

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari rumusan, tujuan pembahasan, temuan, dan pembahasan penelitian pengembangan penelitian pengembangan model pembelajaran AMUSE Berbasis Media Interaktif dalam topik bahasa Inggris yang telah diujikan pada siswa X MAN Labuhanbatu Utara:

1. Menurut review, paradigma pembelajaran AMUSE berbasis media interaktif merupakan produk unggulan dan cocok digunakan di kelas dengan siswa MAN Labuhanbatu Utara yang belajar bahasa Inggris.
2. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri, paradigma pembelajaran “AMUSE” lebih beril meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa.

5.2 Implikasi

Implikasi model pembelajaran ini lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran yang sebelumnya digunakan oleh pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kesimpulan dan temuan penelitian penciptaannya. Implikasi yang dimaksud adalah bahwa Model pembelajaran “AMUSE” berbasis media interaktif yang dilengkapi dengan ide, gambar, dan video yang relevan dengan pengertian Personal Information akan memudahkan proses pembelajaran bahasa Inggris dan Model pembelajaran “AMUSE” berbasis media interaktif sangat menguntungkan dan bermanfaat, khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana memberikan kemudahan dalam melakukan pembelajaran sehingga berdampak pada keefektifan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Alhasil, guru dapat mempertimbangkan paradigma pembelajaran “AMUSE” berbasis Media Interaktif sekaligus menyalurkan sumber belajar informasi pribadi.

1. Instruktur harus dilibatkan dalam meningkatkan kemampuan mata pelajaran dan teknologi pembelajaran, dan kepala sekolah harus mendorong guru untuk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih baik melalui fasilitas.

5.3 Saran

Beberapa rekomendasi dibuat berdasarkan temuan yang dituangkan dalam kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, antara lain:

1. Kepala sekolah yang berfungsi sebagai pencipta dan motivator harus dapat melihat dan keinginan mendengar keinginan guru, keinginan belajar bagaimana membuat perubahan dalam penerapan teknologi pembelajaran sehingga mereka dapat mengupayakan proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya aktif mengikuti kemajuan teknologi dalam pembelajaran teknologi melalui berbagai media dan melatih kreativitas dalam rangka mengatasi kesulitan belajar siswanya. Dengan mengikuti perkembangan tersebut secara aktif, dapat ditemukan model dan strategi pembelajaran yang mungkin sesuai untuk digunakan, dan kreativitas dapat menghasilkan penciptaan sesuatu yang baru.
3. Agar siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, guru harus mempelajari bagaimana menerapkan model pembelajaran "AMUSE" berbasis media interaktif.
4. Fasilitas dalam pengembangan ini harus terus diperbarui untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik pada kegiatan akademik mereka.
5. Karena guru dan siswa harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk pembelajaran tersebut, temuan penelitian dapat dipengaruhi oleh kesiapan siswa untuk belajar menggunakan model pembelajaran "AMUSE" berbasis media interaktif.
6. Karena keterbatasan waktu peneliti, masih banyak variabel yang belum terkontrol, sehingga diperlukan studi tambahan pada sampel yang lebih representatif.