

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media *plotagon* dan pembahasan bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *plotagon* pada tema 6 subtema 2 telah layak untuk diaplikasikan dengan melalui beberapa tahapan yakni menganalisis kebutuhan dan potensi untuk menentukan permasalahan yang dihadapi siswa, teknik pengumpulan data, desain produk, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba produk dalam kelompok kecil, revisi, selanjutnya uji coba produk dalam kelompok besar.
2. Berdasarkan ahli media, ahli materi dan respon siswa terhadap media pembelajaran *plotagon* pada siswa kelas 2 tema 6 subtema 2 media *plotagon* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi sesuai saran dan komentar dari para ahli. Hasil kelayakan oleh ahli media 98%, ahli materi 98% serta hasil angket respon siswa kelompok kecil 92% dan kelompok besar 96%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media *plotagon* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar pada kelompok kecil sebesar 63% dan pada uji kelompok besar sebesar 71%.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian dan kesimpulan dan demi kemajuan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi lembaga, diharapkan dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik sehingga proses pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan berupa media *plotagon* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah wawasan dalam mengembangkan penelitian berupa *RnD (Research and Development)* yang dapat dijadikan referensi.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R., (2001). *Taksonomi Bloom Revisi*. (online). Diakses pada tanggal 20 Agustus 2021 <https://media.neliti.com/media/publications/220102-pembelajaran-tematik-danimplementasinya.pdf>
- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. (online). Diakses pada 10 Januari 2020 dari <https://eprints.uny.ac.id/26928/1/skripsi.pdf>
- Atsani, M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Studi Islam Vol.1 No.1*. (online). Diakses pada 21 Juni 2021 dari <https://core.ac.uk/download/pdf/327208218.pdf>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2 No. 1*. (online). Diakses pada 29 Oktober 2020 dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>
- Diasty, N. T., Magdalena I., Islami N. F., Rasid E. A. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi dan Sains, Vol.2 No.1*.(online). Diakses pada 20 Juni 2021 dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Fatmawati, A., (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal EduSains Vol. 4 No. 2*. (online). Diakses pada 21 Juni 2021 dari <https://media.neliti.com/media/publications/59351-ID-pengembangan-perangkat-pembelajaran-kons.pdf>
- Games, D. & Cuellar, J., (2019). *The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students*. Vol. 21 No. 1. (Online). Diakses pada tanggal 20 Agustus 2021 dari <https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71721>
- Kristiningtyas, W., (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Dan Psikomotorik Dalam Membuat Sketsa Dan Peta Wilayah Yang Menggambarkan Objek Geografi Melalui Metode Survei Lapangan. *Jurnal Refleksi Edukatik, Vol. 8 No. 1*. (Online). Diakses pada 21 Juni 2021 dari <https://core.ac.uk/download/pdf/304202398.pdf>
- Maisaroh, Rostrieningsih. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di Smk Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol. 8 No. 2*. (online). Diakses pada

tanggal 22 Desember 2020 dari <https://journal.uny.ac.id/files/journals/49/articles/571/public/571-1850-1-PB.pdf>

Mifta, M., (2013). Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan, Vol. 1 No. 2.* (online). Diakses pada tanggal 20 Agustus 2021 dari <https://media.neliti.com/media/publications/333175-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-567ef6c4.pdf>

Nizron. (2017). *Pengaruh Performanceassessment Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 19 Bandar Lampung Pada Praktikum Mengamati Preparat Jadi Dengan Menggunakan Mikroskop.* (online). Diakses pada tanggal 20 Juni 2021 dari <http://repository.uinsu.ac.id/3125/1/PENGARUH%20KEBIASAAN%20BELAJAR%20SISWA%20TERHADAP.pdf>.

Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1.* (online). Diakses pada 23 November 2020 dari <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/>

Purwono, J., Yutmini, S., Amirah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2 No.2.* (Online). Diakses pada 23 November 2020 dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>

Salama, F., S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire Dan Plotagon Pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai.* (online). Diakses pada tanggal 23 Desember 2020 dari <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/86331/Fadilah%20Safinatu%20Salama140210101041.pdf%20a.pdf?sequence=1>

Setyowati. (2007). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang.* (online). Diakses pada tanggal 23 Desember 2020 dari <https://lib.unnes.ac.id/1088/1/2668.pdf>

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

_____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sumitro. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Vol.2 No 9.* (online). Diakses pada tanggal 23 Desember 2020 dari <http://journal.um.ac.id/index.pjp/iptpp/EISSN>

Sungkono. (2006). Pembelajaran Tematik dan Implementasinya Di Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran, Vol. 2 No. 1.* (online). Diakses pada tanggal 23 Desember 2020 dari <https://media.neliti.com/publications/220102-pembelajaran-tematik-dan-implementasinya.pdf>

Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*.

Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, MI. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: IndianaUniversity

Triyanto, (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. (online). Diakses pada tanggal 10 Januari 2021 dari http://library.fis.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=6803

Umar. (2014). Media Pendidikan Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. (online). *Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11 No. 1.* Diakses pada tanggal 23 Desember 2020 dari <https://core.ac.uk/download/pdf/235260296.pdf>



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT