

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Padang Pariaman, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD/MI menggunakan model 4D yang dimulai dari tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Tahap *define* merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yang mana akan menghasilkan sebuah kebutuhan peserta didik yang dirincikan dari adanya analisis ujung depan (*font and analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tujuan pembelajaran, analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep. Pada tahap *design* merupakan proses menyiapkan rancangan produk yang akan dikembangkan dan akan dibuat. Kemudian pada tahap *develop* ini produk yang sudah dirancang akan dinilai oleh para ahli dan diikuti dengan revisi produk. Sedangkan untuk tahap *dissiminate* produk yang sudah dinilai dan direvisi disebarluaskan ke lingkup yang lebih luas.

2. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hal ini dibuktikan oleh hasil validitas media sebesar 96%, validitas materi sebesar 93%, dan validitas bahasa sebesar 93%, yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berada pada kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas, penilaian oleh pendidik memperoleh hasil sebesar 97%, sedangkan penilaian oleh peserta didik memperoleh hasil sebesar 90%, sehingga media PowerPoint interaktif dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya, keefektifan media pembelajaran PowerPoint interaktif ditinjau dari peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai mean N-Gain Score sebesar 0,7600 yang berada pada kategori tinggi, serta nilai mean N-Gain Persen sebesar 75,9740% yang termasuk dalam kategori efektif. Karena media PowerPoint Interaktif yang dikembangkan sudah dikatakan valid, praktis dan efektif maka media PowerPoint interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif yang telah dilakukan, berikut dikemukakan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya.

1. Bagi pendidik, media pembelajaran PowerPoint Interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar media dapat dimanfaatkan secara optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji efektivitasnya terhadap variabel lain seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Journal Education and Tecnology*, 4(1).
- Anyan, A, Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1).
- Arini, N. L. P. D., & Agustika, G. N. S. (2021). Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Cahyadi, A. (2021). Esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia. Yogyakarta: CV Mahata.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2).
- Dewi, N, L, P, S & Manuaba, I, B, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Duli, N. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Cv Budi Utama.
- Dwiqui, C, G, S., Sudatha, I, G, W., & Sukmana, A, I, W, I, Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V, *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48.
- Fadhila, N, R., & Farida, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1).
- Fadlilah, U, N., Khamdun., & Purbasari, I. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi “Quizizz.” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1).

- Hendrizar. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(1), 44–53.
<https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48>
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146.
- Herwati, Moh Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, & Barlian Kristanto. (2023). Motivasi dalam Pendidikan. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hidayah, N & Hermansyah, M. (2016). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3(2).
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2).
- K., Dhea V., Daningsih, E. & Marlina Reni. (2018). Kelayakan Powerpoint Interaktif Organ Tumbuhan Kelas XI SMA Berdasarkan Analisis Ukuran Dan Tipe Stomata. *Jurnal Pendidikan*. 16 (2).
- Karlina, I., K, N., & A, M. (2018). Media Berbasisi Information And Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 3 (2).
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A.
- Kurnia PS, A, M, B, K & Gaung, P, Y. (2019). Motivasi Belajar dalam Perspektif QS. Al-Ra'd: 11 Menurut Kitab Tafsir Al-Jalalain Karya Imam Jalaluddin Al-Mahali dan Imam Jalaluddin Al-Suyuti. *SUHUF*, 31(2), 251–266.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Latif, S., Pandang, A., & Rusniyanti. (2021). Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya. *Pinisi Journal Of Education*, 3, 1–

16. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25330>

Lieung, K. W. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.

Mayasari, Novi & Johar Alimuddin. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Banyumas: CV. Rizquna.

Musamus Journal of Primary Education, 073–082.

Nihaya, M. (2024). Peran dan Urgensi Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 4(1), 69–73.

Nufadhillah, Septy. (2021). Media Pembelajaran. Jawa Barat: CV Jejak.

Nurjanah, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Kreativitas Mengajar Guru Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan. *Jurnal Pendidikan*. 1 (1).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).

Nuryani, S., Maula, L, H., & Nurmeta, I, K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.

Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1).

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285.

Pascha, A, A., & Raida, H, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 3957–3970.

Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational design research*.

- Prayogo, M. S., Ramadhan, F. A., & Sholiha, D. M. (2024). Penerapan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. In *JESE Journal of Elementary School Education*, 1(1), Hal. 40-49.
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Rahman, U, F, W. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Kuis Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN. *Disertasi. Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang*.
- Risky, N, M., Nadziroh., & Alfiah. (2022). Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Corongan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(2), 1331-1338.
- Rosidah., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah., & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria Universitas Muhammadiyah Mataram*, 2.
- Sari, F, A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414-421.
- Sari, M. (2018). Pengembangan Model Blended Learning dengan facebook (MBL-Fb) pada Perkuliahan Biologi Umum di LPTK-PTKI. *Disertasi. Pascasarjana UNP*.
- Slamet, Fayrus, Abadi. (2022). Model Penelitian Pengembangan. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudirman, M., & Amin, A. (2022). Motivasi Belajar Menurut Al Qur'an: Analisis Surat Ar-Rad Ayat 11. *Annizom*, 7(3), 186. <https://doi.org/10.29300/nz.v7i3.8852>
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, Dewi Anzelina. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1).

- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6(1).
- Syahrir, A, P., Sadira, P, Z., & Umami, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2).
- Zaharah, N., Marzal, J., & Effendi-Hsb, M. H. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis quantum learning pada materi segiempat dan segitiga untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Cendekia*, 5(3).
- Zahwa, F. A & Syafi'i, I (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.