

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari rangkaian proses perancangan media pembelajaran yang telah dilakukan. Kesimpulan dan saran akan dibagi menjadi dua bagian masing-masing agar dapat disampaikan secara jelas untuk masing-masing bagian. Subbab-subbab berikut ini akan menjelaskan lebih lanjut terkait dua hal tersebut.

#### **V.1 Kesimpulan**

Subbab pertama akan menjelaskan terkait kesimpulan yang dapat diperoleh berdasarkan proses desain yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat menunjukkan rangkaian kegiatan yang telah dilakukan dan menjawab rumusan permasalahan dalam beberapa kalimat. Berikut ini adalah kesimpulan yang diperoleh dari perancangan media pembelajaran.

1. Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa selama pembelajaran daring, siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi, berbentuk media visual, dan mengharuskan siswa melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan belajarnya.
2. Konsep bermain sambil belajar sebagai solusi permasalahan dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses pemahaman siswa kelas 2 SD terkait materi Bahasa Indonesia. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil *usability testing* terhadap efektivitas produk yang sebesar 88%.
3. Ada beberapa hal yang dapat ditingkatkan terkait penampilan dan komponen pendukung dalam solusi yang diberikan agar dapat menyelesaikan masalah dengan maksimal dan memenuhi kebutuhan dari *user*.

#### **V.2 Saran**

Bagian ini akan membahas mengenai saran yang dapat diberikan berdasarkan proses perancangan media pembelajaran yang telah dilakukan.

Saran diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian lebih lanjut maupun penelitian pada bidang yang berkaitan. Berikut ini adalah saran yang dapat diberikan berdasarkan rangkaian kegiatan perancangan media pembelajaran.

1. Sebaiknya observasi kebutuhan dan permasalahan *user* juga dilakukan saat pembelajaran *offline* agar solusi yang diberikan tidak hanya dapat digunakan secara mandiri, tetapi juga dapat digunakan dalam institusi pendidikan ketika pembelajaran sudah dilakukan secara *offline*.
2. Penelitian dapat dilakukan terhadap beberapa sekolah agar solusi yang diberikan juga tepat guna dan dapat menyelesaikan permasalahan siswa di sekolah lain maupun siswa kelas 2 SD secara umum.
3. Dalam melakukan tahap *testing*, dapat menambahkan metode evaluasi pemahaman untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adekola, G. (2010). The Impact of Instructional Media on the Education of Youths on HIV/AIDS in Nigeria Urban Communities. *International Journal of Scientific Research in education*, 3(1), 64-72.
- Alharthi, W. G., Elgazzar. A. E., & Nouby, A. M. (2013). Designing Learning Objects for a Computer Science Course: Are There Any Effects on Developing Practical Skills and Professional Interests among Students of Computer Department, Faculty of Education, University of Dammam?. *Open Journal for Sciences*, 2, 38-46. doi: 10.4236/jss.2014.22006
- Balcitis, R. (2019). Design Thinking Models. Stanford d.School. *Empathize@it*. Diunduh dari <https://empathizeit.com/design-thinking-models-stanford-d-school/>
- Bona, M. F. (2020). Kemendikbud Diminta Ikuti Rekomendasi IDAI untuk Durasi Belajar Selama PJJ. *Berita Satu*. Diunduh dari <https://www.beritasatu.com/>
- Browne, C. (2021). Design Thinking vs. User-Centered Design: What's the Difference ?. *Career Foundry*. Diunduh dari <https://careerfoundry.com/>
- Carey, T., Mao, J., Vredenburg, K., & Smith, P. W. (2005). The State of User-Centered Design Practice. *Communications of the ACM*, 48, 105-109. doi: 10.1145/1047671.1047677
- Do, E. Y. -L., & Gross, M. D. (2001). Thinking with diagrams in architectural design. *Artificial Intelligence Review*, 15, 135–149. doi:10.1023/A:1006661524497
- Driscoll, P., M. (2000). *Psychology of Learning for Instruction*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Husamah, H., Pantiwati, Y., Restian, P., & Sumarsono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang
- Jalinus, Nizwardi., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Kasih, A. P. (2020). Nilai PISA Siswa Indonesia Rendah, Nadiem Siapkan Lima Strategi Ini. *Kompas*. Diunduh dari <https://edukasi.kompas.com/>
- Klaus, Julia. (2012). A Definition of Teaching Aids. *Ehow*. Diunduh dari <https://www.ehow.com/>

- Landay, J. A., Takayama, L., & Walker, M. (2002). High-Fidelity or Low-Fidelity, Paper, or Computer ? Choosing Attributes When Testing Web Prototypes. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 46<sup>th</sup> Annual Meeting*, 661-665.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Lloyd, P., & Scott, P. (1994). Discovering the design problem. *Design Studies*, 15, 125–140. doi:10.1016/0142-694X(94)90020-5
- Luchs, M.G., Swan, S. K., & Griffin, Abbie. (2015). *Design thinking: New Product Development Essentials from the PDMA*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Musa, A., N., Sufyanu, Z., & Shuaibu, M. (2016). Comparison of Recent Modeling Methods for Developing Learning Object. *American Journal of Innovative Research and Applied Sciences*. ISSN 2429-5396. Diunduh dari <http://www.american-jiras.com/>
- Ode, Elijah., O. (2014). Impact of Audio-Visual (AVS) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi. *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature*, 2, 195-202.
- Pakpahan, A., F., et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking: Process Guide. *Institute of Design at Stanford*. Diunduh dari <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Razzouk, R. & Shute, V. (2012). What is Design Thinking and Why Is It Important ?. *Review of Educational Research*, 82, 330-348. doi: 10.3102/0034654312457429.
- Rowan, C. (2017). *10 Reasons Why Handheld Devices Should be Banned for Children Under the Age of 12*. *Huffpost*. Diunduh dari <https://www.huffpost.com/>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.

- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, S., A. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sauro, J., & Lewis, J., R. (2016). *Quantifying the User Experience Practical Statistics for User Research 2<sup>nd</sup> Edition*. United States: Elsevier.
- Sudjana, N. (1995). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, P. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Surya. (1997). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: PPB-IKIP
- Tschimmel, K. (2012). Design Thinking as an Effective Toolkit for Innovation. *In: Proceedings of the XXIII ISPIM Conference: Action for Innovation: Innovating for Experience*. Barcelona
- Virzi, R., A. (1989). What Can You Learn from A Low-Fidelity Prototype ?. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 33, 224. doi: 10.1177/154193128903300405
- Wahyuningsih, E., S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wasliman. (2007). *Modul Problematika Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Univeritas Pendidikan Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Welch, A. (2018). Health Experts Say Parents Need to Drastically Cut Kids' Screen time. *CBS News*. Diunduh dari <https://www.cbsnews.com/>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.