

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan *Scrapopbox (Scrap and Pop Up Box)* Metamorfosis hewan di Sekolah Dasar” maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis disesuaikan dengan analisis kebutuhan, kurikulum, peserta didik, dan tugas. Media yang dikembangkan peneliti yaitu berupa media pembelajaran *scrapopbox*, sebelum pembuatan media, maka dilakukan pengaturan jadwal pengembangan, pemilihan, penentuan materi, kemudian pembuatan desain awal, prototype, buku panduan, lembar instrumen dan barang jadi sehingga menghasilkan media *Scrapopbox*. Selanjutnya validasi ahli media dan ahli materi kemudian melakukan implementasi, tes hasil belajar dan angket respon kepada peserta didik kelas V SD Alam Muhammadiyah kedanyang. Pengembangan ini tanpa dilakukan tahap evaluasi karena sudah sesuai.

2. Media dikatakan berkualitas dengan memenuhi beberapa aspek dibawah ini:

a. Valid

Media pembelajaran *Scrapopbox* dikatakan valid dengan hasil persentase ahli media sebesar 87,5 % karena media *scrapopbox* fleksibilitas bisa digunakan di berbagai tempat dan waktu, menimbulkan daya tarik peserta didik, kreatifitas, inovatif dan memiliki ketahanan yang kuat. Sedangkan untuk ahli materi valid dengan mendapatkan hasil persentase 92,85 % karena karena sesuai dengan CP, TP dan indikator materi metamorfosis hewan, materinya mudah dipahami, runtut, tepat, sesuai konsep materi dan karakter anak sekolah dasar. Berdasarkan diatas maka media pembelajaran *Scrapopbox* bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Keefektifan

Media pembelajaran *Scrapopbox* dikatakan efektif karena mendapatkan hasil perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal 100 %, karena nilai hasil tes 18 peserta didik masuk kategori tuntas dengan nilai  $\geq 75$ . Dalam ketuntasan belajar 13 peserta didik mampu menganalisis metamorfosis hewan, sedangkan 5 peserta didik masih mengalami kesulitan. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran *Scrapopbox* bisa dikatakan efektif dalam proses pembelajaran.

c. Respon pengguna

Pada respon pengguna masuk dalam kriteria sangat baik dengan perolehan skor persentase 98,33 % karena bagi peserta didik media *Scrapopbox* merupakan media unik yang jarang ditemui dan mampu memperkuat pemahaman peserta didik mengenai materi metamorfosis hewan.

**B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pendidik dapat menggunakan media *Scrapopbox* pada proses pembelajaran di kelas, media *Scrapopbox* ini mampu sebagai alat bantu dalam penyampaian materi metamorfosis hewan karena praktis, menimbulkan rasa penasaran peserta didik, unik, terdapat miniatur hewan tiruan yang memberikan peserta didik pengalaman langsung, dan terbuat dari bahan yang bisa bertahan lama tidak mudah rusak.
2. Bagi peneliti selanjutnya bisa dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian yang lebih lanjut dan dapat mengembangkan media pembelajaran.