

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil penilaian dari uji ahli dan uji lapangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Scrapbook* yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD terhadap materi bangun datar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Kelayakan dari media pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Bangun Datar, dilakukan proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Scrapbook* memperoleh penilaian sangat layak. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 100%, menyatakan bahwa isi materi sudah layak untuk digunakan. Ahli media memberikan penilaian sebesar 87,5%, dengan catatan untuk menambah gambar atau tulisan pada bagian contoh soal.

Sementara itu, ahli Bahasa memberikan penilaian sebesar 97,75% dan sudah layak untuk digunakan.

3. Kepraktisan dari media pembelajaran *Scrapbook* pada Materi Bangun Datar, dilakukan melalui tiga tahapan uji coba, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba satu-satu dilakukan terhadap 3 siswa dan seorang guru kelas IV SD Negeri Sumingkir 03. Hasil penilaian guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 100% dan hasil penilaian dari siswa sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 siswa dan menunjukkan hasil penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Uji coba lapangan dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Sumingkir 01, dan diperoleh nilai sebesar 99%, yang juga berada pada kategori sangat layak.
4. Keefektivitasan media *Scrapbook* Pada materi Bangun Datar di uji dengan N Gain dengan mengukur hasil belajar siswa melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Scrapbook*. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 50% yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah pembelajaran dengan media *Scrapbook*, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 82,9% yang termasuk kategori baik. Hasil uji statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa. Selain itu, hasil uji **N-Gain** menunjukkan skor sebesar 0,69, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media *Scrapbook* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar.

B. Saran

1. Kepada Guru, diharapkan dapat memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi bangun datar yang bersifat visual dan konkret.
2. Kepada Siswa, diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media *Scrapbook*. Dengan adanya media ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep bangun datar, sehingga hasil belajar dapat meningkat.
3. Kepada Orang Tua, diharapkan dapat terus memberikan dukungan dalam kegiatan belajar anak, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan memberikan motivasi dan perhatian, orang tua berperan penting dalam membentuk semangat belajar anak, khususnya ketika

anak mempelajari materi yang memerlukan pemahaman visual seperti bangun datar.

4. Kepada Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti *Scrapbook*. Sekolah juga diharapkan melengkapi sarana dan prasarana pendukung, serta mendorong guru untuk terus berinovasi demi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan topik atau variabel yang berbeda, baik dari segi materi pelajaran, jenjang pendidikan, maupun model pengembangan media. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk menyempurnakan dan menyesuaikan media pembelajaran *Scrapbook* sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang berlaku.