

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan bahan ajar dapat dibuktikan melalui hasil dari validasi ahli bahan ajar dengan mendapatkan hasil skor 96%, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar *pocket book* berbasis *QR Code* ini berkualifikasi valid dan tidak revisi. Validasi ahli materi dengan mendapatkan hasil skor 97%, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar *pocket book* berbasis *QR Code* ini berkualifikasi valid dan tidak revisi. Validasi oleh praktisi pendidikan mendapatkan hasil skor 84,3%, maka bahan ajar *pocket book* berbasis *QR Code* berkualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Dari segi kepraktisan, bahan ajar berbentuk *pocket book* berbasis *QR Code* ini sudah memenuhi kriteria praktis dengan diperoleh rata-rata nilai 83,92 yang terletak pada interval skor 69 – 84. Sehingga, bahan ajar berbentuk *pocket book* berbasis *QR Code* yang peneliti kembangkan berkualifikasi baik ditinjau dari segi kevalidan dan kepraktisannya.
2. Penerapan bahan ajar *pocket book* berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat belajar IPA materi sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas V SD terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu dari hasil rata-rata hitung yang diperoleh pada angket minat belajar awal (sebelum) menggunakan bahan ajar *pocket book* berbasis *QR Code* yaitu 53% termasuk dalam kategori “cukup” dan hasil rata-rata hitung akhir (sesudah)

menggunakan bahan ajar *pocket book* berbasis QR Code yaitu 71,3% termasuk dalam kategori “baik”.

B. SARAN

Setelah peneliti melakukan tahap observasi di awal, observasi pra-tindakan dan uji coba (pengambilan data), sebagai tindak lanjut yang dipandang penting untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA selanjutnya, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga, guru dapat memanfaatkan *pocket book* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPA dalam materi yang berbeda, guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan bahan ajar untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga proses belajar-mengajar berjalan secara optimal.
2. Bagi siswa, lebih giat dalam belajar agar mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar lebih luas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan bahan ajar *pocket book* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah dan Eny. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi & Amri Sofyan. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amri, S. dan Ahmadi, I. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar yang Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anitah W., Sri., dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Anwar, C. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: Suka-Press.
- Arikunto, S. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artini dan Husain. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SD Inpres 1 Tondo*. E-Jurnal Mitra Sains. Vol. 3, No. 1, Januari 2015 hlm 45-52.
- Asyhar, Rayandra dkk. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Benny A. Pribadi. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Dinata, Sukma. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Furqon. 2009. *Kriteria Bahan Ajar*. (Online). <http://www.teknologipendidikan.co.cc>. Diakses tanggal 20 Oktober 2021.
- Hamid, Syamsul Rijal. 2009. *Cara Praktis Menulis dan Menerbitkan Buku*. Jakarta: Cahaya Salam.
- Hidayat, Komaruddin. 2001. *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, Reyzal. 2011. *Model Pengembangan ADDIE*. (Online). <http://jurnalpdf.info/pdf/model-pengembangan-addie.html> Diakses tanggal 2 November 2021.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Melyanti, Sri. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. (Online). <http://eprints.unm.ac.id/14361/1/Jurnal%20Sri%20Melyanti.pdf>. Diakses 11 November 2021.
- Pannen, P., Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rivai, Ahmad dan Sudjana Nana. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglosindo.
- Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. (Online). <http://pedomanskripsi.blogspot.com/2011/07/indikator-minat-belajar.html>, diakses pada tanggal 20 Januari 2022.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Paramedia Group.

- Santoso, Aji. 2018. *Pengembangan Buku Saku Latihan Koordinasi bagi Petenis Pemula Usia 6-10 Tahun*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, M.A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV SDN Tambakaji 02*. Skripsi tidak diterbitkan. Jawa Tengah: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Shalahudin, Makhfudh. 1990. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Subekti, Ari. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Edisi Revisi 2017: Tema 4 Sehat itu Penting Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulo, S.L.L & Umar T. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Usman, M. U. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosda Karya.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Wina, Sanjaya. 2009. *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Buku Dasar Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.