

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan maka dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran Big Book Interaktif menggunakan metode penelitian 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajan, dengan langkah-langkah yang dilaksanakan: 1) Pendefinisian (define) yang terdiri atas Analisis awal-akhir, Analisis Pembelajar, Analisis Konsep, Analisis Tugas dan Analisis Tujuan. 2) Tahap Perancangan (design) yang terdiri atas Memilih Topik Bahan Pelajaran, Menetapkan Kriteria, dan Membuat Desain Awal. 3) Tahap Pengembangan (develop) yang terdiri atas Tahap validasi, dan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas. 4) Tahap Diseminasi (diseminate).
2. Media pembelajaran Big Book Interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan layak karena nilai uji validitas dari ketiga penilai memperoleh skor rata-rata lebih besar dari skor rata-rata minimal yaitu 4,0.dan tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor lebih besar dari skor minimal yaitu 80%. Rincian hasil yang diperoleh sebagai berikut: pada tahap aspek

isi, nilai rata-rata skor dari ketiga validator adalah 4,6. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada tahap aspek tampilan, nilai rata-rata skor dari ketiga validator adalah 4,6. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada tahap aspek fungsional, nilai rata-rata skor dari ketiga validator adalah 4,5. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor pada aspek ini termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan hasil rekapitulasi secara keseluruhan aspek dari ketiga validator memperoleh nilai rerata skor 4,6. Sesuai kriteria kelayakan produk, rerata skor secara keseluruhan aspek ini termasuk kategori valid karena sudah mencapai lebih dari 4,0.. Tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor 87%. Sesuai kriteria kelayakan produk, skor ini lebih besar dari skor minimal yaitu 80%, maka hal ini menunjukkan bahwa produk layak untuk digunakan.

3. Penilaian berdasarkan hasil pre test dan post test dengan menggunakan uji gain adalah rata-rata skor N-Gain yang diperoleh oleh siswa kelas III yaitu 0,77 atau 77%. Dengan demikian, dapat

dikatakan “ Layak” bahwa media pembelajaran Big Book Interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Big Book Interaktif, maka sebagai bentuk rekomendasi peneliti menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar:

### 1. Bagi Pendidik

Dalam penggunaan Big Book Interaktif Guru agar memberikan penjelasan dan arahan agar materi bisa dapat di pahami Siswa. Sehingga memudahkan siswa dalam keterampilan membaca.

### 2. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran agar Siswa bisa ikut terlibat aktif pada saat proses pembelajaran keterampilan membaca.

### 3. Sebagai referensi dan bahan kajian untuk membuat LKDP dengan berbagai mata pelajaran dan materi yang lebih luas lagi.