

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Papan *FloFaHunt* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan *FloFaHunt* berhasil dikembangkan melalui model *Design and Development* (D&D) tipe 2 menurut Richey & Klein. Proses pengembangan melibatkan tiga tahap utama, yaitu tahap perancangan media yang menyusun struktur konten dan visual dari hasil analisis; tahap pengembangan yang melibatkan pembuatan model 3D, produksi komponen fisik, kartu permainan dan validasi; serta tahap penggunaan berupa penerapan media dalam proses pembelajaran dikelas dan tes. Hasil validasi dari media yang dikembangkan menunjukkan bahwa media memiliki kualitas sangat baik dari segi isi materi, desain visual, dan kebahasaan, serta layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Dalam penerapannya, media *FloFaHunt* digunakan di kelas V SDN 216 Sondariah Kota Bandung menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe STAD. Hasil uji efektivitas melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,7137, yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Hake. Selain itu, berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis Ennis, terdapat peningkatan signifikan pada lima indikator utama yaitu, memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, dan mengatur strategi serta taktik. Hal ini membuktikan bahwa media *FloFaHunt* mampu melatih keterampilan berpikir kritis secara efektif.

Selain itu, angket respons siswa menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik. Nilai modus dari berbagai aspek seperti daya tarik, motivasi belajar, keterlibatan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, hingga keterampilan sosial dan komunikasi berada pada kategori “puas” hingga “sangat puas”. Dan siswa merasa tertarik, senang, dan lebih mudah memahami materi saat belajar menggunakan media ini.

Dengan demikian, media *FloFaHunt* berhasil dikembangkan secara sistematis dan valid, terbukti efektif dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa, serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Media ini berpotensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran aktif berbasis permainan yang menyenangkan dan bermakna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Untuk Guru: Guru disarankan memanfaatkan media *FloFaHunt* sebagai alternatif pembelajaran interaktif dan tematik dalam IPAS, khususnya pada materi flora dan fauna. Guru juga perlu menyiapkan strategi pelaksanaan, pengelolaan waktu, serta memahami alur permainan agar implementasi media berjalan optimal.
2. Untuk Sekolah: Sekolah perlu memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media inovatif seperti *FloFaHunt* melalui penyediaan fasilitas, penyimpanan media, serta pelatihan guru. Kegiatan pelatihan atau *workshop* media pembelajaran perlu dilakukan agar guru lebih siap menerapkan pembelajaran aktif.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Disarankan agar penelitian lanjutan mengembangkan *FloFaHunt* dalam bentuk digital serta mengujinya di jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain. Penelitian juga dapat diperluas dengan menilai dampaknya terhadap keterampilan lain seperti kolaborasi, komunikasi, atau literasi lingkungan.

4. Untuk Pengembang Media: Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dari sisi bahan fisik agar media lebih tahan lama, serta eksplorasi bentuk *hybrid* (fisik-digital) agar media ini dapat lebih fleksibel digunakan di berbagai kondisi pembelajaran, baik luring maupun daring.