

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti telah menghasilkan produk media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif disertai *Spinning Game* pada pelajaran IPA terutama pada materi gaya dan gerak yang telah dikembangkan, maka ada beberapa hal yang dapat dikaji, yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif disertai *Spinning Game*.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada pelajaran IPA materi gaya dan gerak di kelas IV SD Aisyiyah Nganjuk. pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model Borg & Gall (1985).

Pembuatan *powerpoint* interaktif ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kelas pada pembelajaran IPA. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif disertai *Spinning Game* sebagai berikut: (a) Tahap Perencanaan, (b) Tahap Pengembangan, (c) Tahap Validasi, dan (d) Tahap Uji Coba. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif disertai *Spinning Game* yaitu materi gaya dan gerak.

Pengembangan media *PowerPoint* interaktif disertai *Spinning Game* ini sesuai dengan penelitian terdahulu dari Ririn Indriyanti pada tahun 2017 dari Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa pengembangan media

PowerPoint interaktif menunjukkan hasil pencapaian belajar meningkat. Materi yang digunakan pada materi ini adalah materi penyesuaian makhluk hidup terhadap lingkungan yang dilakukan kepada siswa kelas V.

2. Validitas media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif disertai *Spinning Game*.

Berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan pengguna dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 85% atau sangat baik, sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh 98% dengan kriteria sangat baik juga. Dan yang terakhir adalah hasil uji coba kepada pengguna yaitu uji kelompok besar dan uji kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh 80% dengan kriteria sangat baik dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 88,25% dengan kriteria sangat baik juga. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil validitas para ahli dan pengguna bahwa produk media *PowerPoint* interaktif disertai *Spinning Game* layak digunakan dalam memotivasi belajar peserta didik didalam kelas.

3. Efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif disertai *Spinning Game* dalam meningkatkan motivasi belajar.

Dari hasil angket yang diisi oleh uji kelompok besar dan uji kelompok kecil dengan perolehan hasil 80% dari uji kelompok besar dan 88,25% dari uji kelompok kecil telah menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif disertai *Spinning Game* memiliki tingkat motivasi belajar tinggi saat digunakan sebagai media dalam belajar mengajar di dalam kelas dengan kriteria sangat bagus.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya produk pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* sebagai motivasi belajar.
- b. Peserta didik diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada, serta mendiskusikan masalah yang belum mereka temukan jawabannya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.
- c. Peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar lainnya, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* ini dapat disebarluaskan atau digunakan di semua kelas yang ada di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah tingkat SD yang ada di Nganjuk. Namun penyebaran produk pengembangan harus tetap

memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut dari media pembelajaran *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* sebagai berikut:

- a. Media *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* dapat dijadikan alternatif untuk materi gaya dan gerak pada pembelajaran IPA kelas IV.
- b. Diharapkan agar guru terutama guru yang mengajar di kelas IV menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game*.
- c. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk *Powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu mendatang.