

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media digital 3D smartbook, yang diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada ekologi dan keanekaragaman hayati di kelas VII-H SMPN 7 Kota Kediri, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media digital 3D smartbook ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan mengacu pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan. Pada tahap *define*, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa, analisis awal-akhir, serta analisis konsep. Pada tahap *desain*, dipilih format dan komponen digital 3D smartbook yang tepat dan disusun rancangan awal media berdasarkan hasil analisis. Pada tahap *develop*, peneliti mengembangkan media pembelajaran, menyusun materi sesuai desain, serta melaksanakan validasi produk melalui uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap *disseminate* dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa untuk mengetahui keterpakaian dan efektivitasnya.
2. Tingkat kevalidan media dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil analisis validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli. Validasi oleh ahli media menunjukkan persentase kevalidan sebesar 94%, yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan. Validasi oleh ahli materi menghasilkan persentase kevalidan sebesar 96%, yang termasuk

dalam kategori sangat valid dan layak digunakan. Selanjutnya, validasi dari ahli pembelajaran memperoleh nilai kevalidan sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori valid dan layak.

3. Sesuai dengan tujuan pengembangan ini, hasil analisis data digital 3D smartbook yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-H. Uji normalitas menunjukkan distribusi data yang memenuhi syarat analisis parametrik, sedangkan uji Paired Sample T-Test mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara nilai pra minat dan post minat setelah penggunaan e-modul. Rata-rata N-Gain sebesar 0,69, yang berada dalam kategori sedang, memperkuat bahwa digital 3D smartbook ini mampu mengoptimalkan pengembangan minat belajar siswa. Dengan demikian, digital 3D smartbook layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan minat belajar.

B. Saran pemanfaatan, Desiminasi, dan pengembangan produk lebih baik

1. Saran pemanfaatan produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang akan disampaikan kepada guru, pengguna, serta pembaca:

- a. Bagi guru media pembelajaran digital 3D smartbook mata pelajaran ekologi dan keanekaragaman hayati dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan untuk mempermudah siswa dalam

- memahami materi terkait dengan ekologi dan keanekaragaman hayati.
- b. Bagi siswa, Media pembelajaran digital 3D smartbook yang memuat materi ekologi dan keanekaragaman hayati ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan oleh siswa kapan saja dan di mana saja, serta berpotensi meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi tersebut.
 - c. Bagi peneliti, penggunaan media pembelajaran digital 3D smartbook dapat memberikan pengalaman baru dalam merancang media, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
 - d. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran digital 3D smartbook yang memuat materi ekologi dan keanekaragaman hayati ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, lebih menarik, dan efisien.

2. Saran desiminasi produk

Media pembelajaran digital 3D smartbook yang berisi materi ekologi dan keanekaragaman hayati ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa di SMPN 7 Kota Kediri maupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti telah memperhatikan setiap langkah dalam proses pengembangan media digital 3D smartbook ini, dan sebelum produk tersebut disebarluaskan, perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu guna memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan harapan.

3. Saran pengembangan produk lanjutan

Media pembelajaran digital 3D smartbook yang dikembangkan oleh peneliti memuat seluruh materi terkait ekologi dan keanekaragaman hayati yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, masukan dan saran dari berbagai pakar, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, sangat berperan dalam penyempurnaan media ini ke depannya. Salah satu usulan pengembangan media digital 3D smartbook adalah mengemasnya dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses secara offline, sehingga kualitas dan fungsionalitas media ini dapat semakin ditingkatkan.