

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada BAB IV, maka dapat diambil sebuah kesimpulan.

1. Hasil validasi media mendapatkan presentase 96% dengan kualifikasi sangat valid. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 93% dengan kualifikasi sangat valid. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil juga mendapatkan hasil presentase 92%. Dan uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 95%. Hal ini dapat dikatakan media pembelajaran valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil dan uji coba produk yang telah dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai rata-rata pada *pretest* 69 dan rata-rata pada *posttest* 89. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu siswa antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba menunjukkan tentang meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

#### B. Saran

Keberhasilan suatu pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan, maka sesuai yang telah dilakukan penelitian di SDN 1 Permanu, yaitu.

1. Bagi lembaga, diharapkan sebagai salah satu bentuk referensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang literasi budaya dan kewargaan dalam suatu pembelajaran, mengoptimalkan proses pembelajaran, meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran terutama dalam pembelajaran jarak jauh yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.
2. Bagi pembaca diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang berbagai penelitian yang salah satunya R&D dan meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya harus dapat membuat media lebih inovatif dan kreatif.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR RUJUKAN

- Agib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Rama Widya
- Agib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*. Bandung: Rama Widya
- Anissyafa'at, N. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Microsoft Office Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (Power point Keragaman Budaya) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul*. (Online). Diakses 15 Desember 2020. <http://repository.upy.ac.id/212/>.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi 6. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindi Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Benediktus, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power point*. (Online). Diakses pada 10 Desember 2020. Dari <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/14%20-%202020>
- Darmawan, D. 2012. *"Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi"*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Effendi, M. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran. Pengantar kea rah pemahaman KBK, KTSP, dan SBI*. Malang. FIP Universitas Negeri Malang
- Fengki, P. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar*. (Online). Diakses pada 15 Desember 2020. <https://repository.unja.ac.id/4582/>.
- Fida A. B & Shanta R. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu*. Jurnal PENDIDIKAN ke SD an, vol 5, nomor 3, mei 2019, hlm. 684-693. (Online). Diakses pada 15 Desember 2020. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/6122/pdf>
- Gumawang, A. 2011. *Belajar Otodidak Word, Excel, PowerPoint 2010 Plus Internet*. Bandung: Informatika Bandung
- Halamik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. AH
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara
- Handarini, O.I. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Jurnal PENDIDIKAN Administrasi Perkantoran (JPAP) volume 8, nomor 3, 2020 (online). Diakses pada 15 November 2020 dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/8503/4094>



- Hardiansyah, firman. 2017. *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Harini, Asih Widi. 2010. *Effektif dan Powerfull Presentation with Powerpoint*. Yogyakarta
- Kustandi, C. dan Bambang, S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Listyani, A. 2017. *Pengembangan Board Game Ular Tangga Kelas III SDN Kotagede 5 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Maria, R. A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Power point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang Schol*. (Online). Jurnal Scholaria, vol 6, No. 1, hlm 143-158. Diakses 15 Desember 2020. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/190>
- Marisa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi PENDIDIKAN*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Tinjauan Teoristis dan Praktis. Jakarta: Kencana
- Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif s.dkk. 2012. *Media PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: safiria Insania Press.
- Sandrayani. 2018. *Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Budaya Kelas IV SD*. Karanganyar: Keluarga Mandiri.
- Sanjaya, B. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setyosari, P. 2005. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soemanto, Wasty, 2006. *Psikologi PENDIDIKAN*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suhastra, Dimas. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran power point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Materi Energi dan Perubahannya di MIN Rejoso Jombang*. <http://ethese.uin-malang.ac.id>. Diakses tanggal 4 Juli 2021 pukul 11.45 WIB.
- Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono 2015. *Statistika Nonparametris untuk Penelitian*. CV. Alfabeta
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surono. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi asitilen di SMK Muhammadiyah Prambana*”, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Susilana, Rudi, dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: cv Cavana Prima
- Wibowo, dkk.2015. *PENDIDIKAN Karakter berbasis kearifan lokal disekolah (konsep strategi, dan implementasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**