

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk membantu pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi yang rendah pada peserta didik kelas II B MIN 1 Kediri yang berjumlah 32 peserta didik. berikut kesimpulan mengenai hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran atrktif Boba snake, diantaranya:

1. Media pembelajaran boba snake dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yakni tahap Analyze (Analisis), Design (Desain/Rancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap analisis peneliti menenukan dua analisa yakni analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik. pada tahap kedua yakni desain, peneliti merancang media dengan arah dan dasar dari hsil analisis. Yakni media pembelajaran atraktif berbasis permainan. Selanjutnya pada tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi media dan revisi untuk perbaikan sebelum dilakukan uji coba. Stelah itu tahap implementasi dimana dilaksanakan uji coba kepada peserta didik kelas II MIN 1 Kediri. Dan yang terakhir tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti meimnta evaluasi dari peserta didik. kemudian digabungkan dengan hasil kritik dan saran dari para ahli dan guru pembimbing. Dan setelah melalui lima tahap tersebut media dapat digunakan untuk kalangan yang lebih luas.

2. Produk media pembelajaran telah mendapatkan nilai kelayakan oleh para ahli dari dua tim ahli, yakni tim ahli media dan tim ahli materi. Hasil validasi dari para ahli mengindikasikan bahwa media pembelajaran Boba snake layak untuk digunakan dengan hasil keseluruhan menunjukkan presentase sebesar 91,33% yang masuk pada kriteria layak digunakan tanpa revisi.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas II B MIN 1 Kediri menggunakan angket pre test dan post test. Hasil angket tersebut diuji dengan uji T dengan hasil $-15,343$ dan t tabel -2.042 . yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hasil uji t mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan. Peningkatan motivasi belajar dilihat melalui hasil rata-rata posttest yang lebih banyak dari pretest maka dapat diartikan bahwa ada peningkatan motivasi belajar pada peserta didik kelas II B MIN 1 Kediri dengan menggunakan media pembelajaran boba snake pada pembelajaran tematik. Peserta didik dengan peningkatan motivasi belajar dengan kategori tinggi terdapat 7 anak mencakup 28,1% dari jumlah keseluruhan, kemudian ada 20 anak dengan kategori sedang mencakup 62,5% dari jumlah keseluruhan dan 3 anak dengan kategori rendah mencakup 9,4% dari jumlah keseluruhan. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa mayoritas peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut

1. Saran pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran boba snake adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan media boba snake dapat dijadikan salah satu sarana dan prasarana yang dapat membantu kelancaran dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- b. Bagi pendidik, diharapkan untuk membantu dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan menjadi lebih bersemangat dan memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran sehingga belajar menjadi menyenangkan dan berkualitas.

2. Diseminasi

Media pembelajaran atraktif boba snake berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sudah melalui uji kevalidan oleh beberapa ahli. Pada penelitian ini media boba snake memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

- a. Jika waktu yang digunakan terbatas, media tidak dapat digunakan untuk keeluruhan peserta didik. sehingga ada peserta didik yang tidak dapat kesempatan untuk menjawab kartu kuis.
- b. Tidak bisa digunakan untuk beberapa metode pembelajaran (metode ceramah, metode drill, metode *role playing*, dll)

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Pengembangan media pembelajaran boba snake memiliki beberapa kekurangan dan diharapkan bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut:

- a. Memberikan warna yang lebih cerah dan bervariasi agar peserta didik tidak bosan dengan warna yang ada.
- b. Materi dalam kartu kuis dapat dikembangkan dengan materi yang lain atau pelajaran yang dibutuhkan.
- c. Bahan untuk wadah bola dapat diganti dengan material yang lebih kokoh seperti stainless steel, atau besi agar lebih awet digunakan.