

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media diorama 3 dimensi. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4D yaitu, *define* (penefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran diorama 3 dimensi melalui validasi dengan 4 orang ahli yaitu, ahli angket, ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen tes serta 1 orang praktisi media yaitu guru kelas IV Madinah 3. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan untuk mendapatkan penilaian media pembelajaran, peneliti mendapatkan nilai validasi angket oleh Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd sejumlah 94% dengan kategori sangat layak dan tidak terdapat saran dan komentar dari validator. Validasi materi oleh Bapak Waliyul Maulana Siregar, S.Pd., M.Pd. validasi materi pertama memperoleh nilai 66% dengan kategori layak dengan revisi, sehingga materi harus diperbaiki. Validasi materi kedua memperoleh total 92% kategori sangat layak tanpa revisi.

Selanjutnya validasi media oleh Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd. memperoleh total 96% dengan kategori sangat layak namun masih harus

direvisi buku penggunaan media diorama 3 dimensi sebelum digunakan pada proses pembelajaran. Validasi instrumen tes oleh Bapak Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd. memperoleh total 71% dengan kategori layak dengan revisi. Validasi tes kedua memperoleh total 94% dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran media diorama 3 dimensi dinilai oleh Ibu Zul Umairah, S.Pd dengan perolehan total 96% dengan kategori media sangat praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Efektivitas media diorama 3 dimensi peneliti melaksanakan uji pre-test dan post-test di kelas IV Madinah 3. Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan nilai persentase *pos-test* 86%. Sedangkan ketuntasan nilai persentase *pre-test* 17%. Hasil tersebut terlihat adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran diorama 3 dimensi. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diorama 3 dimensi yang telah dikembangkan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Perbedaan hasil belajar antara *pre-test* atau sebelum menggunakan media diorama 3 dimensi lebih rendah

daripada hasil *post-test* atau sesudah menggunakan media diorama 3 dimensi. Selama pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi peserta didik fokus dalam mengamati media dan menyimak penjelasan materi. Tanya jawab antara guru dan peserta didik sangatlah aktif. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dengan adanya sarana pendukung seperti, media pembelajaran diorama 3 dimensi.

2. Implikasi praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk memperbaiki cara pengajaran yang dilakukan selama pembelajaran. Memperhatikan kembali kendala yang dihadapi peserta didik selama belajar seperti, kebutuhan media pembelajaran dalam memahami materi yang bersifat abstrak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru

Peran guru yang kreatif dan variatif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreatifitas dalam

pengembangan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi dapat berjalan dengan sukses.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian pengembangan ini masih memiliki kekurangan untuk dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya. Media diorama pada miniatur manusianya diperbesar kembali ukurannya dan lebih mudah lagi untuk dibawa.

