

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh kesimpulan berikut.

1. Kondisi media pembelajaran di kelas V SDN Bulu Magetan, terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar Bahasa Indonesia masih terutama berupa buku LKS dan LKPD cetak. Media tersebut dipakai sebagai sumber pembelajaran utama karena mudah digunakan dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Namun, penggunaan media cetak yang terasa membosankan membuat siswa kurang berminat untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran materi fiksi dan nonfiksi, siswa diberi tugas untuk membaca teks yang disediakan lalu menjawab pertanyaan yang terdapat di lembar kerja. Aktivitas belajar tersebut lebih menekankan pada menyelesaikan tugas daripada memahami secara dalam isi bacaan. Akibatnya, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mencari informasi penting dan memahami isi dari teks yang mereka baca.

Selain itu, meskipun sekolah sudah memiliki fasilitas seperti chromebook dan akses internet, penggunaannya dalam proses belajar mengajar belum cukup maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kemajuan

teknologi agar dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa.

2. Kebutuhan media pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa siswa membutuhkan alat bantu belajar yang dapat meningkatkan kesukaan mereka membaca dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Media yang digunakan sebelumnya belum bisa sepenuhnya membuat suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa sering merasa jenuh ketika membaca teks yang terlalu panjang.

Siswa saat ini sangat terbiasa menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari. Siswa lebih suka belajar dengan menggunakan alat digital, gambar, animasi, atau kegiatan yang memiliki unsur bermain. Maka diperlukan media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan karakteristik tersebut agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, media pembelajaran yang menggunakan gamifikasi dianggap cocok untuk diterapkan dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Menggabungkan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan daftar peringkat bisa membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa meningkatkan semangat belajar serta kemampuan membaca.

3. Pengembangan media pembelajaran berupa e-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan platform Blooket materi fiksi dan nonfiksi Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Penilaian. Setiap tahapan dilakukan dengan teratur agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan para guru dan siswa.

Dalam tahap pembuatan, e-LKPD dibuat dengan menggabungkan materi pelajaran, kegiatan literasi membaca, serta elemen-elemen gamifikasi yang terdapat di platform Blooket. Produk memiliki berbagai fitur permainan seperti poin, level, batas waktu, tantangan, dan daftar peringkat yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan membuat siswa lebih terlibat saat belajar.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, serta respons dari guru dan siswa, e-LKPD yang menggunakan gamifikasi dengan bantuan platform Blooket dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk ini bisa menjadi pilihan alternatif dalam media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, serta sesuai dengan ciri khas siswa sekolah dasar, sehingga memiliki kemungkinan besar untuk membantu dalam kegiatan membaca yang melibatkan materi fiksi dan nonfiksi

B. Keterbatasan Produk

Produk yang dikembangkan peneliti juga memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. E-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket hanya dikembangkan pada materi fiksi dan nonfiksi Bahasa Indonesia kelas V sehingga belum mencakup seluruh materi pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. E-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket memerlukan perangkat digital dan koneksi internet yang memadai agar digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.
3. E-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket masih terbatas pada uji coba skala kecil di satu sekolah sehingga penggunaannya pada jumlah subjek yang lebih luas belum dapat diketahui secara menyeluruh.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Peneliti mengharapkan hasil pengembangan dapat menjadi salah satu cara dalam menjadikan media pembelajaran inovatif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
2. Peneliti mengharapkan penggunaan e-LKPD berbasis digital berbantuan Blooket dapat meningkatkan motivasi belajar,

keterlibatan, serta menumbuhkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia Kelas V

3. E- LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket dapat menjadi sarana pemanfaatan teknologi digital secara positif dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa abad-21.
4. Hasil pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan dapat dimanfaatkan dalam peningkatan kemampuan literasi siswa.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket, peneliti memberikan saran untuk produk ini sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan e-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket secara maksimal untuk meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan literasi meBaca, memperluas wawasan, serta dapat membangun kebiasaan belajar yang aktif dan mandiri.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan e-LKPD berbasis gamifikasi berbantuan Blooket sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa dna keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan e-LKPD berbasis gamifikasi pada materi, jenjang, pendidikan, atau mata pelajaran berbeda mengenai pengaruh media terhadap kemampuan literasi.