

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint pada materi pecahan untuk kelas II yang telah dilakukan dan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Validitas media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* pada materi pecahan untuk siswa kelas II SDN 05 Sungai Geringging II dinyatakan sangat valid dengan persentase 90%. Pada validasi bahasa mendapat nilai dengan persentase 95,45%, dan pada validasi desain mendapat nilai dengan persentase 86,11%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas II SD.
2. Praktikalitas media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* pada materi pecahan untuk siswa kelas II SDN 05 Sungai Geringging II yang sudah digunakan oleh guru dan siswa kelas II diperoleh dengan persentase 88,13% dan dinyatakan sangat praktis. Pada praktikalitas media oleh guru diperoleh nilai dengan persentase 90,90% dan pada praktikalitas oleh siswa diperoleh nilai dengan persentase 85,36%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint pada materi pecahan untuk kelas II dengan KD dan materi yang lainnya.
2. Bagi guru kelas II, media ini bisa menjadi alternatif bahan belajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.
3. Bagi siswa kelas II SD, bisa memanfaatkan media pembelajaran *PowerPoint* ini dengan baik sebagai sumber belajar.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint untuk siswa kelas II SDN 05 Sungai Geringging II Kabupaten Padang Pariaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 15(1), 64-74.
- Andriani, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143-157.
- Ahmad Susanto, Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (jakarta: Kencana,2013) hlm.183.
- Arifah, I., Maftukhin, A., & Fatmaryanti, S. D. (2014). Pengembangan buku petunjuk praktikum berbasis guided inquiry untuk mengoptimalkan hands on mahasiswa semester II program studi pendidikan fisika universitas muhammadiyah purworejo tahun akademik 2013/2014. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 5(1), 24-28.
- Arindiono, R., Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(1), 28–32.
- Astuti, T. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3D Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I Di SD Lab School UNNES* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.
- Dewanty, R. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok 1.
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2), 1-16.

- Hasratuddin.(2014). *Pembelajaran matematika sekarang dan yang akan datang berbasis karakter*. Jurnal Pendidikan Matematik Raflesia. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 94-106.
- Kurniawati, A. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen.
- Kania, N. (2018). Alat peraga untuk memahami konsep pecahan. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 1-12.
- Mubarok, M. U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Visual Basic Application For Power Point pokok bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA Kelas Ivc SD Negeri 147 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Rahmadani, R., & Yuza, A. (2021). Development of Interactive PowerPoint Learning Media Based on Realistic Mathematics Education on Mathematics Learning Material for Flat-Building for 4th Grade Students of SD Negeri 01 Alang Lawas. *JURNAL FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*, 14(1), 1-5.
- Rahmani, N. F. (2014). Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII DI Yogyakarta. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul berbasis model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran pemrograman desktop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 93-102.
- Sutriani, S., Barra'Tandiayuk, M., & Paloloang, B. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan di Kelas V SDN 2 Bukit Harapan. *Jurnal Kreatif Online*, 4(1).

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Setiani, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA. *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106-111.
- Utari, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2810-2815.
- Utami, R. S. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah menengah pertama pada pokok bahasan dalil pythagoras (Kelas VIII Semester I SMP Muhammadiyah 4 Surakarta)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Vira Fransiska, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 38-43.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.