

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa:

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran PowerPoint interaktif yang menarik, layak dan valid sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta layak untuk diterapkan kepada siswa kelas V SD 08 Potai. Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut (Hamid et al. 2020) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mampu merangsang siswa mempelajari materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan demikian diharapkan membantu proses transfer ilmu oleh guru kepada siswanya dengan mudah serta dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik pada Tema 5: Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem Produk pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif ini telah lulus tahap validasi dari beberapa ahli. Pengembang mencari validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, materi dan ahli pembelajaran. proses pengembangan media ini didasarkan pada hasil saran para validator. Media pembelajaran PowerPoint interaktif ini terdapat gambar, suara, animasi, video serta tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Pembuatan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan memuat gambar,

animasi, suara, video dan tombol navigasi pada setiap slide. Adapun pemilihan bahan-bahan dalam media PowerPoint interaktif seperti gambar, warna, jenis font dan ukuran huruf juga disesuaikan. Desain template dibuat layaknya seperti sebuah buku asli dengan efek gambar perspektif 3D. Desain dibuat seperti animasi bergerak didalamnya Penggunaan transisi menambah kesan nyata dalam menggunakan template media PowerPoint interaktif ini. Penyesuaian desain ini agar dapat mempengaruhi ketertarikan siswa sehingga mereka dapat fokus dengan materi yang disampaikan sehingga muncul motivasi mereka untuk belajar. Sesuai dengan teori dari (Husein Batubara, 2022), penggunaan quiz pada menu akhir dibuat agar anak lebih tertantang dalam pembelajaran dan berani mengemukakan pendapatnya sendiri, sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. menu quiz interaktif yang di kombinasikan dengan fitur. Pengguna dapat memperoleh umpan balik secara langsung saat selesai menjawab quiz berupa

 Berdasarkan Evaluasi Tingkat Motivasi Pada anak-anak SD 08 Potai merupakan golongan anak generasi Z. Untuk memahami gaya belajar anak-anak generasi Z sangat penting karena mereka lebih cenderung tertarik pada tantangan, keterkaitan dengan dunia nyata, dan penggunaan teknologi (Husein Batubara, 2022). Mereka juga lebih suka berinteraksi dengan media sosial (Wijoyo et al., 2020), dengan demikian ketertarikan mereka terhadap media multimedia interaktif juga tinggi. Pada kasus ini dalam penelitian terdahulu (Munadhifah, 2020) menemukan hasil bahwa multimedia interaktif memiliki kriteria sangat menarik bagi siswa dengan total skor perolehan

sebesar 89%. Hasil tersebut juga sama dengan yang ditemukan oleh peneliti pada penelitian ini, diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat menarik. Kriteria tersebut membuat media

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran Power Point Interaktif ini adalah:

1. Jangka Waktu Pengembangan: Dalam pengembangan media pembelajaran Power Point Interaktif, waktu pembuatan produk awal cukup lama yang dikarenakan peneliti tidak menggunakan buku panduan dari penulis manapun dalam pembuatan.
2. Keberlanjutan dan Pembaruan: Media pembelajaran Power Point Interaktif mungkin menghadapi keterbatasan dalam hal keberlanjutan dan kemampuan untuk diperbarui sesuai dengan perkembangan kurikulum atau tuntutan pendidikan terbaru. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi relevansi jangka panjang media pembelajaran tersebut.
3. Keterbatasan Teknologi: Bergantung pada infrastruktur dan ketersediaan perangkat di lingkungan pembelajaran, media pembelajaran *power point interaktif* mungkin tidak dapat diakses dengan optimal oleh semua peserta didik, mengakibatkan kesenjangan aksesibilitas.

C. Implikasi

1. Media pembelajaran berbasis *power point* memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Implikasi ini mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan Teknologi Sebagai Alat Pembelajaran:
Implementasi media *power point* menunjukkan bahwa teknologi dapat diintegrasikan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Implikasinya adalah perlunya pemahaman dan keterampilan penggunaan teknologi oleh pendidik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna.
3. Adaptasi dengan Gaya Belajar Siswa
Media pembelajaran berbasis *power point* memberikan implikasi positif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dengan menyediakan variasi tipe pertanyaan dan tantangan, guru dapat lebih mudah menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan preferensi dan kebutuhan individual siswa.
4. Dengan adanya media pembelajaran berbasis powerpoint dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan referensi media pada pembelajaran IPAS, selain itu kreativitas guru juga dilatih untuk berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan dan menciptakan hal baru dalam pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan menunjang mutu pendidikan di sekolah. Penelitian pengembangan media

pembelajaran berbasis powerpoint membantu menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar IPAS dan memberikan dorongan positif terhadap kemajuan sekolah.

D. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif, di sekolah, yang tidak hanya memberikan alternatif yang menarik tetapi juga mengintroduksi konsep-konsep terkini, bertujuan untuk merangsang minat siswa dan secara signifikan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

Para peneliti berikutnya untuk mengeksplorasi dan menyempurnakan media pembelajaran *power point interaktif* dengan kreativitas dan peningkatan yang lebih lanjut, sambil memanfaatkan temuan dan pengalaman dari penelitian ini sebagai panduan yang berharga untuk menciptakan solusi pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi bagaimana lingkungan belajar, baik secara fisik maupun sosial, memengaruhi efektivitas media *power point*. Ini dapat mencakup aspek seperti kelompok belajar, keberlanjutan penggunaan, dan dampaknya terhadap motivasi siswa.

DAFTAR PUSTKA

- Achlikul Zahwa, F., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19, 1.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327
- Anisa, N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Motion Graphics Sederhana Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 78-94.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01).
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Aspi Muhammad, & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Lecture Notes in Mathematics, 722.
- Daulay, S. N., Haryadi, & Pristiwati, R. (2022). Rekonstruksi Media Power Point Dalam Pembelajaran Teks Prosedur. *Asas: Jurnal Satra* , 11(1), 138.
- Fadilla, A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri.
- Gunawan, I. G. D., Pranata, Pramarta, I. M., Mertayasa, I. K., Pustikayasa, I. M., & Widyanto, I. P. (2020). Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(2), 160-171.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Muharoma, Y.P., & Wulandari D., (2014).

Muhson, A., K. Baroroh dan Mustofa. (2012). Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan microsoft power point.

Mulyawan, D. (2013). Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint. (Online). [om/2013/01/jurnalpengaruhpenggunaan-microsoft.html](http://www.jurnalpengaruhpenggunaan-microsoft.html).

Sanjaya, W. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana