

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerahku kelas V SD Negeri 16 Belonsat Tahun Ajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa kelas V, analisis materi kondisi perekonomian daerahku, serta analisis media yang digunakan guru. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, perancangan tampilan media, alur navigasi, dan penyusunan soal evaluasi. Pada tahap *development* dilakukan pembuatan media menggunakan *PowerPoint*, penambahan fitur interaktif berupa animasi, tombol navigasi, gambar, audio, video, dan kuis, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk berdasarkan saran validator. Pada tahap *implementation* media diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 16 Belonsat untuk mengetahui kepraktisan penggunaannya. Selanjutnya pada tahap *evaluation* dilakukan analisis hasil validasi, analisis respon guru dan siswa, serta perbaikan akhir media. Melalui tahapan tersebut dihasilkan

media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran visual, menarik, dan interaktif.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerahku dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 86% dan hasil validasi ahli media sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan, interaktivitas, bahasa, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis media pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui hasil respon siswa sebesar 91,5% dan hasil respon guru sebesar 84% dengan kategori “Sangat Praktis”. Media yang dikembangkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, serta meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* menunjukkan tanggapan yang sangat baik. Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa pada materi kondisi perekonomian daerahku. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dari rata-rata 65 sebelum penggunaan media menjadi 82 setelah penggunaan media, dengan

peningkatan sebesar 17 poin. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar..

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerahku kelas V SD Negeri 16 Belonsat, terdapat beberapa implikasi yang dapat dikemukakan sebagai konsekuensi logis dari hasil penelitian ini. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajian materi yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen visual membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan bermakna (Pristy & Sukartono, 2023: 2028–2032). Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terbukti mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, visual, dan kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai

dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Implikasi lainnya adalah sekolah dapat memanfaatkan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti Smart TV dan perangkat multimedia lainnya, secara lebih optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bagi pengembangan media pembelajaran selanjutnya. Produk yang dikembangkan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi maupun mata pelajaran lain. Pengembangan media berbasis *PowerPoint* interaktif dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa, kreativitas, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran, pemanfaatan teknologi pendidikan, serta peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, dan implikasi penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerahku kelas V SD Negeri 16 Belonsat, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Guru juga diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, seperti Smart TV, komputer, dan perangkat multimedia lainnya secara optimal. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi pembelajaran melalui pelatihan atau pendampingan.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar yang membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Siswa juga diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media interaktif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan lebih luas, baik pada materi maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis aplikasi atau platform digital yang dapat diakses secara online maupun melalui perangkat Android sehingga penggunaan media menjadi lebih fleksibel dan efektif.

5. Bagi Pengembangan Ilmu Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Pengembangan media berbasis teknologi perlu terus dilakukan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, interaktivitas, dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., dkk. (2026). *Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berintegrasi Eksperimen Sains Sederhana untuk Mendukung Pemahaman Konsep Bencana Alam Banjir di Sekolah Dasar*.
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). *Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal, 4(1), 54–60.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Analisa, 7(1), 56–65.
- Anidi, I., Kusumawati, I., & Syhafiq, M. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Simbune*. Academy of Education Journal, 16(1), 114–133.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). *Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 5(2), 193–198.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Profesi Pendidikan, 1(2), 148–156.
- Dewanti, S. T., & Nugraha, A. W. (2025). *Pengembangan PowerPoint Interaktif Berbantuan Genially Mata Pelajaran IPAS Kelas IV*. Jurnal Basicedu, 9(5), 1491–1500.
- Dolo, F. X., Kua, M. Y., & Djawaria, P. Y. (2022). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan Multimedia Interaktif pada Materi Pemantulan Cahaya*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(1), 484–489.
- Fitriyani, F. N., & Rahmawati, I. (2023). *Objek Asesmen Proses dan Hasil Belajar: Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 22(2), 223–236.

- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hariato, E., & Muhajirin, L. (2025). *Analisis Peran Media Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro, 3(2), 57–61.
- Hasan, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Khasanah, S. U., Murtiyasa, B., Sumardi, S., & Yati, Y. (2023). *Pembelajaran Kontekstual untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Statistika Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 7(1), 583–592.
- Kusuma, Y. A., Muhroji, & Ratnawati, W. (2022). *Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V*. Educatif: Journal of Education Research, 4(3), 139–143.
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, & Bilqis, M. (2026). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory*. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 3(2), 976–989.
- Mantiri, J., & Onibala, N. (2023). *Sistem Ekonomi Indonesia*. Surakarta: Tahta Media Group.
- Narieswari, A. (2022). *Penerapan Literasi Sains melalui Pemanfaatan Lingkungan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2), 313–318.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). *Pemikiran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Education and Development, 11(2), 1–10.
- Octaviani, S. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar*. Educational Technology Journal, 1(2), 66–77.

- Pristy, N., & Sukartono. (2023). *Kontribusi Media PowerPoint Interaktif dan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS*. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(4), 2026–2036.
- Romi, R., & Radia, E. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(5), 6921–6938.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). *Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE*. Multinetics, 9(1), 1–10.
- Seran, E. Y. (2021). *Konsep Dasar IPS*. CV Budi Utama.
- Setyaputri, F. M., & Utaminingsih, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Berbasis PowerPoint pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri Tanjungtirto II Berbah*. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 9(1), 48–55.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian (Edisi 2)*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, N., & Yaumi, M. (2024). *Desain Multimedia Pembelajaran Abad ke-21: Integrasi Cognitive Load Theory dan TPACK dalam Pembelajaran Digital*. Jurnal Basicedu, 10(3), 1–12.
- Taufiqurrahman, M. (2023). *Pembelajaran Abad 21 Berbasis Kompetensi 4C di Perguruan Tinggi*. Progressa Journal of Islamic Religious Instruction, 7(1), 77–89.
- Ulgari, S., Yulia, E., Purba, B., & (2023). *Kelayakan Multimedia Interaktif pada Pokok Bahasan Model Pembelajaran yang Dikembangkan Menggunakan Model ADDIE*. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP), 16(2), 114–121.