

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan deskripsi pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *tematik interaktif*. Maka simpulan yang dapat dijelaskan adalah keberhasilan suatu media berupa produk pembelajaran dapat menjadi rujukan dalam setiap pemilihan media pembelajaran. Hal ini didukung dengan pesatnya perkembangan teknologi bidang informasi dan keberpihakan serta kelekatan siswa pada setiap teknologi yang berkembang disesuaikan kebutuhan belajar siswa. Disamping itu, dengan penerapan media pembelajaran dapat mendukung upaya untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam ekosistem dunia pendidikan yang berbasis teknologi saat ini.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji coba kelayakan, Media Pembelajaran *Tematik interaktif* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan oleh tim ahli dan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa.
2. Berdasarkan hasil uji tes belajar, diperoleh rerata hasil belajar siswa yang bersesuaian dengan hipotesis penelitian. Sehingga, Media Pembelajaran *Tematik Interaktif* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan telah divalidasi dan memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan layak

untuk digunakan dalam pembelajaran tematik pada tema 3 subtema 3 di kelas III SD.

3. Media *tematik interaktif* pada pembelajaran yang telah dikembangkan pada pembelajaran tematik, telah memenuhi standar kelayakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan media, dengan rata-rata persentase media sebesar 88% dan materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Keberhasilan pengembangan produk berupa media pembelajaran *tematik Interaktif*, sebagaimana yang dijelaskan pada simpulan, maka penerapan media pembelajaran *tematik interaktif* merupakan prioritas dalam rujukan implikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini di dukung dengan pesatnya perkembangan teknologi bidang informasi dan keberpihakan pada jenis teknologi yang berkembang pesat saat ini dan kebutuhan belajar siswa. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran *tematik interaktif* sangat mendukung dalam upaya meningkatkan akselerasi pencapaian hasil belajar dalam ekosistem belajar pendidikan berbasis digital saat ini. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Perlu ada tes/instrumen tes yang valid untuk menentukan minat dan gaya belajar peserta didik sehingga media pembelajaran berdiferensiasi menggunakan Media Tematik Interaktif digunakan untuk membantu peserta didik untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan minat, gaya belajar.

- 2) Perlu pelatihan kepada guru-guru Tematik dan mata pelajarannya untuk membuat media pembelajaran yang berdiferensiasi dengan menggunakan Media Tematik Interaktif agar dapat berkolaborasi membuat media pembelajaran yang lebih sempurna dan memenuhi semua tingkatan kelas dan kompetensi dasar.
- 3) Media pembelajaran berdiferensiasi menggunakan Media Tematik Interaktif dikembangkan akan memberikan sumbangan praktis bagi sekolah dalam proses administrative bahan pembelajaran, dimana media pembelajaran Media Tematik Interaktif dapat dijadikan salah satu kelengkapan media pembelajaran dan dokumentasi kurikulum untuk mata pelajaran Tematik.
- 4) Hasil penelitian ini juga bisa menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran peserta didik menggunakan media tersebut. Peran aktif guru dalam pemilihan media tentunya sangat dibutuhkan, karena kecermatan dan karakteristik mata pelajaran, karakteristik siswa dalam belajar menjadi satu faktor dalam melakukan media pembelajaran.
- 5) Penerapan media pembelajaran Media Tematik Interaktif memerlukan kesiapan siswa dalam hal perangkat teknologi seperti smartphone, tabel, laptop atau dekstop. Selain itu juga harus memiliki jaringan internet. Kelebihan Media Tematik Interaktif adalah media yang tidak perlu install aplikasi, mudah diakses.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penelitian menyarankan sebagai berikut:

1. Disarankan Sekolah dan guru dapat memberikan pembelajaran kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *I-Spring* yang dapat memadukann unsur ikon menarik dan kreatif di dalamnya.
2. Disarankan secara umum kepada seluruh guru untuk menggunakan medium yang lebih inovatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam setiap pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Tematik Interaktif* perlu diuji cobakan kembali ke dalam pembelajaran siswa untuk meningkatkan kualitas tampilan, cakupan pembelajaran dan kualitas perangkat sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di masa perkembangan teknologi 4.0 saat ini.
4. Disarankan kepada peneliti selanjut, agar dapat melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik lagi dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan secara cermat dan konsisten. Sehingga dapat menghasilkan produk penelitian yang dapat memudahkan siswa dalam belajar agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.