

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya yang dikemukakan pada bab IV diperoleh simpulan hasil penelitian, sebagai berikut.

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* lebih tinggi daripada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran *microsoft office power point 2013*.
2. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah.
3. Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* ataupun *microsoft office power point 2013* hasil belajar Bahasa Indonesianya lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.

B. Implikasi

a. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *iSpring Suite* Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013* ($A_1 > A_2$).

Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013*. Siswa berupaya belajar, memerhatikan, dan mengulangi kembali pembelajarannya melalui media pembelajaran interaktif *iSpring Suite*. Mereka dapat terus-menerus berlatih mengerjakan dan menjawab soal-soal pelatihan berupa kuis interaktif baik di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan berlatih terus-menerus diharapkan akan tertanam kebiasaan, kecepatan, ketepatan, kecermatan, dan kesempurnaan dalam melakukan sesuatu pada diri siswa. Pelatihan juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pengulangan bahan pembelajaran yang telah dipelajari. Kemampuan siswa dalam menggunakan komputer terutama dalam proses pembelajaran diharapkan semakin meningkat dengan kekerapan mereka berlatih.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* memberikan kesempatan untuk mengulangi seluruh atau sebagian materi pembelajaran yang dikehendaki sesuai dengan keperluan siswa secara individu. Namun, pada praktiknya di dalam kelas, guru hendaknya mempersiapkan siswa secara tepat. Dalam hal ini guru hendaknya : (1) memperkenalkan media pembelajaran *iSpring*

Suite secara komprehensif sesuai dengan maksud dan tujuan pembelajaran; (2) memberikan batasan yang jelas dan tegas tentang tahapan-tahapan dan cara penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dalam pembelajaran; (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang tahapan-tahapan dan cara penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan memberikan jawaban yang jelas sehingga pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa secara mandiri dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien; (4) memusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan dipelajari; (5) memerhatikan dan mengawasi kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dan segera memberikan solusi secara tepat sehingga tidak ada siswa yang tidak serius atau bermain-main ketika proses pembelajaran berlangsung; dan (6) mengingatkan siswa menyelesaikan soal kuis lalu mencetaknya sebagai bahan pelatihan sekaligus *feedback* keberhasilan pembelajaran yang diampu.

Dengan petunjuk yang jelas dan tegas, siswa lebih mudah memahami hal atau kegiatan yang akan dilakukannya dalam pembelajaran. Siswa lebih fokus dan terbimbing dalam melakukan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* sesuai materi yang telah dipersiapkan pada media tersebut.

b. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi Lebih Tinggi daripada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Rendah ($B_1 > B_2$).

Hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi dan siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan, baik yang menggunakan media pembelajaran sama maupun yang menggunakan media pembelajaran berbeda. Penggunaan media pembelajaran yang sama dengan karakteristik siswa berbeda memperlihatkan hasil belajar berbeda ($A_1B_1 > A_1B_2$). Demikian pula halnya dengan karakteristik siswa berbeda yang menggunakan media pembelajaran berbeda menunjukkan perbedaan hasil belajarnya ($A_1B_1 > A_2B_2$). Karakteristik siswa sebagai variabel moderater penelitian ini ternyata memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Islam Al Ulum Terpadu Medan T.P. 2015/2016. Dengan karakteristik siswa yang berbeda ini tentunya sedikit banyak dapat membantu pengelola sekolah untuk memerhatikan dalam mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran pada semua mata pelajaran. Dengan demikian, informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini : siswa dengan karakteristik kemampuan berpikir kreatif dapat dimanfaatkan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran secara tepat. Konsekuensinya, guru professional tidak boleh mengabaikan karakteristik belajar siswa, terutama karakteristik kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, guru diharapkan senantiasa membekali diri pribadi untuk menggali dan mencari tahu berbagai karakteristik belajar yang dimiliki siswa.

c. Interaksi antara Media Pembelajaran Interaktif *iSpring Suite* dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

Simpulan penelitian ini juga menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* lebih tinggi daripada hasil belajar Bahasa Indonesia mereka yang menggunakan media pembelajaran *microsoft office*

power point 2013 ($A_1B_1 > A_2B_1$). Sejalan dengan hal tersebut, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* lebih tinggi daripada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran *microsoft office power point 2013* ($A_1B_2 > A_2B_2$). Kensekuensinya, pengoptimalan hasil belajar mensyaratkan guru mampu menyesuaikan antara media pembelajaran yang dipilih dan karakteristik yang dimiliki oleh siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan memerhatikan dan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, lebih kreatif, dan lebih menarik. Namun, perlu pula disadari oleh guru bahwa setiap media memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Tidak ada satu pun media yang paling baik digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi serta cocok untuk semua karakteristik siswa. Media satu dan lainnya saling melengkapi dalam pembelajaran untuk mendukung keberhasilan proses dan hasil belajar secara optimal. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam memilih, mempertimbangkan, dan menetapkan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik siswa.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* melalui publikasian hasil penelitian pada media cetak atau media elektronik melalui jaringan internet. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* yang telah melalui proses penelitian dengan hasil belajar Bahasa

Indonesia seperti dipaparkan terdahulu dapat menjadi salah satu sumber informasi dan sumber belajar sehingga menambah wawasan dan khazanah guru.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi seperti yang telah dikemukakan terdahulu, disampaikan beberapa saran berikut ini.

1. Penjelasan yang terang-benderang dan tegas tentang langkah-langkah pembelajaran dan hal-hal yang harus dilakukan serta dihindari oleh siswa hendaknya disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia secara rinci.
2. Pengawasan yang ketat perlu dilakukan oleh guru agar siswa fokus melakukan pembelajaran sesuai langkah-langkah pembelajaran di dalam RPP. Materi 1, 2, dan 3 hendaknya dibelajarkan secara berurutan dan sistematis secara mandiri sehingga hasil pembelajaran lebih optimal.
3. Sebaiknya guru mengetahui karakteristik siswa terlebih dahulu sehingga dapat memilih media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi sebaiknya menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* karena menurut hasil penelitian ini media tersebut cocok dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, hasil belajar Bahasa Indonesia dapat meningkat. Meskipun demikian, siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah juga dapat dibelajarkan menggunakan media *iSpring Suite* sehingga

mereka dapat berlatih dan mengulangi materi pembelajaran terus-menerus secara optimal.

5. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran sangat memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya berupaya memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut. Media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
6. Media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang memerlukan listrik. Oleh karena itu, idealnya sekolah menyediakan sarana laboratorium komputer bagi siswa dan listrik atau mesin pembangkit listrik sehingga proses pembelajaran yang menggunakan media tersebut dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

