

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Prosedur Pengembangan Media Permainan *Insulator and Conductor* (Insko)

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu pertama, analisis (*Analyze*) yaitu dengan cara menganalisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung guna untuk mencari permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudian menganalisis kurikulum yang artinya mencari KI dan KD serta membuat indikator dan tujuan pembelajaran. Kedua, desain (*Design*) yaitu dengan merancang media yang dibutuhkan oleh peserta didik, menentukan desain yang cocok untuk media sesuai tingkat perkembangan peserta didik, kemudian pembuatan instrumen validasi. Ketiga, pengembangan (*Develompent*) yaitu dengan memvalidasikan media yang telah selesai dibuat kepada para validator yaitu ahli materi dan ahli desain media, setelah di validasi kemudian melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran dari para ahli, setelah tidak ada revisi lagi maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Keempat, pelaksanaan (*Implementation*) yaitu pada tahap ini dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan besar. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas V-A dengan mengambil sampel 6 peserta didik untuk melakukan ujicoba. Sedangkan pada uji coba kelompok besar dilakukan di

kelas V-C yang berjumlah 21 peserta didik yang dilakukan di MI Al Irsyad Al Islamiyyah. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rpp yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah itu peneliti menyebar angket minat peserta didik dan angket respon peserta didik terhadap media permainan *Insulator and Conductor* (Insko) dalam satu kelas. Kelima, evaluasi (*Evaluation*) yaitu tahap akhir dari model pengembangan ADDIE dilakukan dengan cara mengevaluasi penelitian dari awal hingga akhir.

## **2. Kelayakan Media Permainan *Insulator and Conductor* (Insko)**

Kelayakan media permainan insco dapat dilihat dari hasil analisis data validasi untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis data validasi ahli materi dari validator I mendapat persentase sebesar 92,5% dan validator II mendapatkan persentase 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk dapat diartikan bahwa materi dalam media permainan Insko layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil analisis data validasi ahli desain media dari validator mendapat persentase sebesar 82,5%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk maka dapat disimpulkan bahwa media permainan insco layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kelayakan media juga dapat dilihat setelah melakukan validasi dari para ahli kemudian kelayakan media dinilai dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 peserta didik di kelas V-A. dengan tingkat minat belajar yang berbeda dilihat dari hasil

belajarnya. uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat kelayakan dari media permainan insco. hasil angket respon peserta didik dari uji coba kelompok kecil mendapat 92,5% dengan kriteria sangat layak. sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan insco layak digunakan untuk uji coba kelompok besar.

### **3. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Diterapkan Media Permainan *Insulator and Conductor* (Insko)**

Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis data angket minat belajar siswa dari sebelum penerapan media permainan insco dengan sesudah penerapan media permainan insco. Hasil angket sebelum penerapan media memperoleh rata-rata sebesar 77,16, Setelah penerapan media permainan insco minat belajar siswa kelas V-C memperoleh rata-rata sebesar 93,57. Untuk mengetahui peningkatan hasil data angket minat belajar dibuktikan dengan hasil uji N-gain yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil n-gainya diperoleh sebesar 0,7 yang artinya  $G > 0,7$  yang berarti masuk dalam kriteria tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa kelas V-C pada mata pelajaran IPA setelah diterapkannya media permainan *Insulator and Conductor* (Insko). Hasil N-gain tersebut diperkuat dengan dilakukannya uji paired sample test guna untuk meyakinkan bahwa hasil N-gain yang diperoleh terjadi perubahan yang signifikan atau tidak. Hasil dari uji *paired sample test* didapatkan signifikansi  $< 0,05$  yang artinya minat belajar siswa mengalami kenaikan yang signifikan setelah melakukan pembelajaran dengan

menggunakan media permainan insco. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa kelas V-C pada mata pelajaran IPA setelah diterapkannya media permainan *Insulator and Conductor* (Insko).

## **B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, media permainan *Insulator and Conductor* (Insko) ini telah divalidasi dan layak digunakan oleh ahli materi, ahli desain media setelah melalui tahap perbaikan dan uji coba lapangan. Adapun saran yang diberikan untuk kelanjutan media permainan ini sebagai media pembelajaran yaitu:

### **1. Saran Pemanfaatan**

#### **a. Bagi Sekolah**

Dengan adanya media permainan ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam memanfaatkan media untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama yang berkaitan dengan materi konduktor dan isolator supaya proses pembelajarn dapat berjalan dengan lancar, lebih efektif dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sebab media ini dapat berfungsi sebagai belajar sambil bermain yang menjadikan peserta didik tidak merasakan monoton saat pembelajaran.

#### **b. Bagi Pendidik**

Dengan adanya media permainan *Insulator and Conductor* (Insko) pendidik dapat meningkatkan kreatifitas, inovasi, dan

memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media permainan *Insulator and Conductor* (Insko) ini, peserta didik dapat memanfaatkan media untuk belajar sambil bermain dengan dijalankan sesuai petunjuk permainan. Media permainan insco ini juga dapat digunakan sebagai sumber pendamping belajar siswa yang nantinya media ini bisa berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media permainan insco ini dapat dijadikan referensi dan pengembangan untuk mengembangkan materi sesuai dengan KD yang belum terealisasikan, namun alangkah baiknya jika media permainan ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan menjadi lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi

Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media permainan insco yang dapat digunakan pada semua sekolah tingkat sekolah dasar SD/MI. Untuk penggunaan media dan mengganti materi dapat disesuaikan dengan materi atau kebutuhan dari permasalahan belajar peserta didik. serta sesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya guna untuk mengetahui cocok atau tidaknya media yang akan diterapkan sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan optimal.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media permainan ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media ini juga dapat dikembangkan atau dimodifikasi sedemikian rupa menjadi media yang lebih baik lagi untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pengembangan produk ini dapat di wujudkan dalam bentuk yang lebih menarik lagi sesuai materi yang ingin dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang lebih baik lagi sehingga produk tersebut dapat membuat dampak positif bagi pengguna dan pihak-pihak yang bersangkutan.

Kelebihan dari media permainan insco yaitu dapat membantu memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, melatih konsentrasi, dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran, dan menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan. Adapun kekurangan dari media permainan insco yaitu alas permukaan yang kurang licin sehingga menjadikan mobil kurang bisa bergerak dan berbelok, media permainan ini hanya direalisasikan pada satu KD yakni pada materi konduktor dan isolator.

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu dengan memperlicin permukaan media permainan *labinsco* supaya mobil yang dijalankan lebih mudah bergerak dan berbelok.