

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan melalui temuan dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pada tahap analisis yang mencakup analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan penetapan materi. Berdasarkan hasil analisis diperoleh masalah dan potensi. Masalah yang ditemukan yakni peserta didik kesulitan menulis pantun sesuai kaidah penulisan pantun dan belum menggunakan media pembelajaran digital dalam materi pantun. Selain itu, ditemukan potensi bahwa sekolah mengizinkan peserta didik membawa *handphone* untuk kegiatan pembelajaran, serta fasilitas sekolah pun mendukung dengan tersedianya wifi, smart tv, dan infokus. Ditemukan pula bahwa materi menulis pantun terdapat dalam capaian pembelajaran kurikulum kelas V fase C. Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis pantun kelas V.
2. Pada tahap desain cakupan yang dihasilkan adalah menentukan tim pengembangan, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, membuat flowchart, membuat *storyboard*, anturan rima pantun, membuat desain BERUNTUN (Belajar Seru Pantun), mengubah desain dalam bentuk *flipbook*, menambahkan musik latar
3. Pada tahap pengembangan cakupan yang dihasilkan adalah web cek pantun yang dibantu oleh rekan peneliti menggunakan aplikasi *visual studio code*, *tautan* google sites yang dapat diakses publik, kartu panduan yang dapat memudahkan guru mengakses media. Selain itu, dilakukan dua tahap uji validitas terhadap media yang dikembangkan peneliti oleh dua ahli yakni seorang ahli media, dan seorang ahli materi. Pada tahap pertama, diperoleh persentase nilai validitas materi sebesar 50% dan validitas media sebesar 58,9% dimana keduanya termasuk kriteria cukup layak namun diperlukan

revisi. Pada uji validasi tahap II, setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar kedua ahli, diperoleh persentase nilai validitas materi sebesar 82,14% dan validitas media sebesar 96,42% termasuk kriteria sangat layak, dan tanpa revisi. Untuk kemudian pengguna dapat memakai media dengan mengakses tautan yang dibagikan.

4. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba di dua sekolah. Penelitian pertama dilaksanakan di SD Negeri Karapyak I dengan melibatkan 25 peserta didik kelas V dan guru kelas V. Sementara itu, penelitian kedua dilakukan di SD Ar Rafi' BHS dengan melibatkan 15 peserta didik kelas V dan guru kelas V. Setelah uji coba selesai, peserta didik mengisi lembar angket respon, yang menunjukkan hasil dengan persentase 87,97% di SD Negeri Karapyak I dan 86,04% di SD Ar Rafi' BHS, keduanya masuk dalam kategori interpretasi sangat baik. Peserta didik juga memperlihatkan respon yang baik dan bersemangat ketika menggunakan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dan menyampaikan bahwa pembelajaran pantun menjadi seru. Selain itu, respon yang sama diberikan oleh dua orang guru, yang mengatakan bahwa media bagus dan dapat membantu peserta didik memahami menulis pantun sesuai kaidah penulisan pantun, serta guru memberikan penilaian sebesar 100% sangat baik.
5. Pada tahap evaluasi bertujuan untuk menindaklanjuti media yang dikembangkan dapat dikatakan layak atau tidak yang dilihat dari hasil kelayakan produk. Peneliti tidak melakukan revisi kembali dikarenakan sudah menerima respon yang baik dari guru dan peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media yang telah dilakukan, tentu masih jauh dari sempurna. Maka, berikut adalah beberapa saran untuk peneliti lain/beberapa pihak apabila akan mengembangkan media berbasis web seperti media BERUNTUN sebagai media pembelajaran, diantaranya :

Raisya Ramadhina Hendra, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BERUNTUN (BELAJAR SERU PANTUN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan web cek pantun dengan menambah penggalan suku kata ketika *feedback* diberikan
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambahkan skor ketika peserta didik mengecek pantun yang telah dibuatnya melalui web cek pantun
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambahkan *feedback* terkait sampiran yang dibuat oleh peserta didik dalam hal keunikan, kreativitas, dan kemenarikan pembuatan sampiran
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan penelitian ini dengan tahap implementasi sampai uji coba lapangan atau uji coba lebih luas
5. Bagi guru yang akan menggunakan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dapat mengeksplorasi menciptakan suasana baru yang menyenangkan, melatih peserta didik membuat pantun yang kreatif, lalu menggunakan web cek pantun untuk mengoreksinya, dan menjadi inspirasi dalam membuat media pembelajaran menarik lainnya pada mata pelajaran bahasa indonesia
6. Bagi peserta didik, dengan menggunakan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) mampu memahami secara keseluruhan isi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dapat kembali digunakan ketika belajar mandiri di rumah.