

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan penting yang dapat diidentifikasi dan dianalisis secara praktis. Pertama, Identifikasi dan Analisis Praktis Masalah melibatkan pengamatan terhadap kebutuhan pendidikan dan tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami konsep-konsep sains. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya keterlibatan siswa dan kesulitan dalam menerapkan keterampilan proses sains secara efektif. Guru-guru Sekolah Dasar menghadapi berbagai tantangan dalam menumbuhkan keterampilan proses sains pada siswa. Beberapa masalah yang teridentifikasi meliputi keterbatasan alat peraga dan sumber belajar, rendahnya minat siswa terhadap pelajaran sains, serta kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran sains menjadi kurang efektif dan sulit menumbuhkan keterampilan proses sains yang kritis pada siswa.

Dalam upaya untuk menumbuhkan keterampilan proses sains pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar, dilakukan perancangan dan pengembangan Media Game Interaktif Wordwall. Pendekatan BDR yang digunakan dalam penelitian ini efektif dalam mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan media pembelajaran. Siklus iteratif BDR memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik, yang meningkatkan relevansi dan efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran sains.

Uji coba keterpakaian Media Game Interaktif Wordwall dilakukan dengan melibatkan praktisi dari beberapa sekolah. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini secara umum mudah digunakan dan menarik minat siswa. Beberapa aspek yang mendapatkan rekomendasi perbaikan meliputi kestabilan platform, navigasi, dan antarmuka pengguna. Setelah perbaikan dilakukan, media ini kembali diuji dan hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemudahan penggunaan dan efektivitas pembelajaran.

Pada tahap akhir, Media Game Interaktif Wordwall divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli pendidikan sains. Penilaian mereka mencakup kejelasan

instruksi, kemudahan penggunaan, keterlibatan pengguna, dan efektivitas pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat baik dalam semua aspek yang dinilai. Instruksi mudah dipahami, bahasa yang digunakan jelas dan sederhana, serta langkah-langkah instruksi disusun secara logis dan berurutan. Media ini juga dinilai sangat efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran sains.

Berdasarkan hasil refleksi penggunaan Media Game Interaktif Wordwall, diketahui bahwa media ini berhasil menumbuhkan keterampilan proses sains pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Media game interaktif Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan proses sains siswa, yang meliputi mengamati, menafsirkan, mengelompokkan, meramalkan, berkomunikasi, membuat hipotesis, merencanakan percobaan, menerapkan konsep, dan mengajukan pertanyaan. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berkomunikasi, mengamati, dan mengelompokkan, dengan skor keberhasilan tertinggi di antara indikator lainnya. Meskipun indikator seperti membuat hipotesis dan mengajukan pertanyaan juga meningkat, namun masih perlu pengembangan lebih lanjut

5.2 Implikasi

Temuan dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi berbagai pihak terkait dalam dunia pendidikan:

1. Bagi Guru: Guru dapat memanfaatkan media game interaktif Wordwall sebagai alat bantu yang efektif untuk keterampilan proses sains siswa. Penggunaan media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sains.
2. Bagi Siswa: Penggunaan media Wordwall membantu siswa mengembangkan keterampilan proses sains secara lebih holistik. Siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam sains.

3. Bagi Sekolah: Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi media Wordwall sebagai bagian dari kurikulum sains mereka, terutama di kelas 5, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan sains siswa.
4. Bagi Pengembang Media Pembelajaran: Hasil penelitian ini memberikan wawasan mengenai bagaimana pendekatan BDR dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pengembang dapat menggunakan temuan ini untuk merancang media lain yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan penerapan lebih lanjut:

1. Penggunaan Lebih Luas di Sekolah: Disarankan agar media Wordwall digunakan secara lebih luas di berbagai sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran sains, untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa. Sekolah dapat menyediakan pelatihan bagi guru dalam menggunakan media ini secara efektif.
2. Pengembangan Materi yang Lebih Beragam: Pengembang media Wordwall diharapkan dapat memperkaya konten dan skenario permainan yang dapat menargetkan keterampilan proses sains lainnya yang lebih kompleks, seperti membuat hipotesis dan merencanakan penyelidikan.
3. Penelitian Lanjutan: Disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan jangkauan yang lebih luas, misalnya pada berbagai tingkat kelas atau mata pelajaran lain, untuk menguji efektivitas media Wordwall dalam konteks yang berbeda. Penelitian juga dapat fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang lebih dalam.
4. Evaluasi Berkelanjutan: Disarankan agar evaluasi terhadap penggunaan media Wordwall dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa media ini terus memberikan dampak positif terhadap keterampilan proses sains siswa dan untuk melakukan penyesuaian jika diperlukan.