

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media *Gogim* (*Google Sites & Gimkit*) dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media *Gogim* dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis ditemukan bahwa rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam melatih kemampuan membaca, di mana aktivitas belajar didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan tanpa didukung oleh pemanfaatan media digita. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media *Gogim* menggunakan *Google Sites* dan *game* *Gimkit* yang memuat materi, gambar, animasi, petunjuk penggunaan, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan langkah-langkah metode Drill. Media kemudian divalidasi, direvisi, diimplementasikan, dan dievaluasi hingga didapatkan media pembelajaran yang layak digunakan.
2. Kelayakan media *Gogim* berdasarkan hasil validasi ahli memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 85,71% sedangkan hasil validasi ahli materi dan bahasa memperoleh

persentase sebesar 94,11%. Hasil itu menunjukkan media *Gogim* telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas materi, dan kebahasaan hingga layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fabel pada siswa kelas 2 sekolah dasar.

3. Respons guru dan juga siswa terhadap media *Gogim* menunjukkan hasil sangat baik. Respons guru memperoleh persentase sebesar 95,00%, sedangkan respons siswa memperoleh persentase sebesar 95,18% dan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Gogim* menarik, mudah digunakan, membantu siswa dalam memahami materi dan melatih kemampuan membaca mereka, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pengelitian dan pengembangan media *Gogim* (*Google Sites & Gimkit*) ini masih mempunyai keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ruang lingkup uji coba produk hanya terbatas pada siswa kelas 2 SDN Ngadirejo 02 dengan jumlah subjek yang terbatas. Kedua, cakupan konten dalam media *Gogim* (*Google Sites & Gimkit*) difokuskan secara spesifik pada materi kemampuan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fabel. Selain itu, penggunaan media juga harus memerlukan perangkat digital dan akses internet yang memadai sehingga pelaksanaannya bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Oleh karena itu, media *Gogim* masih memiliki peluang untuk

dikembangkan lebih lanjut pada materi, jenjang pendidikan, dan fitur-fitur tampilan yang lebih beragam.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian media *Gogim* (*Google Sites & Gimkit*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fabel, maka implikasi praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran "*Gogim*" (*Google Sites & Gimkit*) ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan alternatif inovatif bagi guru dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran literasi yang lebih variatif di sekolah dasar. Melalui integrasi platform digital yang disesuaikan dengan perkembangan psikologis dan karakteristik siswa kelas 2, pemanfaatan media *Gogim* ini diharapkan mampu mentransformasi proses latihan membaca menjadi aktivitas instruksional yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.
2. Penerapan media "*Gogim*" (*Google Sites & Gimkit*) ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa kelas 2 dalam menguasai keterampilan membaca secara lebih mudah dan terstruktur. Melalui integrasi penyajian teks bacaan cerita fabel yang menarik di *Google Sites* serta optimalisasi permainan di platform *Gimkit*, media ini mampu menstimulasi motivasi dan menambah keterlibatan aktif siswa, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar serta minat mereka terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Saran

Peneliti mengharapkan agar pengembangan media ini dikembangkan sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan mampu memanfaatkan media *Gogim* sebagai sarana belajar mandiri maupun pendukung pembelajaran saat di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi serta minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan mampu mengoptimalkan pemanfaatan media *Gogim* sebagai salah satu alternatif instrument pembelajaran melatih membaca yang interaktif dan menarik di kelas. Guru juga disarankan untuk memproyeksikan pengembangan media *Gogim* pada ruang lingkup materi yang berbeda, guna menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan relevan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas 2 sekolah dasar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperluas orientasi pengembangan media "*Gogim*" pada ruang lingkup materi, kompetensi dasar, maupun jenjang pendidikan yang lebih bervariasi. Selain itu, disarankan pula untuk mengintegrasikan fitur-fitur interaktif dan gamifikasi yang lebih variatif, serta melaksanakan uji coba produk

dengan melibatkan subjek penelitian skala yang lebih luas guna memperoleh data efektivitas yang lebih valid dan komprehensif.