

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang umum digunakan pada keterampilan menyimak cerita fiksi di SDN Gudangkopi II Kabupaten Sumedang lebih dominan menggunakan media visual konvensional berupa gambar cetak dan gambar yang ditampilkan dengan bantuan proyektor. Seseekali guru juga menggunakan media audio, namun lebih sering menggunakan media visual konvensional berupa gambar cetak. Media pembelajaran yang umum digunakan tersebut terdapat beberapa kekurangan seperti media tersebut kurang fleksibel dengan berbagai kondisi dan situasi pembelajaran, terlebih pada kondisi pembelajaran yang serba digital di masa pandemi ini. Selain itu, kurang tersedianya konten interaktif pada media yang umum digunakan tersebut karena dikonsep hanya satu arah yang dapat memungkinkan siswa menjadi pasif dan kesulitan fokus pada pembelajaran menyimak cerita fiksi. Selain itu, kemasan media pembelajaran tersebut kurang memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa dan proses keterampilan menyimak itu sendiri. Terlebih pada masa pandemi Covid-19 ini pembelajaran yang dilakukan kurang memfasilitasi proses keterampilan menyimak sebagaimana mestinya karena pembelajaran dilakukan secara *online* jarak jauh dengan *WhatsApp Grup*, tidak terdapat media pembelajaran interaktif yang fleksibel dan dapat dimanfaatkan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.
- 2) Desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar ini dikembangkan dengan model pengembangan *waterfall* dari Pressman yang terdiri dari lima tahapan. Penyajian media pembelajaran interaktif ini termasuk pada tipe tutorial yang dibuat dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Desain media pembelajaran interaktif ini memaksimalkan fitur multimedia seperti unsur audio, visual, audio visual pada aplikasi *powerpoint* guna mengakomodir proses keterampilan menyimak dan memfasilitasi gaya belajar yang terdapat pada siswa. Dengan

penyajian tipe tutorial, konsep desain media pembelajaran interaktif ini mengharuskan siswa mempelajari terlebih dahulu materi unsur instrinsik yang terdapat pada *slide* “Belajar”, kemudian setelahnya siswa mengerjakan soal kuis keterampilan menyimak yang dikonsept seperti permainan keterampilan berbahasa pada *slide* “Permainan”. Selain itu terdapat *slide* “Petunjuk” guna mempermudah pengguna (*user*) saat menggunakan media tersebut. Terdapat pula *slide* “Info” sebagai informasi singkat perihal profil pengembang, identitas produk, dan sumber pada konten. Desain media pembelajaran interaktif tersebut dilakukan evaluasi oleh beberapa ahli sehingga mengalami beberapa perbaikan hingga didapatkan hasil akhir desain media pembelajaran yang sangat layak digunakan dari segi tampilan media dan materi/konten pembelajaran.

- 3) Respon ahli terhadap desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar dilakukan dengan *expert review/validasi* atau penilaian media pembelajaran tersebut. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli/partisipan yakni ahli desain, ahli materi, dan guru sebagai pengguna (*user*)/ahli lapangan. Validasi ahli dilakukan dengan penilaian media pembelajaran menggunakan instrumen lembar validasi. Hasil validasi ahli desain dilakukan sebanyak tiga kali putaran yakni putaran I memperoleh penilaian 48%, putaran II memperoleh peningkatan penilaian menjadi 76%, dan putaran III memperoleh peningkatan penilaian yang signifikan menjadi 95,66%. Hasil validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali putaran dengan hasil pada putaran I memperoleh penilaian 81,5% dan putaran II penilaian meningkat signifikan menjadi 93,85%. Hasil validasi guru sebagai pengguna (*user*)/ahli lapangan hanya dilakukan satu kali dengan memperoleh penilaian signifikan yaitu 95,55%. Validasi dicukupkan ketika kategori presentase penilaian media pembelajaran telah mencapai kriteria sangat valid yaitu pada presentase 84% - 100%, dan ditandai dengan tidak terdapat lagi perbaikan/saran yang diberikan oleh ahli tersebut.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan terdapat implikasi yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan dapat dijadikan alternatif bahkan pengganti dari media visual berupa gambar cetak yang umum digunakan pada keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV di SDN Gudangkopi II. Terlebih pada pembelajaran *online* jarak jauh ini perlu memanfaatkan media yang lebih fleksibel dengan berbagai kondisi pembelajaran atau permasalahan pendidikan guna tetap memfasilitasi proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita fiksi sebagaimana mestinya.
- 2) Dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar yang telah didesain dengan tipe tutorial dan memaksimalkan fitur multimedia pada aplikasi *powerpoint*, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berbeda pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita fiksi. Selain itu, tiga gaya belajar (audio, visual, kinestetik) yang terdapat pada siswa akan terfasilitasi secara baik dengan tetap memperhatikan proses keterampilan menyimak yang semesetinya.
- 3) Para pendidik serta pengembang multimedia pembelajaran interaktif mendapat inspirasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran kedepannya.

5.3 Rekomendasi

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar ini belum dapat dikatakan sempurna karena masih terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki. Oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut.

- 1) Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya dapat memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran interaktif yang telah ada, agar pemahaman materi dapat lebih mudah diterima. Terkhusus agar peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang lebih

interaktif menyenangkan serta berbeda pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita fiksi ataupun pembelajaran lain.

2) Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Pendidik sekolah dasar sebaiknya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan cara menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta fleksibel guna mengatasi permasalahan pendidikan yang mungkin terjadi kedepannya seperti permasalahan pendidikan di masa pandemi Covid-19 ini. Sehingga diharapkan pembelajaran dapat tetap berjalan dengan maksimal dan sebagaimana mestinya, karena dengan media pembelajaran yang mumpuni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran maupun siswa dalam memahami materi.

3) Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya agar selalu tetap mendorong dan mendukung pendidik, peneliti, atau pengembang untuk pengembangan media pembelajaran interaktif lain yang lebih fleksibel dengan kemajuan teknologi. Selain itu, sekolah sebaiknya dapat memaksimalkan fasilitas sarana prasarana TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi) yang dapat mendukung dan menunjang penggunaan bahkan pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran sehingga permasalahan pendidikan yang mungkin terjadi kedepannya dapat diantisipasi.

4) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dan pengembangan terkait media pembelajaran interaktif, sebaiknya dapat melakukan kajian yang lebih mendalam lagi perihal metode, referensi kajian pustaka, serta model pengembangan produknya. Hal tersebut dimaksudkan agar hasil penelitian bisa lebih baik lagi. Dalam hal pengambilan data, bagi peneliti lain disarankan agar dapat lebih menggali data awal lebih detail untuk menemukan permasalahan di lapangan yang lebih rinci dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.