

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* “PANTURE” (Pancasila *Adventure*) dalam penelitian ini beracuan pada model penelitian ADDIE menurut teori Branch yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis hal yang harus dilakukan adalah melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan yang dihadapi siswa dan analisis karakteristik siswa kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin Kediri melalui observasi dan wawancara. Pada tahap perancangan peneliti mulai membuat desain melalui aplikasi canva dan memperoleh masukan dan saran dari dosen pembimbing. Pada tahap pengembangan peneliti mulai memproses revisi desain dan menyelesaikan desain kemudian desain di *upload* ke *web heyzine flipbook* untuk dijadikan buku digital. *Flipbook* PANTURE kemudian menuju tahap validasi oleh lima validator ahli dengan tujuan menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga memperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan oleh peneliti sebagai acuan dasar untuk melakukan revisi sedangkan data kuantitatif digunakan oleh peneliti untuk melakukan uji kelayakan media. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba skala kecil yang melibatkan 10 siswa kelas IV-B dan skala besar yang melibatkan

23 siswa kelas IV-C MI Nasyiatul Mubtadiin Kediri. Pada setiap tahap pengembangan *Flipbook* PANTURE telah melakukan tahap evaluasi guna mendeteksi adanya kesalahan sehingga proses pengembangan dapat berjalan lancar sesuai dengan tujuan penelitian dan menghasilkan produk yang berkualitas.

2. Kelayakan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) yang telah dikembangkan telah melalui uji penilaian dari berbagai aspek. Berdasarkan hasil nilai validitas angket para ahli, rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid. Dalam uji kelayakan media oleh para validator mendapatkan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* PANTURE dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin Kediri.
3. Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* PANTURE terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan di kelas IV-C. Analisis hasil uji *pretest* dan *posttest* menyatakan telah terjadi peningkatan dari *pretest* ke *posttest* dengan rata-rata 90. Dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* menyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga perlu melakukan uji non-parametrik, dalam uji *wilcoxon* diperoleh hasil yaitu 23 siswa mengalami peningkatan dalam belajar. Selain itu dalam uji *N-Gain* memperoleh hasil yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) termasuk dalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan termasuk dalam kategori tinggi.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka berikut terdapat saran yang akan diberikan kepada para pengguna maupun pembaca yaitu:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi guru, media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar tambahan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pancasila Dalam Diriku pada kelas IV.
- b. Bagi siswa, media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja tetapi tetap dalam jangkauan internet. Penyajian materi yang lengkap dan menarik dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.
- c. Bagi peneliti, media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (Pancasila *Adventure*) dapat dijadikan sumber referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran *Flipbook* PANTURE dapat dijadikan sumber referensi dalam mengembangkan sebuah produk media sehingga dapat mengembangkan kembali dengan melengkapi prinsip *Deep Learning* yaitu *Mindful Learning* untuk menyempurnakan dan melengkapi kekurangan penelitian ini.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *Flipbook* PANTURE (*Pancasila Adventure*) dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa kelas MI Nasyiatul Muhtadiin Kediri dan sekolah SD/MI lainnya. Saran untuk pengembangan selanjutnya, setiap tahapan ADDIE dilakukan dengan teliti sebelum produk sidebarluaskan. Tahap identifikasi sangat penting guna menyesuaikan target pengguna sehingga produk yang dihasilkan berkualitas dan mampu mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi siswa sehingga media dapat menjembatani siswa pada ketidaktahuan menjadi ingin tahu. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media pembelajaran *Flipbook* PANTURE ini dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Media *Flipbook* PANTURE yang dikembangkan peneliti adalah media untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Pancasila Dalam Diriku untuk kelas IV dan telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Pengembangan produk lanjutan dapat dilakukan dan diperluas ke bab-bab lain pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun pelajaran lainnya. Dalam pengembangan selanjutnya disarankan untuk melengkapi prinsip *Deep Learning* khususnya prinsip *Mindful Learning* sehingga peneliti baru dapat melengkapi penelitian ini. Masukan dari dosen pembimbing dan para ahli sangat membantu dalam penyempurnaan produk media. Umpan balik tersebut adalah acuan penting dalam meningkatkan produk media.