

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan sabut kelapa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa T.A 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu:
 - a) **Tahap *Analysis***, pada tahap ini terdiri atas analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan materi, analisis perangkat pembelajaran.
 - b) **Tahap *Design*** dimana tahap ini terdiri dari penyusunan modul ajar, membuat susunan rancangan media, menyusun materi, menyusun instrumen angket, dan menyusun soal evaluasi berupa soal untuk *test*.
 - c) **Tahap *Development***, pada tahap ini terdiri dari pembuatan dan pengembangan produk, serta melakukan validasi oleh para ahli.
 - d) **Tahap *Implementation*** pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan mengerjakan *pretest* dan *posttest*.
 - e) **Tahap *Evaluation*** dimana tahap ini terdiri dari penilaian produk dari masing-masing tahapan dan juga produk akhir.
- 2) Pengembangan media pembelajaran diorama untuk siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa dengan hasil penilaian ahli ataupun validator. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dengan nilai 86% dengan kategori “**Sangat Layak**”, ahli soal/tes dengan nilai persentase sebesar 85% dengan kategori

”**Sangat Layak**”, penilaian oleh ahli media dengan persentase sebesar 86% dengan kategori “**Sangat Layak**” serta oleh praktisi pendidikan dengan persentase sebesar 94,6% dengan kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa

- 3) Tahap uji coba produk yang dilakukan dikelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa setelah menggunakan sarana pendukung media diorama mendapatkan nilai rata-rata *posttest* 79,3, sedangkan untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,46. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini bahwa media diorama dengan menggunakan sabut kelapa dinyatakan sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Implikasi bagi Guru

Media diorama berbahan sabut kelapa dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam menyampaikan materi Sumber Daya Alam. Penggunaan media ini membantu guru menjelaskan konsep secara lebih nyata sehingga meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

2. Implikasi bagi Siswa

Media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna karena siswa dapat melihat secara langsung representasi sumber

daya alam yang dapat dan tidak dapat diperbarui. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

3. Implikasi bagi Sekolah

Media ini dapat menjadi contoh pemanfaatan bahan alami dan ramah lingkungan sebagai sarana pembelajaran. Sekolah dapat mendorong guru untuk mengembangkan media kreatif berbasis lingkungan sekitar guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Implikasi bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis bahan alam yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta melatih kemampuan dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D).

5.3 Saran

Saran yang disampaikan penulis adalah:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat menggunakan media yang dikembangkan sebagai acuan media pembelajaran, sebagai sarana bagi guru dan siswa, serta dapat memajukan proses pembelajaran dan sebagai variasi dalam pembelajaran sehingga belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat memotivasi dalam menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik yang sesuai dengan pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran dan proses belajar mengajar tidak

cenderung monoton

3. Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih semangat dalam belajar sebab melalui media pembelajaran diorama dengan menggunakan sabut kelapa menyenangkan, siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga prestasi belajar meningkat

4. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dan menerapkan media diorama dengan menggunakan sabut kelapa agar memberikan semangat kepada siswa dan termotivasi untuk belajar

5. Bagi Peneliti lanjut

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai penelitian untuk peneliti selanjutnya.