

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *scrapbook* yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta 2 subjek uji coba yaitu uji kelompok kecil dan sedang. Presentase validasi akhir dari ahli media berada pada angka 84,4% dengan kategori layak diujicobakan. Sedangkan penilaian ahli materi adalah 94,4% dengan kategori layak diujicobakan.
2. Uji coba dilakukan dengan 2 tahap yaitu kelompok kecil dan kelompok sedang. Hasil rata-rata ulangan kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran digital *scrapbook* adalah 40, sedangkan setelah menggunakan media *scrapbook* adalah 83,3. Sedangkan kelompok sedang sebelum menggunakan media adalah 34 dan sesudah menggunakan media adalah 80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini. Sehingga media *scrapbook* pada mata pelajaran B.Indonesia materi jenis-jenis cerita dinyatakan efektif dan sangat dibutuhkan serta berkontribusi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.
3. Efektifitas media pembelajaran digital *scrapbook* ini diperoleh dari hasil pre test dan post test dari peserta didik dengan kelompok kecil dan sedang, dimana ada perbedaan sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan media pembelajaran digital *scrapbook*. Media pembelajaran digital

scrapbook ini efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Mi Al-Hikmah Sinduejo khususnya pada mata pelajaran B.Indonesia materi jenis-jenis cerita.

## B. Saran Pemanfaatan

Agar Media pembelajaran digital *scrapbook* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

### 1. Saran Pemanfaatan Media

Saran pemanfaatan Media Belajar digital *scrapbook* adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan sering mempelajari materi jenis-jenis cerita dengan menggunakan media *scrapbook*.
- b. Peserta didik diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang diberikan sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran digital *scrapbook* ini dapat digunakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah, untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi jenis-jenis cerita. Namun penyebaran Media pembelajaran digital *scrapbook* ini harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan media lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi yang lain, sehingga media yang dihasilkan lebih komprehensif.
- b. Media yang dikembangkan tidak hanya digunakan oleh 1 peserta didik saja, namun media pembelajaran ini bisa diperbanyak sehingga peserta didik bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa bergantian. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga media yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addini, Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri. "Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif." *Jarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), (2023): 160–166.
- Alfina Anggraeni. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Operasi Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 2022, hlm. 39.
- Arene Jictavasa. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva pada Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Tematik*. Skripsi. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2022.
- Arifin, Zainal. *Media Levelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012, hlm. 127.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, hlm. 132.
- Arsvad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raiassal Pers.
- Desy Fajar Sari. *Pelaksanaan Media Scrapbook pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insani, Palangka Raya*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020.
- Eny Suryaningsih, dan Laila Fatmawati. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bertema Mitigasi Bencana: Evaluasi Guna Ari untuk Siswa SD." *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), Desember 2017, hlm. 115–169.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1996). *Instructional Media: The New Technologies of Instruction*.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, hlm. 164.
- Naratuma, Y. A. (2022). "Pengembangan Digital Scrapbook Berbantuan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 169–183.
- Pristiwanti, D,dkk. *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), (Jakarta: Bumi Aksara, 2022). hlm.7911-7915.

Pustawantu. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022, hlm. 7911–7915.

Qomar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001, hlm. 167–168.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung Alfabeta, 2015), hlm 409

Sudarsono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016, hlm. 77.

Susiloningsih, W., Puspita, L., & Iramaya. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva pada Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 125–136.

Wenny Ditaningtyas, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (CERGAM) Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 12.

Wenny Ristayanti. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (CERGAM) Tema 3 Subtema 3: Ayo Giat Belajar, Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

Wawancara dengan ibu Silvi (Wali kelas V MI AL-HIKMAH SINDUREJO) 2024