

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* terintegrasi *ClassPoint* pada materi Rotasi dan Revolusi Bumi untuk siswa kelas VI SD Negeri Sumber menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *PowerPoint* terintegrasi *ClassPoint* berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Tahapan pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan *PowerPoint* statis sehingga interaksi peserta didik relatif rendah. Berdasarkan kebutuhan tersebut dikembangkan media pembelajaran yang memadukan visualisasi materi, animasi, kuis interaktif, serta fitur *ClassPoint* yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yang menunjukkan kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji coba lapangan skala terbatas memperoleh respons positif dari peserta didik dengan rata-rata penilaian

kategori sangat baik, sehingga media dinilai menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3. Media pembelajaran *PowerPoint* terintegrasi *ClassPoint* terbukti efektif meningkatkan interaksi belajar peserta didik. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang ditandai dengan meningkatnya keberanian peserta didik dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Hasil analisis statistik menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara interaksi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.
4. Media pembelajaran *PowerPoint* terintegrasi *ClassPoint* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pre-test dari 56,67 menjadi 85,00 pada post-test. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara signifikan. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,56 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
5. Media pembelajaran *PowerPoint* terintegrasi *ClassPoint* memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan animasi, visualisasi konsep, kuis interaktif, umpan balik

secara langsung, dan sistem penghargaan (*reward*) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis.

Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui interaksi, pengalaman, dan refleksi. Penggunaan media PowerPoint terintegrasi ClassPoint juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa penyajian informasi secara visual dan verbal secara terpadu dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

2. Implikasi Praktis.

Bagi guru sekolah dasar, media pembelajaran PowerPoint terintegrasi ClassPoint dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital yang mudah diterapkan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Fitur-fitur interaktif yang tersedia dapat membantu guru meningkatkan partisipasi peserta didik sekaligus memperoleh umpan balik hasil belajar secara langsung.

Bagi peserta didik, penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan dalam pembelajaran, serta pemahaman terhadap materi IPA yang bersifat abstrak.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru.

Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran PowerPoint terintegrasi ClassPoint sebagai alternatif pembelajaran interaktif, khususnya pada materi IPA yang memerlukan visualisasi konsep. Guru juga perlu mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan berpartisipasi secara aktif.

2. Bagi Sekolah.

Sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, seperti jaringan

internet yang stabil, perangkat presentasi, serta pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif bagi guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk:

- a) mengembangkan media pada materi IPA atau mata pelajaran lain dengan karakteristik yang berbeda;
- b) melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan sekolah yang lebih beragam agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat;
- c) mengkaji pengaruh media terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, literasi digital, dan keterampilan abad ke-21;
- d) membandingkan efektivitas ClassPoint dengan platform pembelajaran interaktif lainnya, seperti Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, atau Nearpod.

4. Bagi Pengembang Media

Media yang telah dikembangkan dapat disempurnakan dengan menambahkan fitur evaluasi adaptif, integrasi video pembelajaran, simulasi tiga dimensi, serta penyimpanan hasil belajar secara otomatis agar mendukung pembelajaran yang lebih personal dan berkelanjutan.