

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANNYA

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan dan implementasi media interaktif materi aksara ulu terhadap siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari dua orang ahli. Penilaian ahli materi pada aspek kelayakan isi materi memperoleh persentase 90%, dan aspek penyajian informasi 90%, dengan rata-rata sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian dengan persentase 88,6% untuk aspek kemudahan navigasi sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid, untuk aspek artistik dan estetika dengan penilaian 80% dengan kriteria sangat valid dan aspek fungsi keseluruhan memberikan penilaian sebesar 93,3% dengan kriteria sangat valid dengan rata-rata penilaian 89,3%.
2. Media interaktif yang dikembangkan dinyatakan praktis hingga sangat praktis berdasarkan hasil uji respons siswa. Uji respons siswa pada kelas terbatas menunjukkan persentase kepraktisan dengan kategori sangat praktis pada aspek kandungan materi, penyajian materi, kemudahan navigasi dan fungsi keseluruhan. Hasil uji respons siswa pada kelas lapangan juga menunjukkan kategori sangat praktis.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan Penelitian ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh Munir (2021) bahwa media digital yang interaktif bukan sekadar media visual yang bergerak, melainkan instrumen komunikasi dua arah yang memberikan umpan balik (feedback) instan secara langsung. Hasil validasi materi

(90%) dan media (88,6%) membuktikan secara ilmiah konsep integrasi teks, gambar, audio, dan unsur game (gamifikasi) dalam meningkatkan pemahaman materi yang kompleks dan abstrak. Penelitian ini memberikan dukungan dalam memfasilitasi motivasi belajar berada pada kategori sangat baik setelah penggunaan media interaktif. Penerapan media interaktif berada pada kategori sangat baik, hal ini membuktikan bahwa media berbasis mampu menstimulasi gairah, keterlibatan aktif, dan berpotensi menghilangkan kejenuhan siswa sejalan dengan fungsi afektif media pembelajaran.

2. Implikasi Praktis Secara praktis, media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah, media interaktif yang dikembangkan diakses melalui tautan aplikasi khusus <http://game.tbmonline.my.id>. Hal ini memecahkan masalah praktis di mana sebelumnya siswa harus berbagi satu buku untuk dua orang dan tidak boleh dibawa pulang. Sekarang, siswa dapat belajar secara mandiri, fleksibel di rumah, serta interaktif tanpa batas ruang dan waktu. Sekolah sebenarnya sudah memiliki fasilitas seperti chromebook, TV interaktif, laptop, dan infokus, namun guru sebelumnya mengalami kesulitan mengoperasikannya untuk materi muatan lokal. Kehadiran media interaktif ini dengan tingkat kepraktisan respon guru ujicoba lapangan dengan persentase 86,6% memberikan panduan konkret bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas untuk pembelajaran materi aksara ulu di kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang.
3. Implikasi Kebijakan Pendidikan Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan untuk mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu kabupaten Kepahiang telah memiliki Peraturan Bupati (Perbup) No. 24 Tahun 2022 tentang Kurikulum Muatan Lokal Bareang. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa kebijakan kurikulum mulok tersebut wajib didukung oleh penyediaan media ajar yang modern (digital). Kebijakan tidak akan berjalan optimal di tingkat implementasi jika proses

pembelajaran aksara ulu masih menggunakan metode konvensional/ ceramah.

C. Saran Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru; diharapkan dapat memanfaatkan media interaktif secara optimal dalam proses pembelajaran serta mengintegrasikannya dengan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi Sekolah; diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis media serta mendorong guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif.
3. Bagi Peneliti; Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media interaktif dengan cakupan materi yang lebih lapangan serta melakukan uji coba pada subjek penelitian yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.