

## **BAB V PENUTUP**

### **A. KESIMPULAN**

Dalam bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan yang dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *power point* yang Interaktif. Berikut hasil kesimpulan dari penelitian ini :

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* yang Interaktif dilakukan melalui tahap validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pada tahap validitas dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap selanjutnya nilai praktikalitas diperoleh berdasarkan angket siswa dan guru kelas I SDN 04 IX Koto Dharmasraya. Terakhir, tahap efektivitas diperoleh berdasarkan hasil nilai siswa melakukan soal pre-test dan post-test.
2. Hasil validasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *power point* yang interaktif dari 3 validator mendapatkan nilai rata-rata 92,60% kategori sangat valid dari ketiga validator. Media *power point* yang interaktif mendapatkan hasil uji praktikalitas siswa dengan rata-rata 97,37% kategori sangat praktis dari skala terbatas dan skala kecil. Dan mendapatkan tingkat praktikalitas dari guru skala terbatas dan skala kecil dengan rata-rata 96,66% termasuk dalam kategori sangat praktis. Media hasil uji efektivitas E-media

*power point* yang interaktif mendapatkan efektivitas pada hasil uji coba dengan rata-rata 94,72 % . maka media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *power point* yang interaktif sudah memenuhi standar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SDN 04 IX Koto.

## **B. SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 04 IX Koto Dharmasraya, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Guru dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *power point* yang interaktif ini sebagai media pembelajaran selain buku tema, terutama pada materi menentukan kosaa kata.
2. Siswa diharapkan bisa tetap fokus mengikuti proses pembelajaran walaupun guru menggunakan media pembelajaran yang baru.
3. Peneliti lain dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berdbeda dan kelas yang berbeda di SD. Lalu peneliti juga dapat melihat standar validitas, praktikalitas, dan efektivitas sebuah media pembelajaran sesuai dengan penelitian ini.
4. Bagi sekolah disarankan untuk lebih menggunakan media pembelajaran seperti *power point* yang interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna mendukung proses pembelajaran yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M.Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arsyad. (2017) .*Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Refensi  
Jakarta
- Salahuddin. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo*. Jurnal pendidikan Makalah. Vol. 1. No.2 : 116.
- Cheung, L. (2016). Using ADDIE Model Of Instruction Design To Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education 2016*
- Darmawan, D (2012). *Pendidikan teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT remaja Rosdakarya.
- Epon Ningrum. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta : Ombak
- Hidayah Nurul. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.2.No.1
- Hidayat S. Muhtar. (2012). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Yogyakarta. *Jurnal INSANIA*. Vol.17.No.2
- Haryanto & Rahman Budi. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. Yogyakarta: *Jurnal Ilmiah*. Vol.2.No.2
- Latifah , Sri, Dkk. (2016) “ Pengembangan Hasil Kerja Siswa Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi teks eksplanasi.

- Mahsun (2014). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-fikru :Jurnal Ilmiah*, 14 (1),1-12.
- Ngalimun. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pane, Aprida & Darwis Muhammad (2017). Lamongan. *Belajar dan pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Vol. 03. No. 2. Hal, 334-352.
- Purwono.Joni, dkk (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeril Pacitan. Dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2 : 127*
- Pratiwi, Cerianing. (2020). *Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol.7.No.1.
- Priyatni, Endah Tri. 2016. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin.IAIN Antasari Press.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Sugiyono.(2017). *Metode penelitian kuantitatif. Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar &Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umar. (2013). Media Pendidikan. *Jurnal tarbawiyah*. Vol 10 (No 2), 8.
- Yudhi Munadi. (2010). *Media Pembelajaran* Jakarta : Gaung Persada (GP) press.