

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu merancang suatu media pembelajaran *Collaborative Story Card ToMaYa* pada konsep keberagaman dalam pembelajaran IPS. Media dibuat dengan tujuan utama mengenalkan nilai toleransi atas adanya keberagaman, diantaranya toleransi teman sebaya terhadap keberagaman agama, gender dan suku bangsa. Perancangan media pembelajaran *Collaborative Story Card ToMaYa* mengikuti langkah praktis model pengembangan ADDIE menurut Tegeh Jamel & Pudjawan (2014). Dalam penelitian ini perancangan media melalui dimulai dari tahap analisis, analisis yang dilakukan mencakup analisis kompetensi dalam kurikulum yang dituntut pada peserta didik, analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi dan analisis karakteristik peserta didik. Kemudian dilanjutkan pada tahap *design* media berupa penentuan materi yang diklasifikasikan dan dipilih berdasarkan kebutuhan dari model media yang dirancang, menentukan strategi berupa *role playing* dan desain media. Selanjutnya pada tahap pengembangan, melalui tahap uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi, pakar media dan ahli bahasa. Implementasi dilakukan dengan skala kecil dan juga pada guru kelas IV. Pada tahap evaluasi, seluruh tahapan ditelaah kembali dan dideskripsikan berdasarkan hasil pengembangan produk.

Berdasarkan uji kelayakan pada media pembelajaran *Collaborative Story Card ToMaYa* diperoleh hasil validasi. Yang pertama validasi media oleh dosen ahli media memperoleh hasil dengan keterangan layak digunakan, kemudian validasi ahli materi menyatakan layak dan validasi bahasa dinyatakan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji coba pada siswa dalam skala kecil terdiri dari 8 siswa dari sekolah yang berbeda, media memperoleh respon yang dikategorikan sangat baik. Subjek penelitian di pilih secara acak dengan kriteria anak usia 9-11 tahun atau kelas IV sekolah dasar. Sedangkan

penilaian guru kelas IV memperoleh nilai sangat baik dan media dapat digunakan untuk mengajarkan toleransi terhadap keberagaman.

1.2 Implikasi

Media pembelajaran *Collaborative Story Card ToMaYa* pada konsep keberagaman ini memiliki implikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *collaborative story card ToMaYa* menekankan nilai dalam isi cerita, maka dari itu guru dalam penyampaianya harus diperjelas kembali bahwa nilai toleransi merupakan perilaku sosial yang harus ditunjukkan dari adanya keberagaman.
2. Media pembelajaran *collaborative story card ToMaYa* ini dirancang sebagai solusi untuk menambah variasi dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar terutama dalam pembelajaran IPS mengenai keberagaman
3. Media pembelajaran *collaborative story card ToMaYa* menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan peran guru menjadi lebih produktif karena ikut serta dalam bermain peran.
4. Media pembelajaran *collaborative story card ToMaYa* ini dapat membantu siswa dalam menemukenali keberagaman budaya dan juga memahami makna toleransi terhadap teman sebaya.
5. Media pembelajaran *collaborative story card ToMaYa* ini membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
6. Media pembelajaran *collaborative story card ToMaYa* ini sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran.

1.3 Rekomendasi

Dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan seperti uji coba hanya dilakukan dalam lingkup skala kecil dikarenakan masih dalam masa pandemic covid-19. Kemudian dalam pengembangan produk dibutuhkan ketelitian serta pemilihan bahan yang sesuai dalam pembuatan media untuk mempertimbangkan ketahanan media agar tetap kuat. Hal-hal dibawah ini

adalah rekomendasi dari peneliti untuk menerapkan media *collaborative story card* ToMaYa dalam pembelajaran IPS.

Untuk Guru :

1. Mempersiapkan skenario pembelajaran yang menyenangkan dan berbeda suasana dari biasanya, dikarenakan strategi yang digunakan bisa menggunakan teknik bermain peran, dalam bermain kartu cerita tersebut bisa dibantu dengan *property* untuk mendukung suasana lebih menarik.
2. Menentukan *management* waktu, dikarenakan dalam memainkan peran bisa menghabiskan waktu yang cukup lama bila tidak diberi batas waktu.

Untuk Peneliti Selanjutnya :

1. Merancang desain kartu yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat menarik perhatian siswa.
2. Menentukan ukuran dan ketebelan kartu agar nyaman dilihat dan digunakan.
3. Penentuan strategi pembelajaran bisa menggunakan teknik kolaborasi yang lainnya seperti *story telling*.
4. Uji coba dilakukan dalam lingkup yang lebih luas lagi dengan eksperimen

