

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) yang telah diuraikan, maka untuk menjawab rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif (POPOTIF) pada materi Keragaman Budaya Indonesia dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yakni analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi produk yang dikembangkan menggunakan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Hasil uji coba dari respon siswa dengan jumlah 24 siswa diperoleh persentase sebesar 82% termasuk dalam kriteria “Baik”. Berdasarkan data tersebut *Powerpoint* Interaktif yang dikembangkan menarik siswa untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian tingginya persentase respon siswa membuktikan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi keragaman budaya indonesia.
2. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) di validasi oleh validator ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan agar dapat diujicobakan dalam pembelajaran setelah produk dinyatakan layak. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali terhadap media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif diperoleh presentase sebesar 82,5% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi oleh

ahli media dilakukan sebanyak satu kali, didapatkan presentase sebesar 85% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”.

3. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada siswa sebanyak 2 kali pertemuan, yakni sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil angket sebelum penggunaan media mendapatkan persentase 72% dengan kategori “Cukup”. Sedangkan sesudah penggunaan media mendapatkan persentase 85,58% dengan kategori “Tinggi”, yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 13,58%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (POPOTIF) yang dikembangkan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Faktor yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada penelitian yang dilakukan dengan adanya fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (POPOTIF) yang dikembangkan. Adanya penjelasan materi secara audio-visual melalui penjelasan berbasis suara dan tampilan gambar yang mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, penyematan gambar ilustratif dan tautan video pembelajaran dari *YouTube* yang relevan dengan materi memperkuat keterlibatan siswa selama proses belajar. Tampilan visual yang menarik dan animasi pada setiap *slide* menambah daya tarik media serta menjaga perhatian siswa tetap fokus dan dengan adanya kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur *trigger* memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung. Peningkatan motivasi belajar ini juga berdampak pada partisipasi siswa di kelas. Siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keragaman Budaya Indonesia. Siswa terlihat lebih sering bertanya, menjawab

pertanyaan guru, dan aktif dalam mengerjakan kuis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media POPOTIF berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Pengembangan *Powerpoint* Interaktif perlu dilakukan dengan materi Pendidikan Pancasila yang berbeda atau dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda.
2. Produk yang telah dikembangkan masih memiliki kelemahan sehingga perlu diadakannya kajian yang lebih mendalam untuk meminimalisir kelemahan tersebut agar dapat menjadi produk yang benar-benar layak digunakan.
3. Produk yang dikembangkan juga membutuhkan waktu yang lama jadi untuk pengembang selanjutnya agar lebih mempertimbangkan waktu yang dimiliki untuk dapat menghasilkan produk dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti. 2020. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development). Malang: Madani Media.
- Arikunto. (2022). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daulay, S. N., Haryadi, & Pristiwati, R. (2022). Rekonstruksi Media Power Point Dalam Pembelajaran Teks Prosedur. *Asas: Jurnal Satra*, 11(1).
- Dewi & Izzati, 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP
- Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiana. 2018. Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran). Malang: UB Press.
- Djamarah, S.B. (2012). Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Elpira, Nira & Anik Ghufron. (2015). *Pengaruhgunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.
- Faisal Anwar, dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar," 89.
- Haerani, Wahyu Evi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Mengacu Pada Kurikulum 2013 Subtema Gaya Dan Gerak Benda Kelas IV*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.
- Hamid, M. A., dkk (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis
- Hasibuan, A.M., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa," *Elementary School Journal* 11, no. 2 (2021): 134–143.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. —Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Husein Batubara, Hamdan, Media Pembelajaran MI/SD, Semarang: Graha Edu, 2021.
- Ika Dewi Sukmawati, "Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru," Skripsi, Pekanbaru, Universitas Islam Riau, 2022.
- Intan, Kairani & Zaira. (2024). Penerapan Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Bhineka Tunggal Ika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, no. 3.

- Jagad, & Heru, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 11, no. 3 (2021). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1).
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*.
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuwajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 582–589.
- M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 120.
- Mahmudah, I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Sejarah Dakwah Islam melalui Metode Number Head Together Siswa Kelas VIII-H SMP Negeri 2 Pare. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 423–434.
- Malik, Affan. "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, no. 1 (2019).
- Mardianto. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing
- Muhammad Ramdhan. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ni Luh Putu Sintia Dewi & Uda Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 77–78.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Purba. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, A.A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 23–30.
- Putri, Fida Amalia Buana & Rezkita Shanta. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu*. 5 (3).
- Ragin, Magdalena, & Puspita. 2020. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.
- Rahmawati, Y., & Ridwan, A. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 21-35.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rozi, F., "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran," *Widyagogik* 5, no. 2 (2018): 6

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, Deni, K., & Cepi, R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Saidah. (2018). *Pegembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus AI-Kautsar BlimbingMalang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/12916>
- Sardiman, A.M.(2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Persada
- Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Septy, Aldiansyah, dkk. (2021) *Penggunaan Media Poster untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN pada Siswa SDN Cipete 4 Tangerang*. Vol. 3, No. 2 *Studi Pendidikan*.
- Skinner, B.F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Tambunan, R.E., & Sonurya, E., “Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kjuruan* 16, no. 2 (2014): 6–7
- Trimansyah. (2021). *Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif*. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13-27.
- Uno. H. B., 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Cetakan kedelapan. Jakarta: PT Bumi Aksara..
- Widiyanto. D., “Penanaman Nilai Toleransi Dan Keragaman Melalui Strategi Pembelajaran Tematik Storybook pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 7, no. 2 (2017)
- Wulandari, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi*. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Group.