

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan pembahasan yang sudah dipaparkan pada BAB sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut;

- 1) Desain media pembelajaran *digital* interaktif berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti ini meliputi tahap analisis, desain, dan juga pengembangan. Tahap analisis terdiri dari analisis terhadap tujuan, pengguna, materi, dan analisis kebutuhan media. Tahapan analisis tujuan dan analisis pengguna membantu peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi awal lingkungan belajar siswa, proses belajar mengajar, dan karakteristik belajar siswa agar selanjutnya peneliti dapat menentukan media yang tepat untuk dikembangkan sebagai sebuah solusi atas permasalahan yang ditemukan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Adapun analisis materi menggunakan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar materi puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis, siswa diharapkan mampu mengembangkan ide dan gagasan menjadi sebuah puisi orisinal buatan pribadi yang bermakna. Oleh karena itu, hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi perlu untuk ditingkatkan melalui media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
- 2) Media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian yang layak dan dinyatakan valid untuk diimplementasikan dengan skor penilaian ahli materi sebesar 89%, ahli bahasa 88,8%, serta ahli media 82% yang artinya seluruh aspek penilaian validitas media yang dikembangkan peneliti termasuk pada kategori “Sangat Baik”.
- 3) Untuk menguji peningkatan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar peneliti melakukan tahap *pre-test*, dari tes tersebut didapatkan hasil skor

rata-rata siswa adalah empat puluh sembilan yang artinya hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi masih termasuk pada kategori cukup. Selanjutnya, setelah melalui tahapan pengembangan dan validasi media kemudian peneliti melakukan proses implementasi pada siswa kelas IV di SDN X Kabupaten Bandung sebagai subjek penelitian. Pada tahap implementasi ini siswa akan membuat puisi kembali sesuai instruksi yang ada di dalam media yang merupakan bentuk *post-test* dengan perolehan skor rata-rata siswa adalah Sembilan puluh satu yang artinya hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi meningkat menjadi kategori “Sangat Baik”. Setelah itu dilakukan uji efektivitas media pembelajaran dengan uji *N-gain* dengan hasil perhitungan rata-rata menunjukkan nilai kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat peningkatan terhadap hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi yang signifikan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada BAB sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Bagi kepala sekolah, diharapkan memfasilitasi guru dalam pelatihan pembuatan pembelajaran digital agar para guru menjadi lebih terampil untuk membuat media pembelajaran digital.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman. Selain itu guru harus memiliki usaha yang lebih untuk mencari sumber informasi dari berbagai *platform* mengenai penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran secara digital.
- 3) Bagi siswa, diharapkan dapat beradaptasi dengan media digital agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan perkembangan zaman.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* secara lebih luas dan mendalam khususnya berkaitan dengan materi puisi. Selain itu, diharapkan juga peneliti selanjutnya dapat melakukan studi yang lebih meluas tidak terbatas pada

subjek penelitian di satu kelas ataupun satu sekolah saja agar hasil penelitiannya lebih dapat mewakili populasi yang ada.