

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pantun kelas V sekolah dasar tema “Sehat Itu Penting”. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdapat lima langkah yang harus dilakukan yaitu : yaitu *analyze* atau analisis kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, dan materi yang akan disampaikan. Langkah selanjutnya *design* atau desain yaitu merancang media pembelajaran yang akan dibuat secara spesifik. Langkah selanjutnya *development* atau pengembangan yaitu tahap pembuatan produk menjadi bentuk fisik dengan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Langkah selanjutnya *Implementation* atau implementasi yaitu tahap uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Langkah terakhir *Evaluation* atau evaluasi yaitu tahap penilaian produk. Setiap langkahnya telah dilakukan dengan baik, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kualitas produk yang baik.

Pada pengembangan ini, media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) diuji oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan

Lokal) layak digunakan dengan kategori sangat baik yang dibuktikan melalui hasil persentase 95% hasil validasi ahli media, 95% hasil validasi materi, dan 100% hasil alidasi ahli bahasa. Hasil rekapitulasi uji ahli sebesar 96,67% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) mendapatkan hasil validasi tahap *one to one* sebesar 92,20% yang dinilai dari 3 peserta didik kelas V sekolah dasar dengan kategori sangat baik dan layak digunakan untun media pembelajaran pantun.

B. Implikasi

Pengembangan karya inovatif media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dapat memudahkan peserta didik kelas V sekolah dasar dalam materi pantun bahasa Indonesia tema “Sehat Itu Penting”. Media ini telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, dan materi yang akan disampaikan. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pantun. Penggunaan media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan, peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan antusias dan motivasi belajar peserta didik. Media ini juga diharapkan mampu

mengembangkan sikap peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk peneliti lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan relevan.

C. Saran

Dalam pengembangan media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) terdapat berbagai hambatan yang dialami oleh peneliti, sehingga masih terdapat kekurangan hasil pengembangan, oleh karena itu revisi masih terus dilakukan agar menghasilkan produk yang baik dan layak digunakan. Oleh karena itu peneliti menyarankan kepada :

1. Guru untuk menggunakan media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dengan baik serta mengikuti panduan permainan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) guru diharapkan lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Guru juga harus bijak dalam menjelaskan pengertian media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal), meskipun memiliki prinsip yang sama dengan kartu domino, namun memiliki fungsi dan beberapa perbedaan lainnya.
2. Peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) sesuai dengan panduan permainan dan mengikuti arahan dari guru, agar pembelajaran menjadi efektif dan

kondusif sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk tetap semangat dalam proses belajar.

3. Peneliti selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian sejenis dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, serta mempertimbangkan efisien waktu dan biaya.

