

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran, yakni media dadu bercerita.

1. Media dadu bercerita yang dibuat dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Tahapan pertama yaitu analisis berdasarkan kompetensi dalam kurikulum 2013 yaitu mengenai materi, kompetensi, serta indikator yang ingin dicapai siswa. Selanjutnya pada tahapan kedua yaitu desain atau merancang media. Dalam tahap pembuatan desain media, disusun GBPM dan *storyboard* yang berisi rincian gambar ilustrasi dalam media pembelajaran. Hasil dari tahap desain dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Media yang telah dirancang, direalisasikan ke dalam bentuk fisik dan diuji kelayakannya oleh ahli media. Setelah mendapatkan penilaian dan pertimbangan dari ahli media, tahap selanjutnya implementasi media dan mendapatkan respons dari siswa dan guru. Tahap terakhir yaitu evaluasi dengan menelaah kembali pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini menguraikan hasil pengembangan media, validasi ahli, uji coba lapangan, serta respons guru dan siswa.
2. Media dadu bercerita melalui uji validasi oleh ahli media. Tujuan dilakukan validasi media yaitu untuk mendapatkan penilaian dan pertimbangan kelayakan media yang dibuat. Aspek yang menjadi penilaian validasi ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek kebergunaan dan aspek desain dadu. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan predikat sangat layak. Media dadu bercerita dinilai sebagai media yang aman digunakan bagi siswa dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Hal tersebut karena pemilihan bahan dasar yang digunakan untuk media yang tepat. Media dadu bercerita tidak mendapatkan revisi dari ahli media, namun LKPD pelengkap media pembelajaran dadu bercerita mendapatkan beberapa masukan yaitu untuk menambahkan nama prodi, judul untuk jenis teks yang akan dibuat

siswa, serta tata letak yang dirapikan pada halaman pertama. Selain itu, ahli media memberikan masukan untuk mencetaknya dengan ukuran kertas A4 80 gram serta di jilid berwarna bening.

3. Selanjutnya respons dari guru dan siswa kelas V SDS Pasirgede didapatkan bahwa media menarik digunakan dan cukup inovatif. Unsur kebaruan dalam media dadu bercerita dirasakan oleh guru dan siswa karena belum pernah digunakan sebelumnya. Guru menyatakan bahwa media dadu bercerita belum pernah digunakan di sekolah sehingga dirasa inovatif dan kreatif. Selain itu, guru setuju bahwa keterampilan berbicara membutuhkan stimulus untuk membuat siswa berbicara. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian keterampilan berbicara siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dan sedang. Dengan demikian kehadiran media dadu bercerita ini dapat memancing kreativitas siswa dalam keterampilan bercerita. Kendati demikian keberhasilan berbicara siswa tetap perlu mendapat bimbingan dan motivasi guru serta orang-orang dewasa yang ada di sekelilingnya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, dari penggunaan media dadu bercerita terdapat implikasi yaitu media ini dirancang sebagai salah satu solusi untuk keterampilan berbicara siswa. Media yang dikembangkan juga berkontribusi dalam melatih keterampilan berbicara dan menstimulus siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media dadu bercerita dapat digunakan berkali-kali serta sebagai tambahan variasi terhadap media pembelajaran di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

5.3 Rekomendasi

Terdapat rekomendasi yang diberikan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran dadu bercerita untuk keterampilan berbicara siswa SD kelas V, antara lain.

1) Siswa

Siswa dapat belajar dengan menggunakan media dadu bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang kelas lainnya dan terus meningkatkan keterampilan bahasa lainnya.

2) Guru

Guru dapat memberikan pembelajaran serta pengetahuan bagi siswa tentang segala hal yang berhubungan dengan kemampuan yang ada dalam diri termasuk keterampilan berbicara. Dengan adanya media dadu bercerita yang telah dibuat, dapat digunakan sebagai rujukan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan bahasa lainnya seperti keterampilan menulis, menyimak, dan membaca dengan mengganti gambar sesuai kebutuhan.

3) Sekolah

Pihak sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru maupun siswa dalam menggunakan media pembelajaran dadu bercerita maupun media lainnya untuk kegiatan belajar mengajar.

4) Peneliti selanjutnya

Media dadu bercerita dapat dirancang tidak hanya dalam versi tiga dimensi, dapat juga dirancang versi digital dengan membuat aplikasi pada *smartphone*. Selain itu, media dadu bercerita dapat digunakan untuk siswa pada kelas lain dan dapat digunakan untuk pembuatan teks lainnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Fleksibilitas gambar pada media dadu dapat diubah sesuai dengan kebutuhan penelitian selanjutnya.