

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Pengembangan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar kelas satu SD Negeri Kuala Baru Laut dengan menggunakan model pengembangan ADDIE memenuhi kriteria valid, dan efektif dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian pengembangan Media Interaktif sebagai pendukung metode *Steinberg* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dinyatakan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media interaktif sebagai pendukung metode *Steinberg* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 1 subtema benda hidup dan benda mati disekitar dilakukan dengan lima tahapan yaitu:
  1. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa.
  2. *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrument penelitian, perancangan produk, penyusunan materi, penyusunan peta konsep, juga pengumpulan gambar dan pemilihan desain warna.

3. *Development*, merupakan tahap pengembangan media interaktif dimulai dari pra penulisan, penyusunan draf media interaktif dan pengembangan instrument penilaian, validasi 1, revisi 1, validasi II dan revisi II.
  4. *Implementation*, merupakan tahap pengimplementasian produk terdiri dari uji coba produk, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas.
  5. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan produk terdiri dari perbandingan tahap uji coba dan kelayakan produk.
- b. Tingkat pengujian kelayakan media interaktif yang dikembangkan diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli Bahasa dan satu dosen ahli desain penyajian.
1. Penilaian kelayakan media interaktif oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata skor 3.2 dan 4.4 (Sangat Layak), yang artinya materi yang diberikan sudah berkesinambungan dengan standar kompetensi dan tingkat perkembangan siswa.
  2. Penilaian kelayakan oleh ahli Bahasa diperoleh nilai rata-rata skor 2.6 dan 3.7 (Layak), hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa yang mudah dicerna serta sudah sesuai dengan kebutuhan siswa kelas satu.
  3. Penilaian kelayakan oleh ahli desain penyajian diperoleh nilai rata-rata skor 2.8 dan 4.3 (Sangat Layak), yang artinya gambar benda mati dan benda hidup sudah disusun secara terpisah.
- c. Media Interaktif sebagai pendukung metode *Steinberg* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 1 subtema benda hidup dan benda mati disekitar dinyatakan efektif untuk membangkitkan aktivitas serta berpikir

kreatif siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa. Pada saat tes awal diperoleh persentase 57% dan pada saat tes akhir diperoleh persentase 92%. Selisih dari tes awal dan tes akhir adalah 35%, yang artinya sebagian besar siswa sudah mampu berpikir kreatif dalam belajar dengan parameter siswa dapat menyelesaikan semua soal dalam permainan dengan kurun waktu 10 menit dalam satu kali permainan. Hal ini menunjukkan media interaktif sebagai pendukung metode *Steinberg* yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa. Oleh karena itu dapat diindikasikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## 5.2 Implikasi

Media Interaktif dikelas 1 pada pokok bahasan tema 7 sub tema 3 pembelajaran 4 dan pembelajaran 5 dengan topik pembahasan “Benda Hidup dan benda mati disekitar” memiliki implikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Media Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga dapat memberikan

kontribusi terhadap perbendaharaan kosakata siswa serta memberikan dampak positif terhadap siswa kelas satu Sekolah Dasar.

2. Media Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar yang dikembangkan mendorong guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media interaktif yang sesuai dengan kondisi dan daerah masing-masing.
3. Pengembangan media interaktif subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar ini merupakan angin segar bagi pihak dinas pendidikan Kabupaten Aceh Singkil, dapat bekerjasama dalam mengembangkan materi lainnya yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang lebih baik.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, untuk mendukung setiap guru dalam mengembangkan produk Media Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.
2. Bagi pendidik, untuk menggunakan Media Interaktif yang telah dikembangkan. Penggunaan Media Interaktif dikelas 1 SD menambah wawasan dan pemahaman siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, lakukan penelitian yang serupa atau lebih baik dalam pengembangan Media yang praktis dan efektif demi memenuhi kebutuhan Metode pembelajaran yang bermutu.