

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *magic box*. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu, *analysis* (analisa), *design* (perencanaan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *magic box*, maka dapat dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil validitas ahli materi diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 90% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil validasi dari ahli desain media diperoleh jumlah persentase sebesar 92% dengan kualifikasi sangat layak. Sehingga dari hasil validasi ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa media *magic box* yang dikembangkan ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil uji praktikalitas dari guru sebagai praktisi pendidikan diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 92% dengan kualifikasi sangat praktis. Sehingga dari hasil validasi ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *magic box* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *magic box* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan media

magic box. Hasil uji coba produk diketahui bahwa siswa mencapai ketuntasan nilai *post-test* 86%. Sedangkan ketuntasan nilai *pre-test* hanya 21%. Hal tersebut menyatakan adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *magic box*. Maka dapat disimpulkan bahwa media *magic box* ini efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, diharapkan dapat termotivasi dalam menyediakan media pembelajaran bagi siswa yang sesuai dengan pembelajaran agar tercapainya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan
2. Bagi siswa, agar menggunakan media *magic box* sebaik mungkin untuk meningkatkan kemampuan belajar dari berbagai sumber yang lain
3. Bagi peneliti lain, agar penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam membantu mengembangkan media pembelajaran untuk penelitian lainnya.