

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada pembahasan di dalam bab IV, maka kesimpulannya yang didapat ialah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android *quizizz* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan dan kelayakan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media mendapat presentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 98% , validasi ahli praktisi media mendapat presentase sebesar 84%, validasi materi ahli praktisi mendapat presentase sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil mendapat presentase sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pada tema 8 subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 1 dan 2.
2. Pengembangan media berbasis android *quizizz* dengan ditunjang menggunakan metode wawancara triangulasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Ringinsari. Hasil uji coba kelompok besar wawancara *before* memperoleh presentase sebesar 57% dengan kategori cukup dan wawancara *after* memperoleh presentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran berbasis android *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan ditunjang dengan

metode wawancara triangulasi.

B. Saran

Berkaitan dengan penelitian ini dalam kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran:

1. Bagi guru, dengan adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi acuan guru untuk membuat dan mengembangkan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar.
2. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis android *quizizz* hanya terbatas pada tema 8 subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 2 dan 3. Oleh karena itu, perlu dikembangkan tema dan subtema yang lain dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Pada media pembelajaran berbasis android tidak bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif harus ada penunjang wawancara dalam penelitiannya. Oleh karena itu, perlunya ada media lain yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tanpa adanya penunjang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agip. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Getaran Dan Gelombang Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tukka*. (online). Diakses pada tanggal 26 Mei 2022. <http://repository.uhn.ac.id>.
- Amany, A. (2020). *Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Materi Matematika*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2). (online). Diakses pada tanggal 23 Mei 2022. <https://journals.ums.ac.id>.
- Arifin, M. Y., Kirana, T., & Widodo, W. (2017). Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Siswa Kelas VI Berbantuan Media Buku Pop up. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1), 6-10.
- Arikunto. (2010). *Pengembangan Media GQsky Berbasis Aplikasi Make It– Create Educational Games & Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III Sekolah Dasar*. (online). Diakses pada tanggal 23 Mei 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46994>.
- Arsyad. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Dutainment Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1).
- Arsyad. (2017). *Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai- Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang*. (online). Diakses pada tanggal 17 Juni 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Arumsarie, R. A., Kusumaningsih, W., & Sutrisno, S. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 65-75.
- Azhari, A., & Somakim, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1-12.
- Daryanto. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas III SD Negeri 230 Margahayu Raya Kota Bandung Tahun Ajaran 2019/2020)*. Diss. FKIP UNPAS, 2022.

- Elindra, R. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika*. (online). Diakses pada tanggal 17 Juni 2022. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id>.
- Endang. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Geografis Indonesia Tema Ekosistem Mata Pelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Datinawong*. (online) Diakses pada tanggal 18 Juni 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/46213>.
- Faisal. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 15.1 2018: 1-8.
- Febriyanti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S.(2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 3(1), 121-127.
- Firmansyah, A. A.(2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (online). Diakses pada tanggal 21 September 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/30976/>.
- Gerlach, S. V., & Ely Donal, P. (2014). *Teaching And Madian-A Systematic Approach* Arsyad.
- Guilford dan Torrance. (2022). *Soal Fisika HOTS Berpikir Kreatif, Kritis, Problem Solving*. Bumi Aksara.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Harriman. (2017). *Isomorfik Graf Alat Untuk membiasakan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Indikator Fluency*. Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 2(1), 123-127. (online). Diakses pada tanggal 19 Juni 2022. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id>.
- Hasanah, U., Kisno, K., Aneka, A., Rizqiyani, R., Sari, E. M. R., Ansory, A. L., & Indriyani, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 106-115.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715-2722.
- Ikmal, M. (2022). Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics (STEM) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa:

- Studi Meta Analisis (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung). Mahasiswa STKIP Tapanuli Selatan. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 2(2), 89-91.
- LESTARI, Y. I., & Sudirman, S. (2022). Pengembangan Materi Optik Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Majid. (2014). Pengembangan Media Moraku Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 741-751.
- Mei, Ju, and Adam, (2018). Pengaruh Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII Materi Getaran Dan Gelombang. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 62-75.
- Meriyati, M., & Pd, M. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: IAIN Raden Intan. (online). Diakses pada tanggal 23 Mei 2022. <http://repository.radenintan.ac.id>.
- Moleong. (2007). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2).
- Mulyaningsih. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Munandar, T. A., & Widyarto, W. O. (2013). *Clustering Data Nilai Mahasiswa Untuk Pengelompokan Konsentrasi Jurusan Menggunakan Fuzzy Cluster Means*. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI). (online). Diakses pada tanggal 24 Mei 2022. <https://journal.uii.ac.id/Snati/article/view/3068>.
- Mursalini. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Materi Al Jabar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7 (2), 85-90.
- Ningrum, A. S., Hadi, W., & Saragih, D. (2022). Pengembangan Media Audiovisual Berbentuk Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Siswa Kelas V SD Tunas Pelita Binjai. *Jurnal Tarbiyah*, 29(1), 108-121.
- Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). Creative Thinking (Berpikir Kreatif) Dalam Pembelajaran Matematika. *ABA Journal*, 102(4).
- Patongai, D. D. P. U. S., Kahfiah, S., & Pratiwi, E. A. (2022). Penggunaan E-Modul Berbasis Discovery Learning Melalui Pendekatan Lesson Study

- Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Biotek*, 10(1), 117-130.
- Pratiwi, D. E., & Mawardi, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 288-294.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116-1126.
- Purba. (2019). Pemanfaatan Quizizz Untuk PTM Pada Mata Pelajaran Matematika. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48-57.
- Purwoko Agung. (2001). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pai Materi Kisah Nabi Ibrahim AS dengan Menerapkan Model Pembelajaran Enquiry-discovery Learning Tahun Pelajaran 2011/2012. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).
- Rachmawati, Kirana & Widodo. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Google Forms Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). (online). Diakses Pada tanggal 25 Mei 2022. <http://repository.radenintan.ac.id/18236/>.
- Ramdani, M., & Apriansyah, D. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman dan Berfikir Kreatif Matematik Siswa Mts pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1-7.
- Rosi Fandi. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.
- Ruggiero. (2013). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Bangun Segi Empat Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Gondang Tahun Pelajaran 2013/2014*.(online). Diakses pada tanggal 26 Mei 2022. <http://repo.uinsatu.ac.id/228/>.
- Rusman. (2011). Kebermaknaan Fisika Kuantum Sebagai Solusi Membangun Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 672-679.
- Sanjaya. (2013). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Schramm. (2011). Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Selai Pepaya Pada Submateri Peran Tumbuhan Di Bidang Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2022, 11.6: 56-66.
- Septian, A., & Rizkiandi, R. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Prisma*, 6(1), 1-8. (online). Diakses pada tanggal 25 September 2021. <https://www.researchgate.net/publication/335304126>.

- Siagian, R. E. F., Nusantari, D. O., & Chaery, W. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Gourp To Group Exchange (GGE) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1). (online). Diakses pada tanggal 25 Mei 2022. <http://proceeding.unindra.ac.id>.
- Siswono, T. Y. E. (2007). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah dan pemecahan masalah matematika. *Makalah Simposium Nasional*.
- Siswono. (2016). Profil Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Soal Higher Order Thinking Berdasarkan Gaya Berpikir Sternberg Menurut Fungsinya. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 50-59.
- Somnya herwani. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education* 3.2 (2022): 120-126.
- Sudirman, S., Rosyadi, R., & Lestari, W. D. (2008). Penggunaan etnomatematika pada karya seni batik Indramayu dalam pembelajaran geometri transformasi. *Pedagog: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Sudjana. (2013). Studi Pendahuluan: Kontribusi Fasilitas Belajar dan Tingkat Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Dalam Jaringan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 36-41.
- Sugiono. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Pendidikan Problem Solving Pada Materi hukum Newton Tentang Gravitasi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sugiyono. (2007). *Pemberdayaan perempuan melalui sekolah perempuan: Studi deskriptif di Institut KAPAL Perempuan Kelurahan Kalibata, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Sugiyono. (2012). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Materi Trigonometri*. *Sigma*, 3(1), 12-16. (online). Diakses apada tanggal 17 Juni 2022. <http://ejournal.unira.ac.id>.
- Sugiyono. (2015). *Pengaruh Karakteristik Individu Jaminan Sosial dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan pada LPD Desa Adat Peguyangan Kecamatan Denpasar Utara*. *EMAS*, 3(4), 37-51. (online). Diakses pada tanggal 20 Juni 2022. <http://ejournal.unmas.ac.id>.

Sugiyono. (2015). Pengembangan Media Komik Lipat Rantai Makanan untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Analisis. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 1-10.

Swari, N. M. R. V. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 366-376.

Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. Prosiding Semnastek*. (online). Diakses pada tanggal 29 Juni 2022. <https://jurnal.umj.ac.id>.

Trianto. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 9-14.

Vikria Namania, G. (2019). *Perbandingan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Group Investigation Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 2 Singaparna Tahun Pelajaran 2018/2019) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi). (online). Diakses pada tanggal 26 mei 2022. <http://repositori.unsil.ac.id/637/>.

Vitianingsih. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Ekonomi. *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi* 3.01 (2022): 17-25.

Wijayanto. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2022, 6.2: 1946-1952.