

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* dalam keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia kelas IV SD yang dilaksanakan di SDN Sugihwaras 1 menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* dalam keterampilan menulis puisi telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan *storyboard*, pengembangan media, validasi dan implementasi produk, hingga evaluasi hasil penggunaan media.
2. Media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* pada pembelajaran keterampilan menulis puisi kelas IV SD dinyatakan sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan bahasa. Respon pengguna juga sangat baik dari guru dan peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Fitampu mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi puisi baru dan meningkatkan keterampilan menulis puisi. Integrasi model *Experiential Learning* membantu peserta didik menemukan ide dan mengembangkan imajinasi

berdasarkan pengalaman sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendukung keterampilan menulis puisi kelas IV.

B. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media Fitampu berbasis *Heyzine* yang dikembangkan melalui penerapan model *Experiential Learning* dalam keterampilan menulis puisi peserta didik kelas IV SD. Pengembangan media difokuskan pada keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta karakteristik pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar. Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu mendukung proses pembelajaran menulis puisi secara lebih optimal.

Media Fitampu telah memenuhi kriteria kelayakan dan memperoleh respon positif dari pengguna, namun media Fitampu masih memiliki beberapa keterbatasan. Media Fitampu berbasis *Heyzine* memerlukan dukungan jaringan internet yang stabil serta perangkat yang memadai untuk mengakses seluruh fitur secara optimal. Kondisi tersebut dapat menjadi kendala apabila media digunakan pada wilayah yang memiliki keterbatasan akses internet atau pada perangkat dengan spesifikasi yang kurang mendukung. Penyajian materi, contoh, dan latihan yang disajikan dalam media masih difokuskan pada pembelajaran menulis puisi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sehingga belum mencakup keterampilan literasi lainnya.

Pengembangan media juga dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan, sehingga karakteristik media disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah tersebut. Penerapan media Fitampu pada sekolah lain dengan karakteristik peserta didik, fasilitas, serta lingkungan belajar yang berbeda dapat menunjukkan hasil yang berbeda.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* dalam keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sugihwaras 1, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi keterampilan menulis puisi kelas IV SD.
2. Hasil kelayakan media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan menulis puisi.

D. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk keberlanjutan pengembangan media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* dalam

keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia kelas IV SD adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media Fitampu sebagai sarana pendukung pembelajaran yang dapat digunakan secara aktif untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis puisi.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media Fitampu sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis puisi yaitu menuangkan ide, serta meningkatkan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui model *Experiential Learning* dapat berperan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sejenis maupun media pembelajaran lainnya. Peneliti berikutnya juga dapat melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, maupun inovasi teknologi yang berkembang sehingga menghasilkan produk media yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di masa mendatang.