

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan Pengembangan data uji coba media pembelajaran *microsoft power point* interaktif pada materi pengukuran waktu pada siswa kelas III SDN 05 Surau Gadang di peroleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran interaktif *Microsoft Power Point* berbasis *Problem Based Learning* pada siswa kelas III SD dengan materi pengukuran waktu memenuhi kriteria sangat valid, media divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli materi dan ahli desain. Persentase validitas media oleh ahli materi yaitu 95,83% dengan kriteria valid dan persentase validitas media ahli desain yaitu 97,91% dengan kriteria sangat valid, dari pernyataan tersebut maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif yang di kembangkan ini memperoleh rata-rata persentase 93,06% dengan kriteria sangat valid, yang berarti media pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran waktu dapat digunakan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Praktikalitas media Pembelajaran interaktif *Microsoft Power Point* berbasis *Problem Based Learning* pada siswa kelas III SD dengan materi pengukuran waktu yang dinilai sangat praktis oleh guru dengan persentase rata-rata 93,33% yang dapat dilihat dari aspek tampilan dan penggunaan media dengan persentase 100%, aspek isi materi dengan persentase 90%, aspek

pembelajaran berbasis(PBL) dengan persentase 90%, dari ketiga aspek tersebut terlihat bahwa kepraktisan tertinggi terdapat pada komponen aspek tampilan dan penggunaan media dengan persentase 100% yang dikategorikan sangat praktis oleh guru.

3. Praktikalitas media Pembelajaran interaktif *microsoft power point* berbasis *problem based learning* pada siswa kelas III SD dengan materi pengukuran waktu yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat praktis oleh siswa, dengan persentase rata-rata 93,45% yang dapat dilihat dari aspek proses penggunaan media dengan persentase 97,61%, aspek kesesuaian materi dengan pengetahuan siswa dengan persentase 92,42%, aspek kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dengan persentase 90,34 %, dari ketiga aspek tersebut terlihat bahwa kepraktisan tertinggi terdapat pada komponen aspek proses penggunaan media dengan persentase 97,61 % yang dinyatakan sangat praktis oleh siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi guru kelas III, berdasarkan hasil validatas yang telah dilakukan, media *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pengukuran waktu yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengangkat judul penelitian ini, diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian ini ketingkat efektivitas, dikarena keterbatasan waktu dan pengetahuan

yang dimiliki peneliti sehingga penelitian ini hanya dilakukan pada tahap uji coba validitas dan praktikalitas.

3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pengukuran waktu untuk siswa kelas III Sekolah Dasar (SD).