

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang ditarik dari temuan studi dan hasil analisis data yang telah dilakukan:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *scientific approach* dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yaitu Analisis kebutuhan siswa, peneliti mengkaji silabus, kurikulum untuk melakukan analisis materi. Design (rancangan), desain struktur materi yaitu KI/KD apa yang akan digunakan serta melakukan rancangan tampilan. Development (pengembangan), setelah media pembelajaran selesai di desain maka selanjutnya akan divalidasi terlebih dahulu. Implementation (penerapan), produk media yang sudah dikembangkan dan divalidasi, setelahnya akan diuji coba ke siswa sebagai pengguna media. Evaluation (evaluasi), tahap perbaikan desain media maupun kebutuhan lainnya yang belum terpenuhi dalam media pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif dengan pendekatan saintifik yang berfokus pada mind mapping “Sangat Layak” untuk digunakan, dengan skor rata-rata 4,61 (Sangat Layak) untuk kelayakan konten/materi produk, 4,38 (Sangat Layak) untuk kelayakan media, dan 4.60 (Sangat Layak) untuk keberterimaan pengguna produk.
3. Perangkat pembelajaran interaktif berbasis kaidah ilmiah berhasil meningkatkan pengetahuan siswa, dengan perbedaan yang jelas antara sebelum dan sesudah digunakan. Dengan perhitungan $t_{hitung} 12,18 > t_{tabel} 1,729$

maka hal ini menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scientific approach* memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang sangat penting; menggunakan media yang tepat yang sesuai dengan kualitas mata pelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang mata pelajaran dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran mereka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mengadopsi materi pembelajaran interaktif berdasarkan metodologi ilmiah meningkatkan nilai rata-rata tes siswa.
2. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan hasil belajar sebagai inspirasi bagi instruktur untuk memproses pembelajaran siswa.

5.3 Saran

Menurut pembahasan temuan studi, instruktur, mahasiswa, dan peneliti sendiri semua dapat menerapkan ide-ide berikut sebagai perangkat tambahan untuk penelitian masa depan:

1. Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, guru dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran di dalam kelas.
2. Disarankan agar sekolah menggunakan media yang sesuai dengan kualitas bahan ajar selama proses belajar mengajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran lebih aktif dan menumbuhkan kreativitas mereka.

3. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat membuat media pembelajaran Canva di sekolah yang berbeda dengan bantuan dari batasan yang diberikan.

