

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media interaktif pada metode Jigsaw yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media interaktif pada metode Jigsaw dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam kemampuan memahami wacana pada tema indahnya keragaman dinegeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku yang dikembangkan menunjukkan bahwa pembelajaran dinilai sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keefektifan siswa dalam belajar, siswa termotivasi melalui video dan gambar yang diberikan dan dapat diperoleh informasi yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil validasi yang diperoleh dari ahli validitas yaitu ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 4,2, ahli materi dengan nilai 4,3 dan ahli bahasa rata-rata sebesar 4,0.
2. Pada keefektifan, dalam penggunaan media interaktif pada metode Jigsaw ini dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest. Dari hasil pretest terdapat 11 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 39,2% dan 17 siswa atau 60,7% siswa dinyatakan belum tuntas. Dengan ini PKK (Presentase ketuntasan Klassikal) sebesar 39,2%. Sedangkan dalam uji coba I diperoleh 24 orang siswa kelas IV-A SDN Percontohan Pematangsiantar yang memperoleh nilai tuntas, dengan sebesar persentase 85,71% dan 4 orang siswa atau 14,2% belum tuntas.

Sedangkan persentase ketuntasan klasikal (PKK) pada posttest hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran atau media interaktif sebesar 85,71% sedangkan pada uji coba II diperoleh dari 28 orang siswa persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) sebesar 92,85% dinyatakan tuntas. Dan 2 atau 7,15% orang siswa dinyatakan tidak belum tuntas. Kepraktisan media pembelajaran media interaktif diperoleh respon guru uji coba I sebesar 89,28% dan uji coba II diperoleh sebesar 96,42%. Maka media pembelajaran media interaktif dinyatakan sangat praktis digunakan oleh guru pada pembelajaran. Untuk melihat peningkatan nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan N-Gain diperoleh pada uji coba I 0,6 (sedang) sedangkan uji coba II 0,8 (sangat tinggi). Dari hasil media yang dikembangkan memiliki keefektifan sangat baik hal ini dapat dilihat pada nilai yang diperoleh oleh siswa.

1.2 Implikasi

Dalam menciptakan sebuah produk pengembangan media yang baik, maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menganalisis kebutuhan. Berdasarkan kebutuhan yang ada dilakukan analisis terhadap aspek, yaitu analisis awal-ahir, analisis siswa analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pendapat yang dirumuskan oleh ahli saat proses dipadukan untuk memperbaiki dan melengkapi media yang dihasilkan. Pendapat tersebut meliputi; kesesuaian tanyangan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian gambar dengan video, kesesuaian dengan ilustrasi animasi, kesesuaian penggunaan musik, penggunaan huruf, narasi, teknik pengambilan gambar dan video.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terhadap media audio visual yang dikembangkan terdapat beberapa kondisi lingkungan belajar yang dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang baik dengan didukung media audio visual, yaitu: a) harus memiliki sarana dan fasilitas yang mendukung pengoperasian media, seperti: listrik, komputer, perangkat *sound system*, dan ruangan proposional. b) media audio visual hanya dapat digunakan dengan baik dan lancar jika guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan perangkat elektronik.

Di samping itu, guru yang dikehendaki harus mampu mendesain pesan yang diterjemahkan dalam bentuk validasi yang pada akhirnya yang akan menjadi pesan pembelajaran yang dapat diterjemahkan siswa dalam bentuk tulisan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Guru juga harus memiliki karakteristik menguasai substansi pembelajaran, mulai dari kemampuan menganalisis standar isi sampai ke proses pembelajaran di dalam kelas. Jika tidak memenuhi karakteristik tersebut, maka media audio visual yang digunakan tidak lebih dari sebuah tayangan yang tidak memiliki makna apa-apa bagi siswa.

Siswa perlu dilibatkan untuk membantu guru dalam mengefektifkan waktu pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses komunikasi pembelajaran. Karakter siswa yang dikehendaki oleh media audio visual ini adalah siswa yang mengkehendaki oleh media audio visual ini adalah siswa yang memiliki kemampuan untuk menangkap pesan, baik secara audio maupun secara visual. Media audio visual tidak akan berfungsi secara maksimal, jika siswa mengalami hambatan dalam hal audio

visual. Dengan siswa siswa tidak mampu untuk mengerjakan dari apa yang diperolehnya.

Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran mencerminkan pengalaman kontekstual siswa. Pesan akan dapat diterjemahkan dan menginspirasi siswa jika pesan yang berupa tayangan merupakan objek yang sudah dikenal siswa. Di samping berorientasi kepada pengalaman kontekstual, peran dalam media audio visual juga harus dapat diterjemahkan guru dalam bentuk pesan-pesan pembelajaran. Media interaktif yang dikembangkan hanya terbatas pada subtema keragaman suku bangsa Batak yang ada di Pematangsiantar.

Hasil penelitian pengembangan media interaktif ini dapat digunakan di sekolah untuk guru dan siswa. Adapun implikasi produk media interaktif pada metode Jigsaw sebagai berikut:

1. Produk media interaktif pada metode Jigsaw akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana media pembelajaran media interaktif pada metode Jigsaw ini memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan produk media interaktif pada metode Jigsaw memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, bila menerapkan media interaktif pembelajaran secara maksimal pula.

3. Dengan menggunakan produk media pembelajaran media interaktif memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi kemampuan memahami wacana.

1.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada Kepala Sekolah supaya memotivasi guru dalam pengembangan media agar menggunakan perangkat media yang sudah ada untuk meningkatkan proses pembelajaran.
2. Disarankan kepada guru kelas agar lebih memperhatikan dan mempersiapkan media pembelajaran yang tepat diberikan untuk setiap tema pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.
3. Bagi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan meningkatkan minat dan keunggulan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Kepada peneliti selanjutnya agar melaksanakan penelitian yang lebih variatif dengan untuk meneliti dengan memperluas konsep materi yang dikembangkan melalui media interaktif.