

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Digital Interaktif Pada Tema 6 Subtema 3 khususnya KD 3.2 dan 4.2 materi PPKn di kelas V Sekolah Dasar Khairul Imam Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa proses penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: tahap analisis (*Analysis*) tahap ini menganalisis kebutuhan, perangkat pembelajaran, peserta didik, tujuan pembelajaran, kurikulum, dan materi. Tujuan pada tahap ini untuk mengetahui situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kemampuan belajar peserta didik. Tahap kedua yaitu tahap desain (*Design*) pada tahap ini dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan sesuai dari hasil analisis pada tahap pertama seperti pemilihan media yang sesuai, penyusunan konsep dan materi tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, kemudian materi tersebut dibuat kedalam bentuk buku cerita digital interaktif. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*) pada tahap ini peneliti melakukan validasi baik instrumen yang digunakan dan validasi media yang dilakukan oleh para ahli dari segi media, materi, dan praktisi. Selain itu pada tahap ini

juga melakukan validasi tes. Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*) pada tahap ini uji coba menggunakan produk dilakukan setelah validasi para ahli dan tahap revisi. Uji coba media pembelajaran buku cerita digital interaktif dilakukan di kelas V SD Khairul Imam Medan. Tujuan tahap ini untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar digital interaktif. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*) untuk mempertimbangkan atau penilaian hasil uji coba.

2. Validasi media pembelajaran buku cerita digital interaktif tema 6 kelas V sekolah dasar ini tergolong sangat valid, dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh validator aspek media memperoleh skor sebesar 84% yang dikategorikan sangat layak, kemudian aspek materi memperoleh skor sebesar 86% yang dikategorikan kedalam sangat layak. Kemudian untuk kepraktisan penggunaan media dari angket respon praktisi pendidikan diperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan sangat praktis dan mudah untuk digunakan. Dan hasil ujicoba pada peserta didik menggunakan *pretest* dan *posttest* diperoleh persentasi dari 37% menjadi 100%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita digital interaktif tema 6 kelas 5 efektif karena meningkatkan ketuntasan belajar.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 6 di kelas V sekolah dasar Khairul Imam Medan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Keberhasilan proses belajar mengajar salah satu, ditentukan oleh guru yang memiliki ketrampilan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dikelas. Salah satu alternatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. ketersediaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran buku cerita digital interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar maupun antusias peserta didik dalam proses belajar mengajar

2. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran buku cerita digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga siswa dan guru lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran buku cerita digital interaktif diharapkan mampu menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah khususnya pada materi keberagaman budaya.

4. Bagi Peneliti

Media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 6 untuk selanjutnya sebaiknya dilakukan pembaharuan atau inovasi agar media ini lebih menarik lagi, serta sebaiknya melakukan pengembangan sejenis tetapi dengan pokok pembahasan yang berbeda, supaya dapat dilihat bahwa

penerapan media pembelajaran buku cerita digital interaktif ini sesuai untuk diterapkan pada materi apapun.



THE
Character Building
UNIVERSITY