

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai yang telah dikembangkan dapat dinyatakan **sangat valid** yaitu dengan rata-rata validitas **91,66%**. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis saintifik dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar.
2. Praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis Saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai yang telah dikembangkan dinyatakan **sangat praktis** dengan persentase praktikalitas **93,9 %**, yaitu 95% penilaian praktikalitas oleh guru dan 92,8% penilaian praktikalitas oleh siswa. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis saintifik sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar dapat dikembangkan pada materi dan pembelajaran lainnya
2. Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik ini selanjutnya dapat dilanjutkan oleh peneliti berikutnya pada tahap efektifitas

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S., & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. Volume 3, Nomor 2. Hlm 78-90.
- Amrina, Z., Desfitri, R., Zuzano, F., & Wahyuni, Y. (2018). *Pembelajaran Matematika*. Padang: Erka.
- Azhar, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Budiarta, I. W. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 4, Nomor 2. Hlm 1-12.
- Bulan, S. (2020) Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. (Nomor 1 Tahun 2020) 18-19.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Jurnal Halaqa*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 35-43.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Devayana, I. K. D. D. (2017). Pembelajaran multimedia interaktif guru PJOK. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*. Volume 1, Nomor 1. Hlm. 422-429.
- Falahudin. I. (2014) Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. (Nomor 4 tahun 2014), 104-117.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gowasa, S., dkk. (2019). Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. *Jurnal Tematik*. Volume 9, Nomor 1. Hlm. 19-27.
- Hamzah, K. (2019). Efektifitas penggunaan media powerpoint topik lingkaran terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Volume 2, Nomor 1. Hlm. 18-24.

- Hasibuan, D. T. & Diahningsih, R. H. (2020). Pengemasan pembelajaran tatak tinoa ser-ser dalam media pembelajaran powerpoint stand alone untuk siswa kelas X SMA di Medan. *Jurnal Seni Tari*. Volume 9, Nomor 2. Hlm. 240- 249.
- Herman, H. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta : Departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral pendidikan tinggi royek pengembangan lembaga pendidikan dan tenaga kependidikan.
- Hosnan. (2014) . Pendekatan saintifik dan kontestual dalam pembelajaran abad 21. Bogor : Ghalia Indonesia
- Isrok, A., & Amelia, R. (2018) *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jayusman, I., dkk. (2017). Pengembangan media pembelajaran multi media power point pada mata kuliah sejarah asia timur. *Jurnal Candrasangkala*. Volume 3, Nomor 1. Hlm. 37-42.
- Jupriyanto, & Ganis. (2011). Pengenalan adat tradisional indonesia berbasis multimedia pada madrasah ibtidaiyah muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Volume 3, Nomor 4. Hlm. 40-44.
- Kesumawati. (2008). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media schoology. *Jurnal Derivat*. Volume 7, Nomor 7. Hlm. 230-131.
- Khaerunnisa, dkk. (2018). Pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Indonesian of History Education*. Volume 6, Nomor 1. Hlm. 31-41.
- Komariyah, dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis android. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. Volume 4, Nomor 1. Hlm. 43-52.
- Marfuah, S., dkk. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powerpoint disertai visual basic for application materi jarak pada bangun ruang kelas X. *Jurnal Gantang*. Volume 1, Nomor 1. Hlm. 41-48.
- Maryani. (2014) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 3, Nomor 1. Hlm. 15-19.
- Meifiani, N. & Prastyo, T. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran peluang berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa STKIP PGRI Pacitan.

Jurnal Beta. Volume 8, Nomor 2. Hlm. 153-162.

- Murtikusuma, R. P. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model problem-based learning berbantuan media powerpoint untuk siswa kelas XI SMK materi barisan dan deret. *Jurnal Saintifika*. Volume 17, Nomor 2. Hlm. 20-33
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (Studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*. Volume 6, Nomor 2. Hlm. 106-118.
- Pratomo, A. & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode hannafin dan peck. *Jurnal POSITIF*. Nomor 1. Hlm. 14-28.
- Rahmah, A.P (2013). Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi Taksonomi Bloom. *Jurnal ilmiah dan pendidikan matematika*. Volume 8, Nomor 2. Hlm. 3-8.
- Rosmala, A. & Isrok'atun. (2018). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rosyid, Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sani, A. R. (2015). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, K. P. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education pada pembelajaran matematika materi volume kubus dan balok untuk siswa kelas V SD Negeri 55 Air Pacah. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: UBH.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 183-190.
- Suparlan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian

- Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume 2, Nomor 2. Hlm. 182-185.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syafwan, H. & Afriyanti, R. (2017). Perancangan media interaktif untuk pembelajarana rantai makanan dan jaringan makanan berbasis multimedia. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*. Volume 2, Nomor 1. Hlm. 39-44.
- Tarigan, D. & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Volume 2, Nomor 2. Hlm. 187-200.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Jurnal Seminar Nasional Riset Inovatif*. Nomor 4. Hlm. 208-216.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Ika*. Volume 11, Nomor 1. Hlm. 12-26.
- Yanti, F., Yasmi, F., & Jaenam. (2014). Pengembangan media interaktif berbasis karakter pada materi sistem peredaran darah manusia untuk SMA. *Jurnal Pelangi*. Volume 7, Nomor 1. Hlm. 126-136.
- Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusri, R. & Husaini, A. (2017). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan microsoft power point dalam pembelajaran matematika kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal IPTEKS Terapan*. Volume 11, Nomor 1. Hlm. 1-8.
- Zaiful, R., Halimatus, S., & Nanda, S., (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang:Literasi Nusantara Abadi.