REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian dan analisis data tentang "Implementasi Media Audiovisual *powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus", kesimpulan berikut dapat diambil sebagai hasilnya:

1. Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus.

   Media pembelajaran audiovisual *powtoon* yang diaplikasikan telah disesuaikan dengan materi pembelajaran pada Tema 3 Subtema 3 tentang bahasa Indonesia, IPA dan materi SBDP. Sehingga pendidik mempersiapkan segala kelengkapan media yang telah disesuaikan dengan materi yakni perubahan wujud benda yang mana nantinya dalam media *powtoon* terdapat perubahan wujud benda bila digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah contohnya.. Mengimplementasikan media pembelajaran audiovisual *powtoon* pada MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus tampak berprestasi dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 3. Hal tersebut dapat diamati dalam implementasi media pembelajaran audiovisual *powtoon* dalam pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan Sbdp yang melibatkan semua panca indera siswa terutama dalam interaksi sosial, siswa dapat terjalin dengan baik dan saling bekerjasama untuk membantu siswa yang memiliki kecerdasan rendah. Jadi, pengimplementasikan media audiovisual *powtoon* dalam pemahaman pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik meningkat sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar.
2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus.

   Peningkatan kemampuan belajar siswa dapat dilakukan dengan cara menghitung nilai hasil belajar. Penilaian hasil belajar siswa yang meliputi pengetahuan atau sikap dan kemampuan yang berhubungan dengan isi pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa di sekolah oleh pendidik. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa adalah bakat yang diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Belajar adalah proses seseorang mencoba untuk mengubah perilaku mereka

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

secara permanen. Upaya pendidik dalam menilai hasil belajar siswa (pada komponen kognitif) melalui alat ukur tes atau asesmen harian, sikap siswa dalam kegiatan belajar di kelas (pada aspek emosional), dan keterampilan siswa melalui pembuatan materi pembelajaran (aspek psikomotor).

3. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus.
   a. Faktor Penghambat

      Dari segi faktor penghambat dalam implementasi media audiovidual *powtoon* pada pembelajaran tematik kelas III yaitu kurangnya pemahaman peserta didik jika pendidik menerapkan media yang tanpa suara maupun gambar, karena menjadikan peserta didik merasakan keurang bersemangat, keterbatasan penyimpanan file yang bagitu besar sehingga peserta didik merasa malas untuk meminta file pembelajaran karena file tersebut akan dibuka kembali pada saat dirumah, dan kecepatan dalam pemutaran video pembelajaran yang menyebabkan peserta didik merasa kurang puas dan faham dalam menguasai materi yang diberikan oleh pendidik. Selain faktor penghambat, dalam proses pembelajaran ada juga variabel pendukung dalam keberlangsungan pembelajaran, seperti siswa. Banyak siswa yang bosan dengan media tradisional selama proses pembelajaran, maka peserta didik merasa bosan, malas ataupun biasa saja karena maedia yang kurang mendukung. Sehingga ada beberapa faktor yang bisa menghilangkan rasa jenuh atau semangat peserta didik dalam pembelajaran.

   b. Faktor Pendukung

      Dari segi faktor pendukung, pendidik merupakan komponen utama yang dapat berdampak pada keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar melalui penjelasan materi yang diberikan dan kemampuan mengemas kegiatan pembelajaran secara kreatif dan inovatif, peserta didik, di lingkungan kelas terdapat berbagai macam perbedaan sikap, pengetahuan, dan pemahaman, sarana dan prasarana, merupakan komponen-komponen yang mempunyai pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran baik secara perlahan maupun tidak langsung. Di MI NU Miftahul Falah memiliki tempat yang nyaman, sehingga peserta didik

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

merasa puas jika sarana prasarana tersebut lebih ditingkatkan.

B. Saran

Peneliti harus membuat proposal untuk semua pihak terkait berdasarkan hasil yang disebutkan di atas dari Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* dan peningkatan hasil belajar, diantaranya:

1. Bagi Pendidik
   a. Pendidik harus mampu memotivasi peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuan pemahaman, keterampilan sikap, dan kemampuan psikomotoriknya.
   b. Pendidik harus lebih imajinatif dan orisinal dalam proses pembelajaran agar semua siswa dapat memahami apa yang dikatakan guru dan siswa dapat mengungkapkan kembali atau menjelaskan apa yang telah didengarnya di kelas.
2. Bagi Siswa
   a. Ketika siswa sedang belajar, mereka diharapkan untuk mengikuti arahan guru sehingga pendidik dan siswa dapat bekerja sama untuk mencapai pembelajaran yang sukses.
   b. Siswa dituntut untuk selalu berusaha meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui kegiatan di kelas.

C. Penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, arahan, dan inayah kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus". Skripsi ini hanya dapat diselesaikan dengan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam untuk Rasulullah SAW; tak lupa penulis panjatkan Nabi Muhammad SAW, dan berharap mendapat syafaatnya di kemudian hari. Terlepas dari keterbatasan, penulis mengharapkan komentar dan ide yang membangun dari semua pihak, terutama yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan penyajian frasa yang kurang tepat.

REPOSITORI IAIN KUDUS