

## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media *digital fishbone* pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 Khususnya di Kelas V SDN 03 Pangarungan T.P 2021/2022, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut: 1) Tahap *Analysis*, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik. 2) Tahap *Design*, terdiri dari penyusunan RPP dan membuat flow chart. 3) Tahap *Development*, terdiri dari pembuatan dan pengembangan produk media, serta melakukan validasi oleh para ahli. 4) Tahap *Implementation*, tahapan ini dilakukan di kelas V SDN 03 berupa uji coba tes, dan 5) Tahap *Evaluation*, terdiri dari penelitian penilaian produk setiap tahap tahapan dan produk akhir dari media yang dikembangkan setelah melakukan revisi.
2. Telah dihasilkannya media *digital fishbone* dengan kategori tergolong sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 85% dengan kategori "Sangat Layak". Begitu pula dengan ahli materi yang mendapatkan skor 76% di tahap pertama dengan kategori "Layak" dan tahap kedua mendapatkan skor 92% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian dengan praktisi pendidikan mendapatkan skor 94% dengan kategori "Sangat Layak".

Kemudian yang terakhir uji coba produk dengan respon 25 siswa memperoleh skor 91% yang berarti media *digital fishbone* "Sangat Layak" digunakan.

3. Keefektifan media *digital fishbone* yang berjumlah 25 orang dengan tahapan *pretest* dan *post test*, pada tahap *pretest* tanpa menggunakan media *digital fishbone* diperoleh nilai siswa dengan rata-rata 51% kategori efektifitas "Rendah", dan pada tahap *posttest* nilai siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *digital fishbone* dengan rata-rata 91% dengan kategori efektifitas "Sangat Tinggi", hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 40%, dimana siswa yang awalnya tidak ada yang tuntas KKM, menjadi tuntas seluruh siswa dengan total 25 orang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

### a. Bagi Siswa

Media *digital fishbone* dapat dijadikan sebagai alternatif bagi siswa untuk belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu siswa disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini sebaik mungkin.

### b. Bagi Guru

Media *digital fishbone* merupakan alat pendukung guru dalam kegiatan belajar mengajar, guru sebagai pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal. Dimulai dari awal isi media pembelajaran sampai akhir sudah terlihat jelas hanya saja guru tinggal mengarahkan siswa untuk memahami dari media pembelajaran tersebut.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *digital fishbone* ini dapat mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran sekolah. Maka dari itu disarankan bagi sekolah agar kedepannya dapat mengembangkan media berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti

Peneliti juga menyarankan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lainnya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang nantinya akan mengembangkan media pembelajaran *digital fishbone* ini disarankan untuk mempertimbangkan prosedur pengembangan media *digital fishbone* pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan membantu peneliti selanjutnya untuk mengembangkan suatu media berbasis teknologi demi kebutuhan belajar mengajar siswa dan guru dalam perkembangan yang pesat seperti saat sekarang ini.