

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book***

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Indonesia Kaya Budaya kelas IV. Proses penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang melibatkan lima tahapan dalam pelaksanaannya. Tahap tersebut adalah *Analyze* (analisis) yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. *Design* (desain) yang di dalamnya terdapat proses perancangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, buku panduan penggunaan media, lembar instrumen validasi, dan modul ajar. *Development* (pengembangan), semua rancangan yang telah dibuat dalam tahap desain akan dibuat dalam tahap ini, Tahap berikutnya adalah proses validasi, yang mencakup validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi. Setelah itu, masuk ke tahap Implementasi untuk menguji seberapa efektif media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini, akan dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 peserta didik, serta uji coba dalam skala kelompok besar yang melibatkan 31 peserta didik.. Tahap terakhir merupakan tahap evaluasi yang dilakukan dalam setiap tahapan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book***

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan telah melalui proses uji kelayakan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Berdasarkan validasi oleh ahli media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 92,8%. Persentase tersebut diklasifikasikan dalam kategori “sangat layak”. Validasi oleh ahli materi menghasilkan persentase kelayakan sebesar 80%, yang termasuk dalam rentang kategori “layak”. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi kedua ahli, media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain hal tersebut, hasil angket respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* media sebesar 93,5%. Persentase tersebut tergolong dalam persentase kelayakan sebesar 81-100% yang menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

## **3. Efektifitas Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan hasil analisis pada uji coba kelompok besar dapat terlihat terdapat perbedaan dalam minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book* sebesar -29.932 dengan menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -49.932 dengan signifikansi ( $p$ -value) sebesar  $< 0.001$ . Karena nilai  $p$  lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan tingkat kepercayaan sebesar 95%, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar yang signifikan setelah peserta didik. Selain itu, pada Uji *N-gain* dapat diketahui

bahwa nilai *N-gain*  $0,74 > 0,7$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik tergolong tinggi. Kemudian diketahui bahwa *N-gain* Persen diperoleh angka 73,9. Maka nilai tersebut menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Riyadlotul ‘Uql Kabupaten Kediri.

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

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang disimpulkan diatas sebagai berikut:

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

- a. Guru diharapkan bisa memanfaatkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi Indonesiaku Kaya Budaya pada pelajaran IPAS. Media ini bisa membantu dalam penyampaian materi kebudayaan Indonesia secara lebih menarik dan interaktif sehingga minat belajar peserta didik lebih meningkat.
- b. Peserta didik diharapkan dapat lebih antusias melalui media *Fun Thinkers Book*. Aktivitas menarik dan berbasis permainan dalam media ini dapat memicu rasa ingin tahu serta menjadikan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya difokuskan pada peningkatan minat belajar pada materi Indonesiaku Kaya Budaya mata pelajaran IPAS kelas IV. Oleh sebab itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan media sejenis dalam materi atau jenjang yang berbeda serta

meneliti pengaruh media terhadap aspek lain seperti hasil belajar, atau keterampilan peserta didik lainnya.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Supaya manfaat dari media *Fun Thinkers Book* dapat dirasakan secara luas, maka disarankan untuk melakukan diseminasi dengan cara mendistribusikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ke perpustakaan sekolah atau pojok baca kelas untuk memungkinkan peserta didik menggunakan media dengan mandiri dan waktu yang fleksibel di luar jam pelajaran.

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

Disarankan untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan subjek uji coba yang berbeda. Selain itu, disarankan untuk mengembangkan desain visual yang kaya warna dan ilustratif dan variatif pada media *Fun Thinkers Book*. Pengembang juga dapat menambahkan lebih banyak soal quiz pada media *Fun Thinkers Book* sehingga peserta didik bisa lebih banyak mencoba permainan dalam media *Fun Thinkers Book*. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa, disarankan untuk melakukan perencanaan waktu yang matang pada setiap tahapan pengembangan media. Hal ini penting agar proses pembuatan media tidak memakan waktu yang berlebihan dan tetap berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan.

