

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan paparan data dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

##### **1. Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas III SDI Plus Ulul Albab Kelutan Nganjuk**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi sifat-sifat bangun datar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang memiliki 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pemilihan model ADDIE ini dikarenakan model tersebut dikhususkan untuk mengembangkan multimedia karena model ini dalam prosesnya tersusun secara sistematis dan setiap tahapan pengembangannya memiliki urutan langkah yang tersusun jelas. Beberapa tahapan sebelum pembuatan produk menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu : Tahapan pertama diawali dengan tahap analisis, yakni tahapan analisis permasalahan yang ada dilapangan terkait analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik.

Tahap kedua merupakan tahap desain yang dimulai dengan menentukan materi. Penentuan materi ini menyesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan yaitu pada materi sifat-sifat bangun datar.

Setelah menentukan materi yaitu mencari elemen gambar yang akan dimuat kedalam media pembelajaran.

Selanjutnya tahap ketiga merupakan hasil dari tahap desain yang disempurnakan dengan mengembangkan rancangan yang telah dibuat secara sempurna sehingga akan menjadi sebuah produk yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk buku cetak yang dicetak menggunakan kertas linen berukuran A3 yang tidak mudah lusuh, sobek dan aman untuk anak. Di dalam media ini terdapat teka-teki yang menarik berupa kuis mencocokkan dan game yang menantang berupa menempel dan menyusun bangun datar. Di dalam media ini juga terdapat gambar konkret yangmana dengan melihat gambar aslinya siswa dapat dengan mudah memahami kuis yang dikerjakan. Dalam pengembangan media ini guru di fasilitasi buku panduan serta kunci jawaban yang memudahkan guru untuk mengoreksi jawaban peserta didik. Media *Fun Thinkers Book* ini dilengkapi dengan tas agar mudah dibawa dan tidak mudah hilang. Setelah dikembangkan akan diuji kelayakan guna untuk mengetahui kevalidan media yang diperoleh dari beberapa validator. Berdasarkan hasil validator media pembelajaran ini memiliki tingkat kevalidan menurut ahli media dengan presentase 100% dan 97,1%, ahli materi dengan presentase 97,1% dan 100%, sedangkan persentase uji responden memiliki persentase 100%. Jadi media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak dengan kualifikasi valid.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang merupakan tahap penerapan media pembelajaran kepada 21 peserta didik kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk. Dalam tahap ini peneliti menerapkan analisa data yang

diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Tahap kelima yaitu merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sesuai dengan saran dan komentar yang didapat selama proses pembuatan media.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas III SDI Plus Ulul Albab Kelutan Nganjuk**

Kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilihat dari hasil penilaian validasi. Hasil akhir validasi dari ahli media 1 yaitu 100% dengan keterangan “sangat layak” dan dari ahli media 2 yaitu 97.1% dengan keterangan “sangat layak”. Kemudian hasil validasi dari ahli materi 1 yaitu 97.1% dan dari ahli materi 2 yaitu 100% dengan keterangan “sangat layak”. Dengan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh dari Arikunto, kelayakan yang digunakan dalam menentukan persentase sebuah produk berada pada rentang 81-100% maka memiliki kategori kelayakan sangat layak.<sup>1</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak.

Setelah mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada kelompok kecil yang berjumlah 5 peserta didik dan kelompok besar yang berjumlah 21 peserta didik di kelas III SDI Plus Ulul Albab. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan media melalui respon peserta didik terhadap media, hasil dari uji coba ini mendapatkan persentase nilai 100%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

---

<sup>1</sup> Iis Ernawati dan Totok S, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server,” *Jurnal Elinvo*, Volume 2 Nomor 2 (2017), 204-210.

menarik bagi peserta didik dan tidak adanya masalah yang timbul dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book* sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan.

### **3. Peningkatan pemahaman siswa kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar**

Peningkatan pemahaman peserta didik dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan oleh peserta didik pada uji coba kelompok besar. Peningkatan pemahaman peserta didik dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan yang kemudian untuk mengetahui tingkat peningkatannya dihitung menggunakan *N-Gain Score*.<sup>2</sup> Hasil yang diperoleh dari perhitungan *N-Gain Score* adalah 0,90. Berdasarkan kriteria peningkatan, hasil yang diperoleh berada dalam rentang nilai  $g > 0,7$  dengan kriteria peningkatan tinggi.

Berdasarkan pada penelitian “Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Implementasi Media Interaktif e-book Selama Pembelajaran Daring Di SMK Patriot Peterongan Jombang”, peningkatan pemahaman siswa dianalisis menggunakan uji N-gain dengan kriteria N- Gain (peningkatan pemahaman siswa) dapat dilihat dengan rentang  $> 0,7$  memiliki kriteria peningkatan tinggi,  $0,3 \leq n\text{-gain} \leq 0,7$  memiliki kriteria peningkatan sedang, dan  $n\text{-gain} \leq 0,3$  memiliki kriteria peningkatan rendah.<sup>3</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mempunyai peningkatan tinggi.

---

<sup>2</sup> Amilia Sholikh Hidayati, dkk, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, Volume 6 Nomor 1 (2019), hal. 45-50.

<sup>3</sup> Suci Prihatiningtyas, dkk, “peningkatan pemahaman konsep siswa melalui implementasi media interaktif e-book Selama Pembelajaran Daring di SMK Patriot Peterongan Jombang,” hal. 4.

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

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III SDI Plus Ulul Albab Kelutan Nganjuk. Peneliti memberikan beberapa saran untuk pemanfaatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik dengan adanya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dapat meningkatkan inovasi dalam membuat maupun memanfaatkan media pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif.
- b. Bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, diharapkan peserta didik membaca buku petunjuk penggunaan dengan seksama agar mudah tidak kesulitan ketika mengoperasikan media *Fun Thinkers Book*.
- c. Bagi peneliti media ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu sumber referensi ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

### **2. Saran Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dapat digunakan untuk semua sekolah SD/MI kelas III, akan tetapi untuk penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik dari peserta didik di masing-masing sekolah. Sehingga produk dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan tidak sia-sia.

### **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tidak hanya dikembangkan untuk kelas III saja tetapi dapat diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting

untuk terus mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dengan mendapatkan kritik dan saran dari berbagai ahli, termasuk ahli media dan materi. Adapun kekurangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yaitu media ini hanya mencakup materi tertentu, media ini tidak bisa digunakan saat pembelajaran *online*, dan media ini hanya bisa digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut sangat dibutuhkan untuk perbaikan pada desain maupun materi yang ditampilkan supaya dapat menjadikan siswa memiliki rasa minat dan pemahaman dalam belajar dengan menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tujuan pembelajaran bisa tercapai.