

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian dapat disimpulkan berikut ini.

1. Metode penelitian pengembangan ini mengacu pada model *Borg and Gall* yang dimodifikasi dari Sugiyono. Penelitian dan pengembangan ini memiliki 10 langkah, namun peneliti menggunakan 7 langkah, yaitu :
  - a. Potensi dan masalah
  - b. Pengumpulan data
  - c. Desain produk
  - d. Validasi desain
  - e. Revisi desain
  - f. Uji coba produk
  - g. Revisi produk
2. Siswa menjadi lebih aktif ketika menggunakan media boneka jari, setiap siswa memegang satu boneka jari dan memainkan bersama teman-temannya. Setiap kelompok diberikan dialog tentang keragaman budaya di Indonesia sambil memainkan boneka jari tersebut.
3. Media boneka jari sangat efektif, diperoleh dari hasil tes hasil belajar berdasarkan uji gain dengan rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0,84 dengan selisih rata-rata 27,00 dengan kriteria tinggi. Selain itu, ketuntasan belajar siswa pada hasil *pretest* menunjukkan ketuntasan belajar 68% sedangkan pada *posttest* menunjukkan



ketuntasan belajar 95% menunjukkan bahwa siswa dianggap tuntas belajar. Media boneka jari terdapat pengaruh dapat dilihat dari hasil uji t pada hasil pretest dan posttest dengan menunjukkan nilai yang signifikan 0,000 dari nilai 0,05 atau  $H_0$  ditolak sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media boneka jari.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media boneka jari, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Guru dapat lebih mengembangkan media boneka jari sesuai dengan baju adat yang dibutuhkan, sehingga siswa lebih mudah menghafal baju adat yang ada di Indonesia.
2. Siswa bisa menghargai indahnya keragaman suku budaya yang ada di Indonesia dan tidak terjadi lagi kasus *bullying* antar siswa.
3. Peneliti lain diharapkan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV SD.