BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model ADDIE, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis *(analysis)*, desain *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*. Tahap analisis mencakup identifikasi permasalahan, analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran. Tahap desain meliputi perancangan media sesuai kebutuhan yang telah dianalisis. Tahap pengembangan berupa pembuatan media menggunakan Articulate Storyline 3 beserta revisi produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas IV SDN 1 Padarek. Tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

2. Kevalidan Dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Penelitian ini melibatkan enam orang validator ahli untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Validator tersebut terdiri atas satu dosen Fakultas Ilmu Komputer, tiga dosen Program Studi Pendidikan Matematika, satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta satu guru kelas di SDN 1 Padarek.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan, berada pada kategori sangat valid. dengan persentase kevalidan ahli materi sebesar 87,69% dan ahli media sebesar 88,00%. Berdasarkan hasil analisis angket respon

peserta didik, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90,67% dan respon guru sebesar 94,67%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis.

3. Peningkatan Kemampuan Berpikirr Keatif Matematis

Media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis *neuroscience* pada materi pecahan yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas IV SDN 1 Padarek. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,54 yang berada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *neuroscience* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada materi pecahan.

B. Implikasi

1. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan perlu disosialisasikan kepada guru sekolah dasar, khususnya guru kelas IV, agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pecahan dengan lebih baik.
2. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dapat digunakan sebagai alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dilengkapi dengan tampilan visual, animasi, serta audio yang membantu siswa dalam memahami konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan fokus belajar, mengoptimalkan fungsi kognitif siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, media ini mudah dioperasikan pada berbagai perangkat elektronik, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri baik dengan bimbingan guru maupun secara individu, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

C. Saran

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses secara optimal pada berbagai spesifikasi perangkat,

sehingga tidak terbatas pada perangkat dengan spesifikasi tertentu dan dapat digunakan secara lebih luas oleh peserta didik.

2. Penelitian berikutnya diharapkan dapat memperbaiki fitur audio pada media, khususnya agar audio tetap berfungsi secara normal ketika pengguna keluar dan masuk kembali melalui opsi "lanjutkan", sehingga pengalaman belajar peserta didik tidak terganggu.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan ketersediaan perangkat peserta didik sebelum implementasi, misalnya dengan menyediakan perangkat cadangan atau mengembangkan media yang dapat diakses secara bersamaan melalui satu perangkat tanpa mengurangi keterlibatan individu peserta didik.
4. Penelitian berikutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang tidak memerlukan proses pengunduhan dengan ukuran file yang besar, atau menyediakan alternatif akses yang tidak bergantung pada kestabilan jaringan internet, sehingga kendala teknis saat implementasi dapat diminimalkan.
5. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas cakupan materi pembelajaran tidak hanya terbatas pada materi pecahan, serta dapat diimplementasikan pada skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta didik, guna mengukur efektivitas media secara lebih komprehensif.