

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan analisis terhadap data penelitian pengembangan produk media pembelajaran yaitu media gambar realita, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut;

1. Pengembangan media gambar realita diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya tahap pengembangan media gambar realita mengikuti langkah-langkah model Dick and Carey, yang terdiri dari 10 langkah, namun hanya sampai langkah kesembilan, yang dapat dipertanggung jawabkan karena keterbatasan biaya. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran menilai bahwa media gambar yang dikembangkan pada kategori cukup baik. Sedangkan menurut ahli pembelajaran, media gambar yang dikembangkan pada kategori baik. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua orang ahli tersebut, media gambar layak untuk diuji coba pada tahap selanjutnya dengan merivisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli.
2. Produk media gambar realita hasil pengembangan ini efektif untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas V SD. Efektifitas media gambar hasil pengembangan ini nampak dari adanya hubungan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan respon peserta

didik (minat) berdasarkan hasil uji hipotesis. Sehingga secara statistik penggunaan media gambar realita telah terbukti efektif dalam pembelajaran IPS sehingga layak untuk dipergunakan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan, tindak lanjut dari penelitian pengembangan pada upaya peningkatan minat dan prestasi belajar peserta didik. Berbagai upaya itu tidak terlepas bagaimana mengkombinasikan strategi pembelajaran dan media pembelajaran. secara rinci, diuraikan implikasi dari kegiatan pengembangan media gambar realita, antara lain:

Pertama, untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas, pendidik dapat melaksanakan berbagai hal, antara lain melalui rancangan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pemilihan alternatif dalam meningkatkan pembelajaran harus dimulai dengan analisis kebutuhan yang matang sesuai tujuan kegiatan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hal tersebut untuk memastikan bahwa praktisi pendidikan melaksanakan hal yang benar-benar dibutuhkan. Pengembangan media pembelajaran lainnya juga selayaknya mengikuti tahap-tahap tersebut guna memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan.

Kedua, sumber belajar dapat dirancang dan direkayasa sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik, melalui pengembangan media gambar realita, maka pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan media gambar realita sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik memiliki hubungan yang signifikan dengan

hasil belajar peserta didik. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran karena sangat terkait dengan efektifitasnya dalam kegiatan pembelajaran. selain itu, memanfaatkan media gambar hasil pengembangan ini bisa menjadi alternatif pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan, maka saran-saran yang dapat diberikan sehubungan dengan penelitian dan pengembangan media gambar realita adalah sebagai berikut;

5.3.1. Untuk Sekolah

Perlu dilakukan pengembangan media gambar untuk memenuhi kebutuhan peserta didik pada media pembelajaran, terutama pada materi-materi yang membutuhkan dan belum tersedia media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

5.3.2. Untuk Guru

1. Perlunya mengembangkan unsur-unsur pembelajaran lainnya agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas, baik berupa pengembangan model, metode, strategi, media pembelajaran, maupun sumber belajar.
2. Sebaiknya guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan langkah-langkah yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sehingga dapat membantu memecahkan masalah kesulitan belajar siswa.

5.3.3. Untuk Pengembang lain.

1. Tidak menutup kemungkinan Pengembangan Media Gambar Realita ini dikembangkan yang lebih baik lagi untuk tampilan media maupun isi materi sehingga hasil pengembangan media pembelajaran ini lebih sempurna lagi.
2. Sebaiknya uji coba lapangan terhadap penggunaan media pembelajaran ini dilakukan diwilayah yang lebih luas, sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan.