

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang telah peneliti peroleh mendapatkan kesimpulan berupa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri menggunakan model penelitian dan pengembangan plomp, tahapannya meliputi *prelimenery investigation, design, construction, test evaluation revision, and implementation*. Pengembangan media pembelajaran ini juga melewati uji kelayakan yaitu validasi materi kepada validator 1 mendapat 95,3% dan validator 2 mendapatkan hasil presentase 86,1%. Sedangkan ahli media memperoleh hasil presentase sebanyak 91,4%. Dan ahli bahasa memperoleh hasil presentase sebanyak 80%. Dari keempat validator mendapatkan hasil yang Sangat Valid.
2. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif berfokus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI Bahrul Ulum terlihat dari hasil analisis angket minat belajar serta hasil nilai pretest dan post test. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan kenaikan signifikan presentase minat belajar siswa sebanyak 37%. Sedangkan berdasarkan hasil analisis *pre test* dan *post test* setelah penggunaan media pembelajaran diketahui mendapat skor N-Gain dengan kenaikan

presentase sejumlah 33,2%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Buku Fabel Interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri.

B. SARAN

Berdasarkan hasil peneitian yang telah dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran Buku Fabel Interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba materi adaptasi hewan yang telah divalidasi dan dinyatakan layak digunakan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa melewati beberapa revisi dan uji coba produk. Saran dibutuhkan untuk memanfaatkan produk pengembangan secara maksimal. Berikut saran yang dapat peneliti berikan:

1. Saran pemanfaatan produk

- a. Bagi guru: buku fabel interaktif ini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa serta memotivasi guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.
- b. Bagi siswa: buku fabel interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dikemas secara berbeda. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Buku fabel interaktif satria satwa penyelamat rimba dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, oleh sebab itu saran dan masukan dari ahli sangat dibutuhkan untuk pengembangan lebih lanjut. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba dapat dijadikan media pembelajaran digital. Tokoh tokoh dalam Buku fabel interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba dapat dijadikan animasi digital sehingga siswa yang model belajarnya audio visual dapat lebih tertarik.
- b. Produk pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba juga dapat dilakukan revisi desain, materi maupun gambar yang disajikan sesuai kebutuhan siswa.