

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII SMP ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahapan pengembangan dimulai dengan tahap analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji coba produk kepada responden.
2. Kelayakan produk pengembangan materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif dinilai berdasarkan hasil akhir validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata persentase 90% dan validasi dari ahli media memperoleh rata-rata persentase 89%. Nilai dari kedua ahli tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat baik”. Maka, secara keseluruhan kelayakan produk berada dalam kategori sangat baik. Artinya produk yang dihasilkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan di sekolah.

## B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif dirancang sesuai kebutuhan siswa kelas VIII SMP.
2. Bagi guru, materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP pada materi pembelajaran yang sama.
3. Bagi peneliti, penggunaan *powerpoint* interaktif juga dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya tetapi disesuaikan pula dengan kesesuaian materi yang hendak dikembangkan. Agar dapat menghasilkan materi ajar yang bervariasi sehingga kegiatan belajar mengajar terasa menyenangkan di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY