

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data dari penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif tata surya (ITS) pada materi tata surya kelas VI ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap pengembangan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap development, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik.
2. Kelayakan produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dengan hasil presentase ahli materi validator 1 sebesar 83,5%. Dan validator 2 sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya rata-rata hasil validasi media yang diperoleh adalah 88% dengan kriteria sangat valid. Setelah validasi media interaktif ini, peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar yang diikuti oleh kelas VI A yang berjumlah 31 peserta didik dan 27 peserta didik di kelas VI B. uji coba ini ditujukan untuk memperoleh nilai pretest dan posttest, pada perhitungan N Gain Score nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kriteria cukup efektif dengan hasil rata-rata pretest 30% dan nilai posttest 64%.
3. Efektivitas media pembelajaran ini untuk menambah pemahaman peserta didik dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan dari perhitungan N Gain Score dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VI MIS Da'watul Khoir Drenges, Kertosono memiliki kategori Cukup Efektif dengan presentase hasil sebesar 64%.

B. SARAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif tata surya ini disarankan sebagai sarana untuk memaksimalkan pembelajaran pada materi sistem tata surya dan susunanya pada kelas VI.

Cara menyebarluaskan produk ini adalah dengan memproduksi media secara massal agar peserta didik di kelas VI yang memiliki 2 rombel dapat belajar menggunakan mediana masing-masing agar pembelajaran juga berjalan dengan maksimal.

Untuk mengembangkan produk lebih lanjut, peneliti lain bisa menggantikan dengan materi lain yang dirasa sesuai dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pembuatan media pembelajaran ini menggunakan papan blockboard yang dibentuk sesuai dengan materi yang dikembangkan sehingga media ini dapat berfungsi dengan baik.

Untuk peneliti yang akan mengembangkan media ini, kekurangan media ini sendiri adalah sulitnya mobilitas produk, untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bagaimana cara mobilitas produk ini agar lebih mudah dalam penggunaanya.