

BAB 5

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berupa media *Science Smart*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan dari media *Science Smart* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Pengembangan media *Science Smart* tersebut dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang mengadopsi model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan ini meliputi lima tahap utama, yakni *Analysis* (analisis) yang berfokus pada indentifikasi kebutuhan, tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa dalam melaksanakan suatu penelitian, *Design* (desain) di mana peneliti menyusun metode dan indikator dalam pembelajaran serta menyusun desain media *Science Smart*, *Development* (pengembangan) yang mulai melakukan pengembangan dengan memproduksi media dan pengujian media, *Implementation* (implementasi) di mana peneliti melakukan persiapan kebutuhan penelitian dan mengimplementasikan media *Science Smart* di lingkungan belajar yang lebih luas, *Evaluation* (evaluasi) di mana peneliti melakukan penilaian proses dan hasil pembelajaran.

Adapun pelaksanaan pengujian yang dilakukan oleh peneliti dalam menentukan kevalidan media *Science Smart* adalah dengan melakukan uji

validasi yang melibatkan dua validator. Validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.89 dengan kategori sangat valid, validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.55 dengan kategori sangat valid, validasi yang dilakukan oleh ahli desain memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.77 dengan kategori sangat valid. Keseluruhan dari hasil uji validasi berdasarkan para ahli tersebut mendapatkan kategori sangat valid.

Peneliti dalam menentukan kepraktisan media *Science Smart* adalah dengan melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan memberikan angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Adapun hasil perolehan nilai dari angket respon siswa sebesar 3.68 dengan kategori sangat baik dan nilai angket aktivitas siswa sebesar 3.28 dengan kategori baik yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil (uji coba 1). Sedangkan hasil perolehan nilai yang dilakukan pada uji coba kelompok besar (uji coba 2) yakni perolehan nilai angket respon siswa sebesar 3.89 dengan kategori sangat baik dan nilai angket aktivitas siswa sebesar 3.64 dengan kategori sangat baik.

Peneliti menentukan keefektifan media *Science Smart* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar berasal dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di mana terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, media *Science Smart* dapat dikatakan efektif penggunaannya sebagai media pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Science Smart*, dapat diidentifikasi beberapa implikasi penting yakni:

1. Penggunaan media *Science Smart* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menarik bagi siswa serta dapat menjadikan siswa terbiasa dengan teknologi sejak dini. Dengan adanya media *Science Smart* dapat mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran dan membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah ilmiah. Media *Science Smart* dapat menjadi bahan pertimbangan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS. Guru dapat menggunakan media *Science Smart* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa secara optimal.
2. Penerapan media *Science Smart* menuntut siswa harus siap secara mandiri dalam menghadapi pembelajaran dan siswa harus memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan yang mungkin timbul dalam penggunaan media yang memanfaatkan teknologi tersebut, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari pengalaman pada saat melakukan pembelajaran.
3. Penerapan media *Science Smart* membuka peluang baru bagi siswa untuk memiliki fleksibilitas untuk belajar secara mandiri di tempat dan waktu yang dapat mereka pilih, terutama ketika siswa mengalami kesulitan dalam

proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk mengatasi segala hambatan yang memiliki potensi untuk muncul dalam pembelajaran dengan lebih efektif, sehingga memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kreatif dengan lebih baik.

C. Keterbatasan

Penelitian yang telah dilakukan memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan dan pengaruh media *Science Smart* pada materi harmoni dalam ekosistem dalam mata pelajaran IPAS kelas V. Materi yang tersedia dalam media *Science Smart* belum mencakup seluruh materi pada mata pelajaran IPAS.
2. Pelaksanaan uji coba media *Science Smart* hanya dilakukan pada siswa kelas V di MI Muhammadiyah 16 Paciran Lamongan sejumlah 27 siswa.
3. Media *Science Smart* hanya dapat diakses melalui laptop dan *smartphone*. Media *Science Smart* melibatkan desain dan animasi yang kompleks.