

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sebagaimana yang telah dimuat dalam paparan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil daripada program pengembangan media permainan imajinasi pada pembelajaran teks narasi untuk peserta didik Kelas VII SMP Nasrani 2 Medan, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang dimuat dalam poin berikut.

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan produk media permainan. Proses pengembangan media permainan mengikuti model pengembangan ADDIE yang diadaptasi oleh Robert Maribe Branch. Adapun langkah-langkah model pengembangan media permainan imajinasi. Kelima langkah tersebut adalah : Analysis design development implementation evaluasi.
2. Media permainan imajinasi yang dikembangkan oleh peneliti, dan telah melakukan oleh dosen ahli dibidangnya masing-masing. Hasil dari proses Validasi oleh dosen ahli materi dinyatakan layak dengan kategori “Sangat Baik” pada penilaian di seluruh aspek yang menjadi indikator penilaian materi. Pada aspek penilaian , dosen ahli desain dinyatakan “ baik”. Perolehan hasil validasi dari ahli, dikemukakan dan disimpulkan bahwa pengembangan media imajinasi layak dikembangkan serta diperuntukkan bagi siswa kelas VII, khususnya pada siswa SMP Nasrani 2 Medan kelas VII.
3. Hasil pembelajaran peserta didik dalam memahami teks narasi setelah menggunakan media permainan imajinasi dinilai sangat baik, sedangkan sebelum digunakannya media pembelajaran imajinasi, pembelajaran dikategorikan baik. Dengan demikian, peneliti mengetahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran imajinatif dapat membantu meningkatkan nilai dan pemahaman siswa, yang

dibuktikan pada meningkatnya hasil pembelajaran dan ketercapaian hasil yang Lebih memuaskan oleh siswa kelas VII. Sehingga, produk pembelajaran layak digunakan.

5.2 Implikasi

Merujuk pada hasil kesimpulan yang telah dipaparkan, dalam penelitian pada bab sebelumnya, dapat ditemukan berbagai implikasi dalam pengembangan media permainan imajinasi dalam kontribusinya untuk memberikan kemajuan hasil belajar siswa, dan beberapa hal berikut:

1. Pengembangan media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi, akan memberikan motivasi, secara praktis bagi tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan permainan imajinasi akan memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik untuk memberikan materi pelajaran, serta memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam menerima dan menerapkan materi pelajaran.
2. Penerapan pengembangan media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sangat sering terjadi karena penggunaan media ini dapat dilakukan atau dipergunakan secara mandiri dan sangat bersifat interaktif, sehingga peserta didik dapat mengulang kembali materi pembelajaran dan melakukan secara individual maupun kelompok.
3. Penggunaan media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi ini dapat membantu peserta didik di dalam meningkatkan keefekian dan keefisienan proses pembelajaran terkhususnya pada materi teks narasi.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan hasil penelitian, beberapa saran dan masukan yang dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan selama ini, di SMP Nasrani 2 Medan masih menggunakan media imajinasi berbentuk materi atau media power point, disarankan agar menggunakan media permainan imajinasi karena media permainan imajinasi lebih menarik dan mudah dipergunakan oleh peserta didik.
2. Produk penelitian pengembangan media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi dapat dipergunakan oleh seorang peneliti selanjutnya untuk menerapkan keefektifan teks narasi lainnya.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada tingkat uji coba lapangan 25 peserta didik, maka peneliti masih perlu dipergunakan penelitian tindak lanjut pada tingkat uji coba yang lebih luas dengan sampel yang bakal lebih banyak lagi.

