

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *learn & play book* pada materi bijak memakai uang untuk kelas II-B di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *learn & play book* yang berisi materi Bahasa Indonesia tentang topik bijak dalam menggunakan uang, ditujukan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Proses pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lokasi penelitian. Pengembangan dilakukan melalui serangkaian tahapan penelitian yang sistematis, mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan tersebut telah dilaksanakan dalam penelitian ini dan menghasilkan media *learn & play book* yang terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Kelayakan penggunaan media *learn & play book* diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan sejumlah ahli validasi. Diantaranya yang pertama, validasi ahli materi menunjukkan persentase 87% dengan kategori sangat layak. Kedua, penilaian dari ahli desain media sebesar 97% tergolong sangat layak. Ketiga, validasi terhadap angket minat belajar sebelum dan setelah penggunaan media memperoleh persentase 90% dan yang keempat penilaian dari ahli pembelajaran memperoleh persentase 94%, keduanya

termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, tanggapan dari pengguna, yaitu siswa kelas II, memperoleh nilai sebesar 83% yang juga berada dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *learn & play book* yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, serta menunjukkan potensi untuk direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

3. Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, yang mencakup rasa senang, partisipasi aktif, ketertarikan, dan perhatian siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Learn & Play Book* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas II MI Roudlotut Tholabah. Berdasarkan hasil angket, terjadi peningkatan minat belajar dari 52% sebelum penggunaan media menjadi 81% setelahnya, dengan selisih peningkatan sebesar 29%. Hasil uji *t* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dan uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 61%, yang tergolong dalam kategori sedang. Namun demikian, observasi selama implementasi media menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih mencolok dibandingkan sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias, aktif bertanya, terlibat penuh dalam aktivitas, serta fokus mengikuti pembelajaran, sesuai dengan indikator-indikator minat belajar menurut Slameto. Oleh karena itu, meskipun secara kuantitatif peningkatan tergolong sedang, secara kualitatif *Learn & Play Book* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *learn & play book* dinyatakan layak digunakan setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain media, serta melalui proses perbaikan dan uji coba lapangan. Adapun saran yang diberikan untuk kelanjutan media dan pemanfaatan produk yang dikembangkan secara maksimal sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi sekolah

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dalam upaya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada materi bijak memakai uang. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar, efektif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini berfungsi untuk menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau monoton selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi guru

Dengan adanya media *learn & play book* yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi "Bijak Memakai Uang", sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

c. Bagi peserta didik

Melalui media pembelajaran *learn & play book* ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan mengikuti petunjuk yang telah disediakan. Selain itu, media *learn & play book* juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendamping dalam kegiatan belajar siswa, yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar mereka.

2. Saran Diseminasi

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media *learn & play book*, yang dapat diterapkan di seluruh sekolah tingkat dasar (SD/MI) kelas II. Penggunaan media serta penggantian materi dapat disesuaikan dengan topik atau kebutuhan pembelajaran peserta didik. Selain itu, perlu memperhatikan karakteristik peserta didik untuk memastikan kesesuaian media yang digunakan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan optimal.

3. Saran untuk peneliti lain

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *Learn & Play Book* layak dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II MI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Mengembangkan media serupa pada materi atau tema yang berbeda, agar media ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran, terutama untuk topik-topik lain dalam kurikulum sekolah dasar.

- b. Melakukan pengembangan media dengan fitur visual dan interaktif yang lebih variatif, seperti menambahkan elemen permainan atau aktivitas berbasis proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- c. Melibatkan lebih banyak peserta didik dan sekolah dalam proses uji coba, untuk memperoleh hasil yang lebih general dan menggambarkan keefektifan media dalam berbagai kondisi pembelajaran.
- d. Mengintegrasikan evaluasi dari berbagai pihak, tidak hanya dari siswa dan guru, tetapi juga dari orang tua atau pakar pendidikan dasar, guna memperoleh masukan yang lebih komprehensif terhadap pengembangan media.
- e. Melakukan analisis lanjutan terhadap dampak media dalam jangka waktu yang lebih panjang, seperti peningkatan prestasi belajar atau perubahan perilaku belajar siswa dari waktu ke waktu.

Dengan saran-saran ini, diharapkan pengembangan media *Learn & Play Book* ke depannya dapat semakin optimal dan berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.