

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melewati serangkaian proses penelitian hingga penyusunan temuan dan pembahasan pada penelitian yang berjudul “Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”, peneliti memberikan simpulan atas hasil keseluruhan penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Simpulan penelitian disusun sebagai berikut:

1. Rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD, dilakukan melalui serangkaian tahapan penelitian yang termuat dalam metode penelitian Delphi. Tahapan penelitian yang telah dilalui terdiri dari empat langkah yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Tahap Desain, 3) Verifikasi dan Validasi, dan 4) Analisis-Evaluasi yang dilakukan sebanyak dua siklus.

Pada tahapan perancangan dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, peneliti memanfaatkan aplikasi articulate storyline 3 untuk membangun media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran “SETAL” yang dibangun memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lain berupa presentasi pada umumnya karena mampu memadukan pembahasan materi, gambar, video, dan audio dalam satu tampilan media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dikehendaki oleh pengguna.

Filosofi lautan dan bajak laut yang diangkat pada tampilan media pembelajaran menggambarkan pokok bahasan materi yang dipelajari yaitu tentang lingkungan. Lautan menggambarkan kondisi geografis Bangka Belitung, sedangkan karakter kartun bajak laut dipilih untuk menggambarkan manusia yang tinggal dekat dengan lingkungannya.

Media pembelajaran ini dilengkapi dengan pembahasan materi, soal, dan tantangan. Terdapat dua jenis soal yang dikemas menyerupai kuis yang dapat dikerjakan siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang sudah dipelajari. Sebagai bentuk nyata pengaplikasian materi dalam kehidupan, tersedia beberapa pilihan tantangan aksi peduli lingkungan yang harus dilakukan oleh siswa. Pokok bahasan materi tentang lingkungan juga mengaitkan lingkungan tempat tinggal siswa di Bangka Belitung. Sehingga, media pembelajaran ini dirancang berbasis pendekatan ekopedagogi.

Dengan demikian, media pembelajaran “SETAL” ini dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran yang ditemui di kelas karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, kontekstual dan bermakna bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi.

2. Hasil rancangannya media pembelajaran “SETAL” melewati serangkaian tahapan penilaian validasi yang membutuhkan dua orang validator yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Validator media pembelajaran berperan untuk menilai kelayakan dari desain media pembelajaran yang dibangun, sedangkan ahli materi pembelajaran menilai kelayakan dari pengembangan materi yang termuat dalam media pembelajaran. Penilaian validasi dilakukan sebanyak dua kali karena menggunakan metode Delphi dua siklus dengan tujuan agar media pembelajaran “SETAL” yang nantinya akan digunakan oleh siswa menjadi utuh karena telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari validator.

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang didapatkan, media pembelajaran “SETAL” memiliki rata-rata presentase jawaban sebesar 100% yang jika diinterpretasikan berada pada kategori “sangat layak”. Validator ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran memberikan simpulan “layak digunakan” terhadap media pembelajaran pada lembar penilaian validasi kedua. Dengan demikian, media pembelajaran multimedia interaktif “SETAL” sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas karena telah tervalidasi sangat layak digunakan dari validator ahli.

5.2 Implikasi

Salah satu faktor yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menandakan kurangnya pemahaman terhadap materi ajar. Hal ini menggambarkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pengajar yang memiliki peran utama dalam proses pembelajaran di kelas harus mampu mengoptimalkan kinerjanya selama mengajar. Kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi seharusnya menjadi tugas bagi seorang guru untuk merefleksi kembali proses pengajaran yang dilakukan selama ini. Dalam kondisi pembelajaran daring yang sedang dilakukan saat ini justru menjadi tanggungjawab yang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk memaksimalkan pengajaran ialah melalui penggunaan media pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran yang kurang menarik dan membuat jenuh bisa menjadi salah satu penyebab siswa kesulitan memahami materi. Berkaitan dengan berlangsungnya pembelajaran daring saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu keharusan yang harus dijalankan. Multimedia interaktif mampu mengemas pembelajaran menjadi menarik tanpa menghilangkan esensi dari peranan pembelajaran. Dengan demikian, hadirnya media pembelajaran “SETAL” ini diharapkan dapat menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

5.3 Rekomendasi

Setelah melalui rangkaian proses penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi kepada pihak terkait diantara:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut bagaimana keefektifan dari penggunaan media pembelajaran “SETAL” terhadap proses pembelajaran setelah dijalankan oleh siswa.
2. Bagi guru kelas diharapkan dapat mulai memaksimalkan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi karena terdapat banyak fitur dan program menarik yang dapat dimaksimalkan

penggunaannya sebagai alat bantu mengajar. Disamping itu, saat menggunakan media pembelajaran “SETAL” akan lebih optimal bila disertai audio penjelasan materi yang dapat disisipkan di dalam media pembelajaran.