

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa sekolah dasar.

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Cardboard Toys* untuk pembelajaran SBdP di kelas II Sekolah Dasar. Tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasil produk media *Cardboard Toys* menggunakan desain penelitian D&D dengan model pengembangan tipe 2 yaitu *model validation* yang meliputi enam tahapan antara lain tahap pertama yaitu *identify the problem* yang dilakukan dengan wawancara atau analisis. Tahap kedua *Describe the Objectivities* yang dilakukan dengan menentukan tujuan penelitian baik secara umum maupun secara khusus. Tahap ketiga *Design and Development the Artifact* dilakukan dengan merancang GBPM, *Storyboard*, RPP, LKPD, dan pembuatan produk media *Cardboard Toys*. Selain itu juga peneliti membuat infografik dan video langkah penggunaan media untuk memudahkan pengguna. Tahap keempat *Test the Artifact* dilakukan dengan validasi kepada para ahli media, materi, pembelajaran SD, dan lembar observasi serta uji coba pengguna. Tahap kelima *Evaluate Testing Result* dilakukan dengan menyebarkan angket respon pengguna. Tahap keenam *Communication the Testing Result* dilakukan dengan submit artikel pada jurnal sinta.
2. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan *expert judgement* kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran SD serta validator lembar observasi serta dilakukannya penyebaran angket respon guru dan siswa. Maka disimpulkan bahwa media *Cardboard Toys* dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil uji validitas dan reliabilitas media yang memperoleh kategori valid dan cukup reliabel. Hasil uji validitas dan reliabilitas materi yang memperoleh kategori valid dan reliabel.

Selanjutnya hasil uji validitas pembelajaran SD yang memperoleh kategori valid dan sangat reliabel. Kemudian hasil validitas lembar observasi yang memperoleh kategori valid dan reliabel. Sedangkan untuk hasil angket respon guru dan siswa keduanya menunjukkan kategori sangat baik.

3. Berdasarkan hasil observasi awal kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,56% termasuk pada kategori ‘Mulai Berkembang’. Sedangkan pada saat observasi akhir kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,75% termasuk pada kategori ‘Berkembang Sangat Baik’. Dari hasil tersebut dapat menunjukkan adanya peningkatan sebesar 32,19%. Kemudian hasil observasi awal kerjasama siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,11% termasuk pada kategori ‘Berkembang Sesuai Harapan’. Sedangkan pada saat observasi akhir kerjasama siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,21% termasuk pada kategori ‘Berkembang Sangat Baik’. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 35,10%. Hasil yang diperoleh dari observasi kreativitas dan kerjasama keduanya menunjukkan adanya peningkatan, maka berdasarkan hasil tersebut media *Cardboard Toys* dinyatakan dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media *Cardboard Toys* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *Cardboard Toys* mampu melatih kreativitas dan Kerjasama siswa dalam pembelajaran SBdP.
2. Media *Cardboard Toys* dapat memfasilitas pembelajaran SBdP.
3. Media *Cardboard Toys* mampu memudahkan siswa memahami materi, menarik perhatian siswa, serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.
4. Media *Cardboard Toys* yang sudah dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli dan penilaian pengguna dari hasil uji coba, sehingga media *Cardboard Toys* dapat dikatakan layak untuk digunakan oleh siswa kelas II UPTD SDN 2 Temiyang.

5.3 Rekomendasi

Terdapat rekomendasi yang diberikan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media *Cardboard Toys* dalam pembelajaran SBdP untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa, antara lain.

1. Siswa

Siswa dapat belajar dengan menggunakan media *Cardboard Toys* dalam pembelajaran SBdP jenjang kelas lainnya untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa.

2. Guru

Dengan adanya media *Cardboard Toys* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai rujukan guru dalam pembelajaran SBdP pada materi lainnya serta sebagai rujukan guru dalam melatih kreativitas dan kerjasama siswa.

3. Sekolah

Sekolah dapat memfasilitasi siswa dan guru dalam pembelajaran yang memerlukan media seperti *Cardboard Toys*.

4. Peneliti selanjutnya

Media *Cardboard Toys* dapat dirancang dengan berbagai pola lain yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, media *Cardboard Toys* juga cara pengaplikasiannya dapat disesuaikan dengan strategi atau metode yang digunakan.