

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis STEM menggunakan RPG Maker MV untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis STEM menggunakan RPG Maker MV untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar. Media pembelajaran dibuat agar dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ditemui sehari-hari, sehingga terdapat banyak konten teka-teki yang tersedia didalam *game* edukasi untuk membantu mendukung peserta didik berpikir kreatif. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tahap analisis untuk menganalisis permasalahan pembelajaran di sekolah, menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik, menentukan tujuan instruksional, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan, menentukan system penyampaian potensial, dan menganalisis materi. Tahap desain untuk membuat *prototype* produk. Tahap pengembangan untuk melakukan validasi materi produk, validasi desain produk, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok

kecil. Tahap implementasi untuk menggunakan media pembelajaran didalam pembelajaran. Tahap evalasi, yaitu evaluasi sumatif untuk melihat keefektifan media pembelajaran dengan melakukan tes kemampuan berpikir kreatif dan pemberian angket respon peserta didik.

2. Kualitas media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis STEM menggunakan RPG Maker MV untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang sisi datar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE termasuk dalam kategori kualitas media pembelajaran yang baik, ini dinilai dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada aspek kevalidan, media pembelajaran telah dikatakan valid dari segi materi dan desain karena sudah dilakukan sesuai saran dan komentar dari validator. Pada aspek kepraktisan, media pembelajaran telah dikatakan praktis karena hasil dari penilaian kepraktisan oleh guru diperoleh nilai 84% pada kategori sangat praktis serta telah dilakukan revisi sesuai saran dari guru, dan penilaian kepraktisan oleh peserta didik diperoleh nilai 86.5% dikategori sangat praktis. Pada aspek keefektifan, media pembelajaran telah dikatakan efektif dilihat dari hasil respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran dengan nilai 86% dikategori sangat efektif, dan dari peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang telah memenuhi kriteria efektif.

5.2. Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis STEM menggunakan RPG Maker MV dapat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar sehingga peserta didik dapat lebih kreatif dan cekatan dalam menyelesaikan

permasalahan-permasalahan pada materi yang diajarkan. Dengan media pembelajaran yang interaktif dan ada *feedback* yang diberikan saat menggunakan media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

5.3. Saran

Adapun saran yang diberikan kepada peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan sintak model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan kontekstual.
2. Mengembangkan media pembelajaran yang bisa mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan kontekstual dari materi bangun ruang sisi datar.