BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan *define, design, develop,* dan *desseminate.* Kemudian dilakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif, validasi ahli, dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa aspek isi materi, penyajian, bahasa, serta tampilan media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru, siswa, observer, dan hasil wawacara guru. Media *podcast* interaktif memperoleh respon yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh dominasi jawaban setuju dan sangat setuju pada setiap indikator penilaian, sehingga media dinyatakan praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran baik secara mandiri maupun di dalam kelas. Adapun hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa penggunaan media *podcast* interaktif mampu memberikan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menyimak. Keterlibatan ini terlihat dari adanya kemudahan penggunaan media serta respon positif siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan partisipasi aktif, seperti antusias dalam mengikuti instruksi, mampu mengoperasikan media secara

mandiri, serta terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, media *podcast* interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media *podcast* interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyimak serta menumbuhkan minat belajar.
2. Bagi guru, media *podcast* interaktif berbasis QR Code Spotify dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan variatif.