

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran kotak satwa interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Di dalam model ADDIE terdapat 5 tahapan, diantaranyaaa tahap analisis (*Analyze*), tahaap desain (*Design*), tahap pengembangan, tahaap implementasi, dan yang terakhir tahap evaluasi. Tahap yang telah dikembangkan selanjutnya akan di validasi oleh para ahli, diantaranya ahli media, dan ahli materi.

Materi yang dibahas dalam media kotak satwa interaktif adalah jaring-jaring makanan kelas V untuk Madrasah Ibtidaiyah/Sederajat semester I. Di dalam media kotak satwa interaktif terdapat buku pedoman penggunaan media, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah saat mengoprasikannya.

Sebelum uji coba lapangan media kotak satwa interaktif, peneliti melakukan validasi media dan materi yang ada di dalam media terlebih dahulu kepada ahli media, ahli materi serta ahli praktisi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media kotak satwa interaktif cocok dan layak digunakan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di jenjang Madrasah Ibtidaiyah atau sederajat.

Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data persentase kevalidan dari lembar validasi materi yang memiliki rata-rata kevalidan sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, dengan begitu media kotak satwa

interaktif layak untuk digunakan. Bukti selanjutnya adalah hasil analisis data persentase kevalidan dari lembar validasi materi yang memiliki rata-rata kevalidan sebesar 91% dengan kategori sangat valid, dengan kesimpulan materi di dalam media kotak satwa interaktif layak untuk digunakan.

Selain kedua bukti di atas, kelayakan media pembelajaran juga dibuktikan dengan hasil analisis respon peserta didik pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan pada kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 96,8% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Setelah media dinyatakan layak untuk digunakan, peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui pengaruh media kotak satwa interaktif dalam pembelajaran dengan memberikan nilai pretest dan posttest untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media kotak satwa interaktif dalam pembelajaran.

Pada tahap uji coba lapangan, media kotak satwa interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil N-Gain skor dengan rata-rata sebesar 0,90 dengan kategori “Tinggi”. Sedangkan, perolehan N-Gain persen (%) diperoleh rata-rata sebesar 90,74 dengan kategori “Efektif”. Uji kelompok besar memperoleh hasil N-Gain skor rata-rata sebesar 0,79 dengan kategori “Tinggi”. Sedangkan, perolehan N-Gain persen (%) diperoleh rata-rata sebesar 79,4% dengan kategori “Efektif”.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi pendidik, media pembelajaran kotak satwa interaktif dapat dijadikan sebagai media yang efektif dalam penyampaian materi jarring-jaring makanan mata pelajaran IPA kelas V Madrasah Ibtidaiyah atau sederajat.
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran kotak satwa interaktif dapat dijadikan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.
- c. Bagi peneliti, media kotak satwa interaktif dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Saran Desiminasi Produk

Media kotak satwa interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi jarring-jaring makanan mata pelajaran IPA kelas V di MI Muhammadiyah 2 Badas. Dilihat dari hasil analisis data validasi dan uji coba lapangan media kotak satwa interaktif sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saran dari peneliti, untuk menciptakan media yang lebih baik diharuskan untuk mengikuti setiap tahapan-tahapan yang ada di dalam penelitian dan pengembangan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media kotak satwa interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V. Media kotak satwa interaktif sudah layak untuk digunakan, oleh karena itu peneliti menyarankan agar produk dikembangkan lebih luas dan tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran IPA.