

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPAS “*Fun Forces*”

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis *website canva* yang diberi nama dengan sebutan “*Fun Forces*”. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, develop, design, implement, and evaluate*. Tahap pertama meliputi analisis tujuan pembelajaran, analisis target percobaan, dan analisis kesenjangan kinerja dan sumber daya. Tahap kedua yaitu tahap *design* yang berfokus pada inventarisasi tugas, menyusun sasaran kinerja, menghasilkan strategi pengujian dan menghitung laba atas investasi dan tahap ketiga yaitu pengembangan meliputi menghasilkan konten dan mengembangkan media pendukung, mengembangkan pedoman untuk guru dan siswa, melakukan revisi formatif, serta melakukan validasi ahli. Selanjutnya untuk tahap keempat yaitu implementasi yang akan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cerme 2 Grogol Kediri. Kemudian untuk tahap akhir yaitu evaluasi dengan angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran IPAS “*Fun Forces*”

Pengembangan media pembelajaran IPAS “*Fun Forces*” ini dilakukan validasi kepada ahli instrumen, ahli media, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penjelasan mengenai pengukuran kelayakan dari media pembelajaran dapat disimak sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data dari angket ahli instrumen media dan materi mendapatkan nilai rata-rata 96,3% sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Sedangkan, untuk hasil analisis data dari ahli media 1 memperoleh nilai rata-rata 96,3%. Lalu untuk hasil ahli media 2 mendapatkan nilai rata-rata 89% sehingga dari hasil nilai rata-rata kedua ahli. Kemudian pada hasil analisis data dari ahli materi 1 dan ahli materi 2, keduanya dinyatakan memperoleh nilai rata-rata 90,6% dengan kriteria “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan sebagai materi dalam media pembelajaran.

Dengan demikian, dari hasil penilaian oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS “*Fun Forces*” dengan materi gaya disekitar kita kelas IV SDN Cerme 2 dapat dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.

3. Peningkatan Literasi Sains Siswa Kelas IV pada Media Pembelajaran IPAS “*Fun Forces*”

Peningkatan literasi sains dapat diketahui melalui hasil analisis data uji *Wilcoxon* dimana telah didapat dari hasil signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah diterapkan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS “*Fun Forces*” memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan

literasi sains sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Cerme 2.

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

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran IPAS "*Fun Forces*" dapat dimanfaatkan dan diterapkan sebaik mungkin pada saat kegiatan pembelajaran IPAS sedang berlangsung, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar dan efektif.

b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran IPAS "*Fun Forces*" untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas IV SD/MI dan memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai materi tentang gaya disekitar kita.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran IPAS "*Fun Forces*" untuk kelas IV SD/MI ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk belajar sambil bermain dengan bantuan pendidik serta dapat dijadikan sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan literasi sains siswa dan motivasi belajarnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran IPAS "*Fun Forces*" dapat dijadikan sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga bisa dikembangkan ulang dengan inovasi yang lain.

2. Saran Diseminasi

- a. Penelitian lanjutan diperlukan untuk memperbaiki desain produk, baik dari segi konten materi maupun bentuk produk, sehingga dapat dilakukan dengan metode penelitian yang beragam.
- b. Penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk mengevaluasi dampak dan pengaruh penggunaan media, yang bisa dilakukan dengan berbagai metode penelitian lainnya

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran IPAS "*Fun Forces*" yang tidak hanya dirancang untuk siswa kelas IV saja, namun juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa lainnya yang sesuai dengan materi dalam media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran IPAS "*Fun Forces*" dengan mendapatkan saran dan masukan dari para ahli yang merupakan ahli media dan ahli materi. Pengembangan produk lebih lanjut diantaranya yaitu mengenai modifikasi tampilan materi beserta gambar yang disajikan agar minat dan motivasi belajar siswa meningkat serta menjadikan materi agar lebih mudah dipahami.