

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Joyclue menggunakan *Flat Design Concept* dalam implementasi *Joyful Learning* yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Hasil perancangan media Joyclue pada penelitian ini berupa media pembelajaran digital menggunakan konsep *flat design* dengan media berupa *power point*. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan tahapan proses design graphic. Media Joyclue dilengkapi dengan materi *Healthy Habits and Sport* yang mencakup *reading, listening, speaking* dan *writing*.
- b. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media Joyclue termasuk ke dalam kategori layak untuk digunakan dengan melakukan beberapa perbaikan. Ahli media menyatakan bahwa perlu ada perbaikan pada elemen *font* dan *background*. Sedangkan ahli materi menyatakan perlu ada perbaikan pada bagian tata bahasa.
- c. Implementasi dilakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran menggunakan *Joyful Learning* dan menggunakan dua media yang berbeda. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterlibatan aktif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat dari hasil analisis data angket siswa. Data hasil angket siswa tersebut membuktikan hipotesis penelitian H_1 yaitu terdapat perbedaan keterlibatan aktif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam implementasi *Joyful Learning*.
- d. Dalam implementasi *Joyful Learning* media Joyclue terbukti berpengaruh terhadap keterlibatan aktif siswa didukung dua poin utama. Pertama pada poin keaktifan nilai total rerata hasil observasi pada kelas eksperimen yang menggunakan media Joyclue lebih besar daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan media buku mata pelajaran dan gambar. Kedua pada poin hasil belajar pun membuktikan bahwa hipotesis H_1 yaitu media pembelajaran Joyclue berpengaruh terhadap keterlibatan aktif siswa kelas 5 sekolah dasar dalam pembelajaran, menjadi hasil akhir pada proses penelitian.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Joyclue menggunakan *Flat Design Concept* dalam implementasi *Joyful Learning* yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hasil penelitian memberikan implikasi teoritis dan praktis sebagai berikut :

5.2.1 Implikasi Teoritis

- a. Peningkatan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memberikan implikasi pada teori motivasi belajar siswa, yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat mendorong dan memberikan perilaku yang mendukung proses pembelajaran. Dalam hal ini pengembangan media Joyclue dapat mendorong motivasi belajar siswa sehingga terlibat aktif dalam pembelajaran.
- b. Melakukan proses belajar secara enaktif, ikonik dan simbolis. Penelitian ini memberikan implikasi pada teori Bruner terkait tahap proses internalisasi pada pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran Joyclue mengajak siswa untuk belajar suatu pengetahuan melalui objek berupa media yang dipelajari secara aktif, penyajian dengan perwujudan dalam bentuk bayangan visual yang menggambarkan kegiatan atau situasi konkret pada tahap enaktif, serta kemudian direpresentasikan dalam simbol abstrak ataupun verbal.
- c. Peran aktif siswa dalam pembelajaran. Teori Bruner yang menjadi poin utama dalam penelitian ini disadur dari ungkapan Piaget yang menyatakan bahwa siswa harus berperan secara aktif saat belajar di dalam kelas. Dalam hal ini media pembelajaran Joyclue dikembangkan dengan implementasi *joyful learning* untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa.
- d. Penelitian ini memberikan implikasi pada konsep ilustrasi visual dan *flat design*. Ilustrasi visual dengan gaya konsep *flat design* yang merupakan stimulus visual mampu memberikan sebuah respon, sehingga dapat merubah tingkah laku anak menuju adaptif. Dalam hal ini, pengembangan media Joyclue menjadi salah satu bagian dari pendekatan yang holistik untuk membantu anak terlibat aktif dalam pembelajaran.
- e. Penggunaan dorongan bagi siswa untuk setiap tahap pembelajaran. Penelitian ini memberikan implikasi pada teori *Scaffolding* mengenai dorongan yang

harus diberikan guru kepada siswa. Dalam hal ini, media Joyclue dikembangkan dengan aturan teori *scaffolding* yang pada setiap bagiannya dilengkapi dengan muatan materi dan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

5.2.1 Implikasi Praktis

- a. Media Joyclue yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi guru untuk menjalankan pembelajaran menggunakan *Joyful Learning*.
- b. Penggunaan media Joyclue ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dan keaktifannya sehingga dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.
- c. Penggunaan media Joyclue ini membantu siswa untuk mengasah pola pikir dan meningkatkan rasa kompetisi yang ditunjukkan pada saat memecahkan dan mencari petunjuk/*clue*.
- d. Penggunaan media Joyclue ini dapat melibatkan interaksi guru dan siswa yang lebih intens. Hal ini dapat memperkuat hubungan siswa dengan guru sehingga meningkatkan perasaan nyaman saat pembelajaran.
- e. Media Joyclue dapat memberikan pembelajaran tentang *Healthy Habits* yang perlu diterapkan setiap manusia. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan *Healthy Habits* pada kesehariannya.

5.3 Rekomendasi

Setelah dilakukan penelitian terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya. Rekomendasi tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Pengembangan media perlu ditingkatkan dari sisi materi dan konten dengan konsep yang lebih menyenangkan. Pengemasan materi dan konten perlu diringkas seefektif mungkin dengan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Pengembangan platform tidak harus selalu menggunakan internet. Untuk penggunaan media secara individu pada siswa, disarankan mengembangkan media yang tidak harus selalu menggunakan internet karena keterbatasan setiap wilayah.