

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif dengan power point pada materi fabel yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Hasil pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini adalah bahan ajar interaktif dengan power point menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan melalui perolehan angket kebutuhan yang dianalisis, selanjutnya perencanaan dan penyusunan bahan ajar interaktif. Pengembangan diawali dengan pembuatan bahan ajar selanjutnya diujicobakan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.
- b. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media bahan ajar interaktif dengan power point pada materi fabel yang dikembangkan menunjukkan bahwa: 1. Kelayakan isi materi pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase sebesar 93,75%. 2. Kelayakan penyajian pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase sebesar 92,5%. 3. kelayakan kebahasaan dinilai sangat baik dengan persentase sebesar 96,88% dan aspek kegrafikan berada pada kategori baik dengan persentase rata-rata 81,25%. Dengan demikian bahan ajar interaktif dengan power point pada materi fabel yang dikembangkan dikatakan sudah layak oleh ahli materi pembelajaran. Hasil presentase oleh ahli desain pembelajaran dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92,72% dengan criteria “sangat baik” dengan rata-rata kelayakan isi sebesar 100%

dengan kategori sangat baik. Aspek penyajian memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,89% dengan kategori sangat baik dan pada aspek kegrafikan memperoleh hasil rata-rata sebesar 89,29% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis instrument penilaian validator ahli media memperoleh hasil total keseluruhan rata-rata sebesar 87,73% dengan criteria sangat baik. Untuk aspek kelayakan isi sebesar 84,38% dengan kategori sangat baik. Aspek kegrafikan diperoleh presentase sebesar 91,07% dengan kategori sangat baik.

- c. Hasil kemampuan belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif dengan power point pada cerita fabel bermuatan pendidikan karakter berada pada kategori “sangat baik” dengan rata-rata nilai 84,07% dan rata-rata nilai sebelum menggunakan bahan ajar interaktif dengan power point sebesar 70,28% yang berada pada kategori “baik”. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi setelah menggunakan bahan ajar interaktif dengan power point pada materi fabel dengan selisih signifikansi sebesar 13,79%.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka penelitian ini memiliki implikasi yang tinggi yaitu bahan ajar interaktif ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran cerita fabel yang dapat diterapkan dalam proses belajar serta dari nilai pendidikan karakter yang telah disampaikan dapat di terapkan dalam kehidupan serta mengalami perubahan yang signifikan pada siswa ketinggian yang lebih baik.

Diharapkan bahan ajar ini juga dapat menjadi sumbangan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah khususnya pada materi cerita fabel yang akan berdampak pada perolehan hasil belajar yang tinggi dalam pembelajaran cerita fabel..

5.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah diuraikan pada bagian kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

- a. Bahan ajar interaktif dengan power point pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, memerlukan adanya fasilitas komputer sehingga hendaknya setiap sekolah memiliki laboratorium khusus komputer dilengkapi dengan kebutuhan lain yang menunjang suasana pembelajaran yang kondusif.
- b. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan ini adalah sebagai salah satu alat untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran, oleh karena itu keberadaan guru dalam pengajaran masih sangat dibutuhkan terutama peran guru sebagai fasilitator yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pelaksanaan IBM.
- c. Produk penelitian pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran cerita fabel ini diharapkan dapat dikembangkan peneliti selanjutnya. Sebagai tinjauan untuk meningkatkan keefektifan bahan ajar tersebut dan diharapkan ada pengembangan bahan ajar interaktif lainnya di luar dari pembelajaran cerita fabel yang telah dikembangkan.