

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media LUPAS materi benua dan negara pada siswa kelas VI SDN Kedaung Barat II dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan media pembelajaran LUPAS (Ludo IPAS) berbasis materi pelisir keliling dunia tentang benua dan negara dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap analisis mengidentifikasi permasalahan siswa kelas VI SDN Kedaung Barat II dalam kemampuan berpikir kreatif, seperti kurangnya kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas jawaban, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan analisis ini, media LUPAS dirancang pada tahap desain dan dikembangkan pada tahap pengembangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang menunjukkan hasil sangat valid. Tahap implementasi melibatkan uji coba media LUPAS di kelas VI dengan memberikan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang kemudian dievaluasi menggunakan uji N-Gain untuk menentukan efektivitas media.
2. Media LUPAS menunjukkan tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mencapai persentase 93,3%, sementara ahli media memberikan penilaian dengan persentase 90,6%, dan validasi guru kelas sebesar 88%. Tingkat validitas yang tinggi ini mengindikasikan bahwa media LUPAS memenuhi standar kelayakan dan tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
3. Penggunaan media LUPAS secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai N-Gain sebesar

0,6161 (kategori "sedang") dan persentase peningkatan rata-rata sebesar 62%. Peningkatan ini terlihat pada berbagai aspek berpikir kreatif seperti kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi, didukung oleh desain permainan yang interaktif dan menarik.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian ini, beberapa saran pengembangan lebih lanjut dapat diajukan untuk meningkatkan efektivitas media LUPAS (Ludo IPAS) dalam menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar:

1. Perlu dilakukan optimasi desain implementasi media LUPAS dengan mempertimbangkan alokasi waktu penggunaan yang lebih efektif dan efisien. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi durasi permainan yang ideal dengan media LUPAS dalam satu sesi pembelajaran atau dalam jangka waktu tertentu untuk menghasilkan dampak yang lebih signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif.
2. Pengembangan media LUPAS berikutnya hendaknya mempertimbangkan strategi diferensiasi instruksional yang lebih mendalam untuk mengakomodasi variabilitas karakteristik individu siswa. Oleh karena itu, diharapkan penelitian berikutnya mampu menyesuaikan tingkat kesulitan, tantangan, atau jenis interaksi berdasarkan gaya belajar siswa dan dapat meningkatkan keefektifitas pembelajaran secara keseluruhan.