BAB V

PENUTUP

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk) dan implementasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini, menghasilkan produk perangkat pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan modul pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan perangkat pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall.

Materi yang dibahas pada penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah tematik Tema 9 “Kayanya Negeriku” Subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia”. Mata Dalam perangkat pembelajaran ini, menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *scientific* dan dikolaborasikan dengan permainan Teka-teki Silang.

Pengembangan perangkat pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi 1, ahli materi 2, ahli media, dan praktisi lapangan yaitu guru kelas yang menjadi tempat penelitian. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan Teka-teki Silang ini

valid/layak digunakan di kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum dan SDI Hasanul Amin Kendalrejo Talun Blitar. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli pembelajaran dan perbedaan hasil pemahaman siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan Teka-teki Silang lebih tinggi.

1. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Hasil analisis data angket validasi silabus dan RPP dari ahli 1 yaitu Dr. Eni Setyowati, M.Pd. mendapatkan persentase 100% dan validasi silabus dan RPP dari ahli 2 yaitu Dr. Agus Purwowododo, M.Pd. yaitu 85%. Yang artinya silabus dan RPP tersebut layak digunakan di lapangan. Penilaian dari praktisi lapangan atau guru kelas mendapatkan persentase 100%, artinya silabus dan RPP yang telah dikembangkan layak digunakan dalam kelas.

2. Modul dan media pembelajaran

Kemudian hasil analisis data angket validasi modul dan media pembelajaran yang telah dikembangkan dari ahli materi 1 yaitu Dr. Eni Setyowati, M.Pd. mendapatkan persentase sebesar 91% dan hasil analisis data angket validasi modul dan media pembelajaran yang telah dikembangkan dari ahli materi 2 Dr. Agus Purwowododo, M.Pd. yaitu 84%. Sedangkan validasi dari ahli media yaitu Dr. Maryono, M.Pd. mendapatkan persentase sebesar 89%. Penilaian dari praktisi lapangan atau guru kelas dari segi materi mendapat persentase 89% dan dari segi media mendapatkan persentase 83%. Artinya modul yang telah dikembangkan berbasis *scientific* yang dikolaborasi dengan permainan TTS valid/layak digunakan di kelas.

3. Hasil analisis data

hasil analisis data dari posttest dengan menggunakan analisis t-test SPSS 16.0 menunjukkan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol. Selain itu, Nilai rata-rata post test kelas eksperimen sebesar 93.73 lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yang nilai rata-ratanya 85.08. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang melakukan pengajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS dengan kelas kontrol yang melakukan pengajaran tanpa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS.

4. Hasil analisis angket siswa

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap keefektifan modul diperoleh skor 32.27 dan 32.56 dengan kriteria efektif. Sesuai dengan kriteria keefektifan pada tabel 3.3 maka produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS ini dinyatakan efektif dan tidak perlu revisi.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa, produk perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS memang valid dan efektif serta layak digunakan di dalam kelas serta dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dari segi kepraktisan, perangkat pembelajaran ini telah

dinilai praktis. Hal ini disebabkan perangkat pembelajaran ini memenuhi beberapa indikator antara lain:

1. Validator telah menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Pernyataan ini tercantum di lembar validasi.
2. Berdasarkan data angket keefektifan produk ini, melalui jawaban siswa diperoleh diperoleh skor 32.27 dan 32.56 dengan kriteria efektif.
3. Berdasarkan hasil analisis data dari posttest dengan menggunakan analisis t-test SPSS 16.0 menunjukkan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol.

Ketiga indikator ini, telah memenuhi syarat keefektifan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Saran pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan saran yang terkait, diantaranya:

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, benar-benar memahami pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific* serta mengikuti dan membaca petunjuk modul

pembelajaran dengan seksama, sehingga ketika pembelajaran di kelas benar-benar sudah siap.

- b. Bagi siswa, diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada, serta mendiskusikan setiap masalah yang belum mereka temukan jawabannya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.
- c. Guru maupun siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

2. Diseminasi produk

Setelah melakukan serangkaian langkah dan prosedur pengembangan, sampai dengan melakukan perbandingan antara kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan post test, langkah yang terakhir dalam prosedur atau langkah pengembangan ini adalah melaksanakan langkah diseminasi dan implementasi.

Pada langkah terakhir ini, peneliti mendesiminasikan produk kepada para pengguna (subjek) melalui sebuah pertemuan kecil atau diskusi. Dalam proses diseminasi ini ada tiga hal yang dilakukan yaitu yang pertama adalah kegiatan sosialisasi produk oleh peneliti kepada para pengguna, yang kedua adalah pemberian masukan, ataupun tanggapan dari para pengguna, yang terakhir adalah pelaksanaan implementasi produk oleh pengguna. Diseminasi dilaksanakan di dua tempat yaitu di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum dan SDI Hasanul Amin Kendalrejo. Di SDI Ma'arif Tawang Sari

garum dilaksanakan pada hari Jum'at, 4 Mei 2018 pukul 09.00 WIB. di SDI Hasanul Amin dilaksanakan pada hari Senin, 7 Mei 2018 pukul 09.00 WIB. Diseminasi ini dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas. Dalam proses diseminasi ini ada tiga hal yang dilakukan yaitu yang pertama adalah kegiatan sosialisasi produk oleh peneliti kepada para pengguna, yang kedua adalah pemberian masukan, ataupun tanggapan dari para pengguna, yang terakhir adalah pelaksanaan implementasi produk oleh pengguna.

a. Sosialisasi produk

Dalam sosialisasi ini, peneliti mensosialisasikan produk hasil pengembangan kepada guru wali kelas IV di kedua sekolah tersebut. Selain itu, peneliti juga menjelaskan tentang: 1) Tujuan dan alasan membuat perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS. 2) Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS. 3) kelebihan produk yang telah dikembangkan.

b. Pemberian masukan

Pada tahap ini, guru wali kelas menyampaikan pendapat mereka terkait produk yang telah dikembangkan kemudian memberikan tanggapan. Beliau mengapresiasi perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS ini, karena sebelumnya belum pernah ada produk sejenis ini yang dipakai pada kelas beliau. Tanggapan dari beliau tentang produk yang telah dikembangkan, bahwa struktur tampilan modul sudah sangat menarik,

desain maupun penyusunannya juga sudah sangat baik, Bahasa yang digunakan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, serta mampu melatih kreativitas peserta didik.

c. Implementasi

Langkah yang terakhir yaitu menawarkan produk untuk diterapkan atau diimplementasikan oleh wali kelas untuk mengetahui sejauh mana kualitas produk yang telah dikembangkan.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan perangkat pembelajaran diperluas dengan materi lain di kelas IV dengan Tema dan Subtema yang lebih luas.
- b. Membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi agar semakin menarik dan membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.