

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu bergambar materi keragaman di Indonesia melalui metode *Design and Development (D&D)* dengan menggunakan model penelitian *Planning, Production, and Evaluation (PPE)* ini melalui tiga fase, yaitu fase perencanaan, fase produksi, dan fase evaluasi. Fase perencanaan ini terbagi menjadi dua tahapan yaitu tahap analisis dan tahap desain. Pada tahapan analisis ini dilakukan dimulai dari analisis pengguna, analisis materi, analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*), dan analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*), dan mengumpulkan gambar atau ilustrasi. Untuk tahapan kedua yaitu tahap desain dimulai dengan memuat desain kartu bergambar, membuat desain warna latar belakang (*background*), membuat desain huruf (*font*), membuat desain gambar, membuat *barcode*, membuat desain kertas, dan membuat desain tempat untuk media. Fase kedua yaitu fase produksi terdapat beberapa langkah yaitu penentuan gaya desain kartu bergambar dan pembuatan media kartu bergambar. Selanjutnya fase evaluasi yang terdiri dari validasi media kepada para ahli dan siswa, serta observasi terkait media terhadap minat belajar siswa.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah media visual kartu bergambar yang dilengkapi *barcode* sebagai unsur keunikan dalam media. Konten isi materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini diambil dari muatan pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar dengan KD 3.2 tentang keragaman di Indonesia. Dimana media yang dikembangkan ini berbentuk kartu berukuran lebar 10 cm dan tinggi 15 cm dengan jumlah 34 kartu sesuai

dengan jumlah provinsi di Indonesia yang masing-masing memiliki tampilan depan dan tampilan belakang. Tampilan depan memiliki gambar-gambar yang berkaitan dengan ciri khas dari provinsi yang dibahas, dan untuk tampilan belakangnya berisi konten/materi. Media pembelajaran ini mendapatkan penilaian yang layak dari beberapa ahli. Dari ahli media mendapatkan nilai 95,2% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Dari ahli materi mendapatkan nilai sempurna yaitu 100% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Dari ahli pembelajaran mendapatkan nilai sempurna yaitu 100% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Dan untuk respon siswa terhadap media mendapatkan nilai 91,6% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Secara keseluruhan media ini mendapatkan nilai 96,7% dengan interpretasi “Sangat Baik” yang berarti media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan

3. Media kartu bergambar juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPS berdasarkan indikator minat yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa pada saat media tersebut diimplementasikan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lain untuk menguji media pembelajaran kartu bergambar seperti untuk meningkatkan minat pada mata pelajaran lain.
2. Bagi pengembang, dapat dilakukan pengembangan terbaru dari media kartu bergambar agar media yang ada lebih variatif dan inovatif lagi sehingga lebih menambah minat dan daya tarik siswa.
3. Bagi pengguna, media pembelajaran kartu bergambar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi keragaman di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

4. Bagi guru, media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna membantu guru dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang efektif.