

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Pada tahap penutup ini, peneliti merangkum kesimpulan dari penelitian ini terkait penelitian pengembangan media strip story, serta memberikan evaluasi mengenai kelayakan media ini berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan. Media *strip story* dengan materi IPAS pada BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A. Makan dan Dimakan ini diterapkan melalui pendekatan pengembangan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa media *Strip Story* dinilai layak digunakan. Penilaian pertama dari ahli media menunjukkan skor sebesar 82% dengan kriteria validitas yang tinggi. Selanjutnya yaitu validasi dari ahli materi mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid. Kemudian dari ahli bahasa mendapatkan skor 82% dengan kriteria sangat valid. Tidak hanya melakukan validasi, peneliti juga menyebarkan angket respon kepada siswa dan guru guna mengevaluasi praktikalitas produk. Berdasarkan informasi di atas, angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 88,5% dan angket respon guru mendapatkan skor 92%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak atau bahkan sangat baik untuk digunakan. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar diperoleh presentase 88,45% dan masuk ke dalam kategori “sangat valid” atau “sangat layak” presentase tersebut berada diantara (81%-100%). Media *strip story* terbukti sangat bermanfaat karena mampu memotivasi belajar dalam konteks pembelajaran IPA.

## **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan Media *Strip Story* memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya adalah:

1. Dalam pembuatan media *strip story*, materi yang disajikan terbatas, hanya mencakup satu topik pembelajaran yaitu topik A. Makan dan Dimakan.
2. Uji coba dilakukan secara menyeluruh hanya di satu kelas, yaitu kelas V di SDN Purworejo 02 yang terdiri dari 16 siswa.

## **C. Implikasi Hasil dan Pengembangan**

Dari hasil penelitian tentang Pengembangan Media *Strip Story* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD, beberapa implikasi yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Media *Strip Story* diharapkan dapat membantu siswa menguatkan literasi terutama pada pembelajaran IPA.
2. Media *Strip Story* dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

## **D. Saran**

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian yang telah dijabarkan, peneliti memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan pengembangan media *strip story*, diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media *strip story*, diharapkan dapat menyempurnakan penelitian ini dengan menciptakan media *strip story* yang kreatif dan inovatif.

### 2. Bagi Guru

Saran peneliti kepada guru atau tenaga pendidik yaitu untuk dapat memanfaatkan atau menggunakan media *strip story* sebagai materi pembelajaran yang efektif.

### 3. Bagi Siswa

Sangat disarankan untuk mengintegrasikan media *strip story* sebagai salah satu sumber belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, guna meningkatkan kemudahan belajar bagi siswa. Siswa dapat mengakses dimanapun dan kapan pun tanpa harus memiliki sambungan internet.

### 4. Bagi Peneliti Yang Lain

Peneliti yang diharapkan mendapat manfaat dari penelitian ini sehingga dapat digunakan untuk perbandingan media pembelajaran *strip story* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD