

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran *mystery box* pada mata pelajaran tematik tema 7 Perkembangan Teknologi untuk peserta didik kelas III SD/MI. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah belajar termasuk media pembelajaran.⁹⁴ Tujuan dari dikembangkannya produk tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD/MI khususnya di SD NU Insan Cendekia. Selain itu, tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mengembangkan atau memperjelas suatu masalah atau pokok persoalan sehingga pelajaran tidak membosankan.⁹⁵ Sehingga dengan dikembangkannya media pembelajaran *mystery box* pada tema 7 Perkembangan Teknologi ini, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi-materi yang sulit dipahami dengan bantuan media pembelajaran sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pada pengembangan media pembelajaran *mystery box* ini telah memperhatikan indikator dalam kriteria pemilihan pengembangan media menurut Rivai⁹⁶ yaitu dengan memperhatikan:

⁹⁴ Batubara, *Media Pembelajaran.*, 18.

⁹⁵ Saodah, dkk, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran", *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 2 No. 3, (September, 2020), 392.

⁹⁶ Meilani, *Peran Media Pembelajaran.*, 37.

1. Relevansi

Media pembelajaran *mystery box* yang telah peneliti kembangkan memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik pada kelas III, khususnya di SD NU Insan Cendekia.

2. Kemampuan Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran *mystery box* yang telah peneliti kembangkan, pendidik dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada pelajaran tematik tema 7 Perkembangan Teknologi.

3. Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran *mystery box* yang telah peneliti kembangkan ini sangat mudah dalam pengoperasiannya. Sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Ketersediaan

Pada media yang telah peneliti kembangkan ini berupa media visual *mystery box* yang dibuat secara khusus dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan kreatifitas anak. Media ini tidak memerlukan alat bantu apapun dari sekolah.

5. Kebermanfaatan

Media pembelajaran *mystery box* ini sangat memiliki nilai guna dan juga mengandung manfaat dalam memahami karakteristik peserta didik kelas III SD/MI.

Selain itu, Di dalam media pembelajaran tersebut juga terdapat banyak sekali permainan yang akan membuat peserta didik bersemangat dalam belajar,

diantaranya yaitu ada permainan *puzzle*, jarum pintar matematika, serta ular tangga pintar yang telah disesuaikan dengan buku tematik.

Jenis penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *mystery box* ini menggunakan *Research and Development* (R&D). Dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran dan akan diuji kelayakannya. Model yang digunakan untuk melakukan penelitian dan pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*).

Dengan melalui tahapan-tahapan menggunakan model ADDIE, maka dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Mystery Box* Tema 7 Perkembangan Teknologi
 - a. Dapat memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran.
 - b. Dapat menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran.
 - c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
 - d. Desain warna dan bentuk pada media pembelajaran *mystery box* ini mempunyai daya tarik sendiri bagi peserta didik sehingga menimbulkan kesan positif bagi peserta didik dan akan mudah diingat oleh peserta didik.
 - e. Terdapat buku pendamping dan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran.

2. Kekurangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Tema 7 Perkembangan Teknologi

- a. Membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuat media pembelajaran *mystery box*.
- b. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar.
- c. Penyimpanannya memerlukan ruang yang cukup besar.
- d. Membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama saat proses pembuatan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Kemungkinan dari masalah yang akan muncul ketika penggunaan media pembelajaran tersebut adalah terkait jumlah sasaran yang tidak dapat menjangkau dalam jumlah yang cukup besar. Sehingga apabila jumlah peserta didik terlalu banyak, maka dilakukan dalam beberapa sesi yang akan memakan waktu yang cukup lama.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti bahas mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 7 (Perkembangan Teknologi) Kelas 3 Di SD NU Insan Cendekia”, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Mengenai pengembangan media pembelajaran *mystery box*, peneliti telah melakukan langkah-langkah pengembangan berdasarkan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) dan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli soal media pembelajaran *mystery box*

dinyatakan layak dan valid untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hasil dari keseluruhan penilaian dari validator ahli materi dengan jumlah rata-rata skor sebesar 4,00 dengan kategori sangat layak dan konversi valid dari rentang skor $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$, hasil dari keseluruhan penilaian dari validator ahli media dengan jumlah rata-rata skor sebesar 3,73 dengan kategori sangat layak dan konversi valid dari rentang skor $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$, serta hasil dari keseluruhan penilaian dari validator ahli soal dengan jumlah rata-rata skor sebesar 3,90 dengan kategori sangat layak dan konversi valid dari rentang skor $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$. Sehingga dengan melihat hasil validasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mystery box* yang telah dibuat benar-benar layak untuk digunakan.

2. Mengenai kelayakan media pembelajaran *mystery box* peneliti mendapatkan hasil pada hasil angket peserta didik pada saat pengambilan sampel uji coba lapangan skala kecil dengan jumlah skor 50 dalam kategori kelayakan menyatakan **Setuju** dengan hasil skor dari rentang skor 1. Dari hasil konversi tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *mystery box* dari keseluruhan penilaian **Layak**.
3. Mengenai hasil belajar pada tema 7 Perkembangan Teknologi, peneliti memperoleh data pada tahap uji coba skala besar dengan presentase kelulusan/ketuntasan hasil evaluasi sebelum menggunakan media pembelajaran *mystery box* (*pre-test*) secara klasikal sebesar 38,09% dan Presentase kelulusan/ketuntasan hasil evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran *mystery box* (*post-test*) secara klasikal sebesar 90,4%. Dan hasil dari analisis

melalui uji *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* sebesar **0,62** yang berarti lebih dari 0,3 sehingga masuk pada klasifikasi **Sedang**.

Berdasarkan dari hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mystery box* yang telah dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari tingkat 38,09% menjadi 90,4%.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Ada beberapa kegunaan produk yang telah disarankan berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

a. Bagi Pendidik

Media pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif bagi para pendidik dengan meningkatkan inovasi dalam penggunaan, kreasi, dan pemanfaatan media pembelajara..

b. Bagi Peserta Didik

Dengan media *mystery box* ini, peserta didik dapat memanfaatkan media yang digunakan untuk belajar sambil bermain yang disesuaikan dengan petunjuk penggunaan media yang dapat dibaca dan digunakan dengan baik agar dapat terus digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Mystery Box* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik tema 7 Perkembangan Teknologi agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berjalan dengan efektif.

d. Bagi Peneliti

Dengan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran maupun kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Diharapkan media pembelajaran *mystery box* ini dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik kelas III SD/MI khususnya di SD NU Insan Cendekia. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan tahapan-tahapan yang harus diselesaikan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan saat mengembangkan suatu produk. Tujuan diseminasi materi pembelajaran adalah untuk memberikan masukan dan ide kepada peneliti yang dapat digunakan untuk membuat materi yang lebih baik lagi.

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

- a. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk penambahan desain produk, isi produk baik isi materi maupun bentuk produk agar dapat menjadi lebih baik.
- b. Kegiatan penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengetahui dampak maupun pengaruh penggunaan media yang dapat dilaksanakan dengan metode penelitian lainnya.
- c. Pengembangan produk dapat dilakukan oleh program studi lainnya agar dapat mengembangkan media-media pembelajaran yang menarik dan dapat diwujudkan dalam bentuk apapun yang berdampak positif bagi pihak-pihak yang bersangkutan.