

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media digital berbasis etnosains pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V-B SDN 101775 Sampali dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap sistematis yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan nyata dilapangan akan penggunaan media digital, rendahnya hasil belajar, serta tingginya antusiasme siswa terhadap konteks makanan khas daerah. Tahap desain menghasilkan rancangan *storyboard* media yang mengintegrasikan 4 makanan tradisisonal Batak Toba, yaitu arsik, naniura, ombus-ombus, dan mie gomak. Tahap pengembangan merealisasikan rancangan tersebut menjadi produk media interaktif menggunakan aplikasi Canva yang menyajikan dimensi etnografi dan sains, disertai animasi perjalanan makanan dan kuis interaktif.
- b. Validitas media pembelajaran digital berbasis etnosains yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil validasi materi oleh Bapak Suyit Ratno, S.Pd., M.Pd memperoleh persentase sebesar 83% dan hasil validasi desain dan teknologi oleh Ibu Natalia Silalahi, S.Kom., M.Kom memperoleh persentase sebesar 90%, sehingga

diperoleh rata-rata validitas sebesar 86,5% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- c. Uji praktikalitas media pembelajaran digital berbasis etnosains dilakukan oleh guru wali kelas V-B SDN 101775 Sampali, Ibu Sri Yusnani, S.Pd. Hasil penilaian memperoleh persentase sebesar 90,4% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak atau Sangat Praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Efektivitas media pembelajaran digital berbasis etnosains yang dikembangkan termasuk dalam kategori Efektif. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 61,03 pada *pretest* menjadi 82,59 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 17,2% menjadi 89,7%. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,58 yang termasuk dalam kategori Sedang dengan keterangan Efektif. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V-B SDN 101775 Sampali.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran digital berbasis etnosains ini sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V pada mata pembelajaran IPAS Bab 5 “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh?” Topik B “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?”.

- b. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis etnosains ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan Manusia, serta dapat mengembangkan media serupa pada materi IPAS lainnya agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran digital berbasis etnosains yang lebih komprehensif dengan memperluas integrasi kearifan lokal Sumatera Utara, tidak terbatas pada 4 makanan khas Batak Toba.