

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Peneliti menarik kesimpulan secara umum bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi tema pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan tiga tahap prosedur pengembangan *DnD* model Reeves (2006) yaitu: (1) Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, (2) mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi, (3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis.

Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Kondisi awal pembelajaran materi tema pahlawanku dapat diketahui melalui wawancara yang dilakukan pada saat identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti. Diketahui bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas siswa kurang berminat mengikuti pelajaran, hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang rendah saat guru menyampaikan materi. Pada saat guru menyampaikan materi metode yang digunakan didominasi oleh ceramah, kemudian ketika kondisi pembelajaran sudah tidak kondusif maka guru memberikan tugas menggambar. Kondisi tersebut terus berulang dikarenakan tidak tersedianya media yang mampu membantu guru dalam proses pembelajaran.
- b. Dari hasil identifikasi dan analisis masalah, peneliti menetapkan tiga karakteristik media yang dikembangkan sesuai kebutuhan lapangan. Tiga karakteristik tersebut yakni, (1) media bersifat konvensional, (2) dapat digunakan dengan mudah, (3) orientasi media bersifat visual. Selanjutnya dilakukan perancangan media dengan membuat garis besar program media (GBPM), jabaran materi (JM), dan *storyboard*, ketiga hal tersebut menjadi acuan dalam melakukan desain media pembelajaran *scrapbook*.

Adapun hal yang harus dipertimbangan pada saat mendesain media diantaranya adalah enam prinsip pengembangan media visual, komposisi unsur media visual dan karakteristik siswa sekolah dasar.

- c. Desain media *scrapbook* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media visual berbentuk buku cetak yang berukuran 24 cm x 18 cm dengan tebal 6 cm dan memiliki 34 halaman, belum termasuk *cover* depan dan belakang. Adapun untuk pengaturan *layout* media selain halaman belakang menggunakan teknik bolak balik per lembar. Media *Scrapbook* memuat materi tematik pada pembelajaran siswa sekolah dasar kelas IV mengenai pengenalan tokoh pahlawan di Indonesia disertai biodata dan sepak terjangnya dalam meraih kemerdekaan Indonesia. Desain media secara umum tersusun dari potongan-potongan kertas berisi gambar, informasi atau materi yang ditempel dan dirancang sedemikian rupa sehingga menampilkan sebuah halaman dimana pengguna harus membuka, menarik atau menggeser suatu komponen untuk mengetahui kejutan dibaliknya. Setiap halaman sengaja didesain dengan teknik yang berbeda-beda disertai penggunaan warna-warna cerah agar menambah kemenarikan media *scrapbook* dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.
- d. Media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada materi tema pahlawanku kelas IV SD. Hasil tersebut diperoleh dari proses validasi terhadap empat ahli yang menetapkan bahwa media *scrapbook* layak digunakan. Hal ini didukung pula oleh perolehan skor kualitas media *scrapbook* yang mendapatkan kategori baik pada aspek materi dan sangat baik pada aspek desain media. Selanjutnya, melalui kegiatan *review* pengguna, peneliti menguji efektifitas media yang telah dikembangkan kepada 6 orang siswa dengan menggunakan penilaian sikap. Berdasarkan perolehan skor pada penialain tersebut disimpulkan bahwa kualitas media ditinjau dari efektifitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa memperoleh kategori Sangat Baik. Hasil tersebut memberi gambaran bahwa media *scrapbook* yang

dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan yang dialami peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Kesulitan dalam mewujudkan rancangan desain menjadi bentuk nyata, karena salah sedikit saja dampaknya bisa meluas. Maka dari itu diperlukan perencanaan yang benar-benar matang, dan ketelitian yang sangat tinggi dalam merangkai media *scrapbook*.
- b. Penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang dilakukan masih terbatas pada pengembangan model hipotetik media.
- c. Hasil penelitian masih terbatas pada efektifitas media terhadap minat belajar siswa.

5.3 Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* layak digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *scrapbook* hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran materi tema Pahlawanku kelas IV SD karena memuat materi yang saling terintegrasi sesuai konsep tematik pada kurikulum 2013 jenjang sekolah dasar.
- b. Media dapat digunakan sebagai sumber komplemen dalam melengkapi proses belajar mandiri bagi siswa khususnya dalam meningkatkan pengetahuan.
- c. Bagi para praktisi pendidikan hasil penelitian ini akan menambah khazanah penelitian pengembangan teknologi pendidikan dan wawasan keilmuan sejauh mana pengembangan dan pemanfaatan *scrapbook* sebagai media pembelajaran.

5.4 Rekomendasi

Berdasarkan hasil simpulan, keterbatasan media, dan implikasi dari penelitian pengembangan ini, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut.

a. Bagi siswa

Siswa hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran *scrapbook* secara tuntas, agar mendapatkan pemahaman materi secara menyeluruh dan manfaat media yang lebih optimal.

b. Bagi guru

- 1) Hendaknya produk penelitian pengembangan media *scrapbook* ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran sekaligus sumber belajar di SD/MI kelas IV dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Terutama pada materi tema Pahlawanku.
- 2) Untuk ketercapaian indikator pada kompetensi dasar Bahasa Indonesia, dalam kegiatan pembelajaran diperlukan keterlibatan penugasan dari guru kepada siswa, untuk itu hendaknya guru berperan aktif.
- 3) Media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan secara perorang maupun kelompok. Namun dalam kegiatan pembelajaran dikelas lebih efektif dan efisien jika digunakan secara perorang atau kelompok kecil, karena jika digunakan pada kelompok besar, siswa kurang fokus dengan materi yang disajikan pada media.

c. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Hendaknya melakukan kajian pustaka yangn lebih mendalam guna memperoleh teori yang lebih terpercaya dan valid mengenai *scrapbook*.
- 2) Untuk pengembang selanjutnya diharapkan dapat menggunakan teknik *scrapbooking* yang lebih beragam pada desain media serta teknik cetak yang lebih baik dalam memproduksi media *scrapbook*.
- 3) Penelitian pengembangan media *scrapbook* akan lebih baik manakala tahapan prosedur pengembangan dilakukan secara

menyeluruh tidak hanya sampai terbentuknya model hipotetik dari produk pengembangan.

- 4) Diharapkan untuk penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran *scrapbook* dapat mengungkap efektifitas media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa.