

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan *handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima, telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

- a. *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh validator ahli materi Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd dengan hasil total rata-rata data diperoleh 4,6 dan hasil persentase 93% kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi ahli desain oleh bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd dengan hasil total rata-rata data yang diperoleh 4,8 dan hasil persentase 96% kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli desain, maka *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* yang telah dikembangkan, selanjutnya diuji praktikalitas melalui validasi praktisi pendidikan dan

respon peserta didik. Validasi oleh praktisi pendidikan dilakukan oleh Ibu Siti Rahmawati, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima. Berdasarkan hasil yang diperoleh persentase sebesar 96% kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya melalui hasil respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 92,4% kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh praktisi pendidikan dan respon peserta didik, maka *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- c. *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* yang dikembangkan telah diuji cobakan serta klasikal untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, terlihat peningkatan hasil belajar masing-masing peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional*. Sebelum menggunakan *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* nilai rata-rata peserta didik 47,4 kategori “Tidak Tuntas” dan setelah menggunakan *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* nilai rata-rata meningkat menjadi 86,3 kategori “Tuntas”. Berdasarkan hasil tersebut maka *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, *Handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dikembangkan untuk dijadikan salah satu sumber belajar, agar siswa dapat mendapatkan pengetahuan atau wawasan lebih luas lagi, serta mempermudah siswa dalam belajar.
- b. Bagi guru, pada saat pembelajaran menggunakan *handout*, guru dapat mengembangkan materi atau tema yang berbeda. Guru harus kreatif dalam membuat *handout* atau bahan ajar lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan perkembangan teknologi, agar proses pembelajaran menjadi menarik.
- c. Bagi sekolah, mendukung pengadaan *handout* atau bahan ajar lainnya sebagai alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan *handout* dengan menggunakan model pengembangan, aplikasi dan materi lainnya.