

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media poster berbasis *reward and punishment* dalam menumbuhkan nilai karakter disiplin siswa kelas III sekolah dasar ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Penelitian ini dimulai dengan wawancara kepada guru kelas III mengenai ketersediaan media poster di sekolah serta adanya dan ditaatinya tata tertib sekolah. Setelah wawancara, dilakukan analisis materi pada mata pelajaran PKn dengan KD 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang memfokuskan pada materi aturan dan tata tertib di sekolah dan didapatkan indikator disiplin diantaranya yaitu : (1) Masuk kelas tepat waktu ; (2) Memakai seragam lengkap; (3) Berdoa dengan benar ; (4) Mengikuti upacara bendera setiap hari Senin ; (5) Melaksanakan piket kelas ; (6) Membuang sampah pada tempatnya ; (7) Tidak mencoret-coret dinding, meja, dan kursi ; (8) Meminta izin saat ingin keluar kelas ; (9) Membawa alat tulis sendiri ; (10) Tidak berbicara kasar.

Penelitian dilanjutkan ke tahap produksi dengan hasil yaitu menggunakan aplikasi *Canva* dan bahan jenis *Art Paper* disertai dengan pemilihan warna dan gambar yang telah disesuaikan. Selanjutnya ketika media sudah selesai dibuat maka akan dicetak dan siap untuk dievaluasi oleh para ahli.

- b. Penilaian para ahli melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai dengan kategori “Sangat Baik”. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 100% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”, ahli media memberikan penilaian sebesar

83.5% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”, dan ahli pembelajaran memberikan penilaian sebesar 97.8% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media poster berbasis *reward and punishment* yang sudah dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

- c. Pengembangan media pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media poster berbasis *reward and punishment* dengan pemberian poin yang mengharuskan siswa untuk berekspresi sesuai dengan ditaati atau tidaknya suatu tata tertib sehingga membuat media lebih interaktif dan hasil akhir nilainya dapat dilihat dengan cara *scan barcode* untuk mengetahui yang didapatkan adalah *reward* atau *punishment*. Dilengkapi dengan tata cara penggunaan sehingga dapat memudahkan siswa maupun guru dalam menggunakannya dalam pembelajaran. Media poster ini berisi 10 indikator karakter disiplin yang telah disesuaikan dengan pembelajaran PKn pada kelas III dengan KD 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dengan memfokuskan pada materi aturan dan tata tertib. Selain itu, media poster juga berisi warna, gambar dan tulisan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan atau yang sekiranya cocok dengan siswa kelas III sehingga media poster dapat menarik perhatian siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran baik untuk peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, ataupun peneliti yang akan melaksanakan penelitian serupa. Berikut beberapa saran yang telah dibuat.

- a. Pengembangan media poster berbasis *reward and punishment* dapat dikembangkan pada KD atau mata pelajaran yang lain. Pengembangan ini juga dapat dikembangkan untuk siswa kelas rendah (I dan II) serta siswa kelas tinggi (IV, V, dan VI).

- b. Pengembangan media poster berbasis *reward and punishment* ini hanya untuk mengukur tanggapan siswa saja. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengukur efektivitas media poster dalam pembelajaran.
- c. Dengan dikembangkannya media poster berbasis *reward and punishment* ini, guru diharapkan dapat terinspirasi untuk membuat media poster atau bahan ajar lainnya