

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Proses Pengembangan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan

Media 3D Mini Panggung Boneka tangan dikembangkan dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahap pertama yaitu analisis, ada empat hal yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis media pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan, disini peneliti memilih bahan yang sesuai dan aman untuk digunakan sebagai media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, bahan utama untuk membuat media ini yaitu berupa kainflannel dan karton *board*. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Ibizpaint & Phonto* untuk membuat pola atau rancangan media. Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan, ditahap ini media 3D Mini Panggung Boneka Tangan mulai dikembangkan dan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta terdapat kegiatan revisi setelahnya. Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi, media 3D Mini Panggung Boneka Tangan diujicobakan di kelas II UPT SDN 18 Gresik dengan melibatkan 27 peserta didik, dipenghujung kegiatan implementasi terdapat kegiatan untuk mengisi angket respon oleh peserta didik. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna media yang diketahui dari hasil lembar validasi media oleh validator dan hasil angket respon peserta didik.

##### 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan telah memenuhi standar nilai yang telah ditentukan, dimana nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media mencapai 92%, sementara dari ahli materi mencapai 96% yang masuk dalam kriteria “Sangat Valid.”

### 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Implementasi media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dilaksanakan bersama peserta didik di kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik juga menunjukkan adanya respon positif saat menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil angket tanggapan peserta didik yang mencapai 97%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Oleh karena itu, media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dikembangkan mampu dijadikan sebagai alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### **B. Saran**

Peneliti melakukan ujicoba dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat berjudul “Timun Mas” menggunakan alat bantu pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan . Hasilnya sangat baik dibandingkan saat hanya menggunakan video atau buku cerita saja. Hal ini juga didukung oleh respon peserta didik yang lebih interaktif. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan atau alat bantu pembelajaran 3D lainnya saat menyampaikan materi cerita rakyat pada peserta didik.