siswa dapat menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif secara tuntas, agar mendapat pemahaman materi secara komperhensif dan manfaat media yang lebih optimal.

### 2. Bagi Guru

- a. Hendaknya produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran sekaligus sumber belajar di SD/ sederajat pada kelas IV SD dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa, terutama pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia.
- b. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keterlibatan secara aktif dari guru kepada siswa yaitu dengan penugasan. Hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian indikator pada kompetensi dasar.
- c. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat digunakan oleh personal maupun kelompok. Namun dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien jika digunakan secara perorang atau kelompok kecil 2 sampai 3 orang, karena jika digunakan pada kelompok besar siswa kurang fokus dengan materi yang tersaji dalam media.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang ditemukan oleh peneliti, rekomendasi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sebagai berikut:

- a. Mencari sekolah yang memiliki proyektor, LCD, dan speaker permanen, sehingga tidak membuang waktu dalam memasang berbagai macam alat yang diperlukan.
- b. Saat hendak menguji coba media, penarikan sampel dalam kelompok kecil saja supaya penggunaan media dan kegiatan pembelajaran bisa lebih intensif .

- c. Untuk pengembang selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan desain pada materi dan muatan pelajaran lainnya dalam memproduksi media *PowerPoint* interaktif.