

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran berbasis *Powerpoint* Interkatif untuk Materi Kerajinan Nusantara Kelas V Sekolah Dasar mata pelajaran SBdP, kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Proses rancang bangun media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran SBdP menggunakan prosedur penelitian model D&D yang dikembangkan oleh Peffers, *et al.* Dimulai dari tahap *identify the problem*, untuk mengidentifikasi suatu masalah yang ada pada sekolah agar produk media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, tujuan, dan materi pembelajaran. Selanjutnya tahap *describe the objective*, untuk menentukan solusi dan tujuan dari produk media yang dirancang. Kemudian dilakukan tahap *design*, tahap ini peneliti membuat spesifikasi produk, GBPM, diagram alur navigasi, dan desain tampilan *user interface*.
2. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V sekolah dasar dilakukan pada tahap *development the artifact*, tahap ini peneliti menggunakan fitur *hyperlink* untuk membuat media menjadi interaktif dapat menghbungkan slide satu ke slide lainnya. dan *mengexportnya* dalam format *powerpoint show*. Selanjutnya tahap *test the artifact*, peneliti melakukan uji validasi kelayakan produk media kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa melalui angket penilaian. Diperoleh hasil skor dari ahli media dengan persentase sebesar 85,7% masuk kategori “Sangat Layak”, dari ahli materi diperoleh presentase sebesar 91,6% masuk kategori “Sangat Layak”, dan dari ahli bahasa diperoleh presentase sebesar 87,5% masuk kategori “Sangat Layak”. Keseluruhan hasil validasi tersebut diakumulasikan dan dievaluasi pada tahap *evaluate testing result*, dari hasil rekapitulasi penilaian para ahli mendapat persentase sebesar 88,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil validasi tersebut peneliti melakukan revisi produk untuk kemudian diimplementasikan kepada guru dan siswa. Selanjutnya tahap *communication the testing result*, hasil penelitian

dilaporkan secara tertulis melalui karya tulis skripsi dan dilaporkan secara lisan melalui sidang skripsi.

3. Respon guru dan siswa pada media pembelajaran media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V sekolah dasar memperoleh respon positif. Dilihat dari persentase yang didapatkan melalui pengisian angket respon guru sebesar 95,3% dengan kategori “Sangat Layak” dan presentase pengisian angket respon siswa sebesar 93,1% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil data tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V sekolah dasar dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

5.1.2 Implikasi

1. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dirancang dan dikembangkan sebagai salah satu solusi dari permasalahan terkait pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi kerajinan nusantara.
2. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan untuk proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dapat menjadi sarana alternatif media pembelajaran yang dapat mengembangkan minat siswa dan membantu siswa dalam mempelajari materi kerajinan daerah nusantara karena memuat multimedia interaktif dan desain yang sangat menarik.

5.1.3 Rekomendasi

1. Bagi pengajar pendidikan sekolah dasar mulai mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan *powerpoint* interaktif pada materi kerajinan nusantara menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung media pembelajaran SBdP kelas V sekolah dasar.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melanjutkan proses pengembangan media *powerpoint* interaktif secara lebih optimal dengan menambahkan materi kerajinan di Indonesia lebih banyak, serta melanjutkan penelitian untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran

berbasis *powerpoint* interaktif materi kerajinan nusantara dengan sampel yang lebih banyak agar media dapat digunakan oleh siswa seluruh daerah di Indonesia.