

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan serta hasil uji coba terhadap media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran IPAS dengan topik tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran IPAS dengan materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi. Proses penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Tahap analisis yaitu tahap dimana peneliti menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum serta menganalisis karakteristik peserta didik, tahap analisis ini digunakan untuk merencanakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap kedua tahap perancangan yang bertujuan untuk merancang semua kebutuhan peneliti seperti membuat desain. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, yang mana peneliti mengembangkan produk yang sesungguhnya dan akan di uji cobakan kepada peserta didik. Tahap keempat yakni tahap implementasi yang meliputi validasi ahli media, uji coba skala kecil,

dan uji coba skala besar. Selanjutnya tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil validasi ahli media, ahli materi serta angket respon peserta didik.

2. Hasil uji kelayaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang telah dilakukan melalui hasil validasi media kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli pre-test dan post-test. Dari hasil validasi ahli medi diperoleh rata-rata presentase sebesar 94,66% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi ahli pemebelajaran diperoleh rata-rata presentase 96% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi ahli *pre-test* dan *post-test* diperoleh rata-rata presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan layak diterapkan kepada peserta didik kelas IV SD/MI.
3. Hasil uji keefektifan media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dapat dibuktikan dengan uji coba skala kecil *pretest* dengan rata-rata 59% yang meningkat menjadi 92% pada *posttest*. Sedangkan tahap uji coba skala besar dari hasil nilai *pretest* memperoleh rata-rata 68% meningkat menjadi 90,75% pada *posttest*. Hasil uji wilcaxon kelompok kecil nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar 0,039 yang lebih besar dari 0,005 dan hasil uji wilcaxon kelompok besar diketahui bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih besar dari 0,005 yang berarti

adanya perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan *Flipbook* berbasis *Discovery Learning*. Selaian itu berdasarkan analisis uji N-gain kelompok kecil diperoleh hasil sebesar sebesar 0,8048, berdasarkan rumus indeks gain maka 0,8048 memiliki nilai lebih dari 0,70. Maka dapat dikatakan masuk dalam kategori “tinggi”. Sedangkan kelompok besar diperoleh hasil sebesar 0,7168 berdasarkan rumus *indeks gain* maka 0,7168 memiliki nilai lebih dari 0,70. Berdasarkan kriteria uji N-gain maka hasil ini masuk dalam kategori “tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Dan Pengembanga Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Berdasarkan pada penelitian serta pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan produk sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* ini sebaiknya digunakan sebagai bahan ajar tambahan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.
- b. Bagi peserta didik, *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* ini sebaiknya digunakan untuk memperdalam materi yang disampaikan di dalam buku pelajaran yang digunka sebelumnya.

- c. Bagi peneliti, media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* ini sebaiknya digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

## **2. Saran desiminasi produk**

Media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* ini disarankan untuk digunakan oleh seluruh peserta didik kelas IV, khususnya di MI Miftahul Huda Ngreco. Peneliti juga menyarankan agar pengembang media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* memperhatikan dengan seksama setiap tahapan yang perlu dilakukan dalam proses penelitian dan pengembangan produk. Sebagai langkah selanjutnya, penyebaran media ini dianjurkan agar peneliti dapat menerima kritik dan saran yang berguna untuk menghasilkan media interaktif *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang lebih baik lagi.

## **3. Saran pengembangan produk lanjutan**

Media interaktif yang telah dihasilkan adalah media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* bab satu materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk peserta didik kelas IV. Maka dari itu diperlakukan pengembangan media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* lebih lanjut sehingga tidak berhenti di satu bab saja. Setelah media di implementasikan terdapat saran untuk menambahkan game terkait materi di media pembelajaran serta menambahkan beberapa soal evaluasi agar dapat mendorong peserta didik untuk menganalisis

informasi, mengevaluasi dan menarik kesimpulan sendiri sehingga pemahaman peserta didik dapat meningkat.