

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan media pembelajaran Galaxy Adventure dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain awal media Galaxy Adventure dimulai dari melakukan analisis awal di salah satu sekolah dasar di kota Bandung yaitu analisis masalah, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis terhadap fasilitas sekolah. Berdasarkan hasil analisis awal yang telah dilakukan terdapat beberapa masalah yang ditemui diantaranya kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan kurangnya pemahaman konsep matematis siswa dalam materi perkalian. Setelah dilakukan analisis awal terkait permasalahan yang terjadi di sekolah maka peneliti menentukan solusi yaitu pembuatan media pembelajaran Galaxy Adventure. Dalam memudahkan pembuatan media maka dibuat *storyboard* media pembelajaran Galaxy Adventure. Rancangan media pembelajaran Galaxy Adventure direalisasikan menggunakan *software* Scratch. Media Galaxy Adventure terdiri dari beberapa menu yaitu menu petunjuk, materi, bermain (terdiri dari empat level) dan evaluasi. Media Galaxy Adventure dilengkapi dengan *background* bertema luar angkasa, *sound* yang menyenangkan dan tokoh-tokoh kartun yang menarik.

2. Kelayakan media pembelajaran Galaxy Adventure pada materi perkalian berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran Galaxy Adventure memperoleh kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran Galaxy Adventure memperoleh kategori sangat layak dan berdasarkan hasil validasi praktisi pembelajaran terhadap media pembelajaran Galaxy Adventure serta rancangan pembelajaran memperoleh kategori sangat layak.

3. Produk akhir pada penelitian ini adalah media pembelajaran Galaxy Adventure. Produk akhir dari penelitian ini telah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran serta

berdasarkan respon siswa terhadap media. Sehingga media pembelajaran Galaxy Adventure sudah layak digunakan dan disebarakan.

4. Berdasarkan hasil implementasi produk, siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran. Siswa lebih aktif, antusias dan bersemangat selama pembelajaran. Adapun hasil analisis angket respon siswa terhadap media memperoleh kategori sangat menarik. Media pembelajaran Galaxy Adventure mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa materi perkalian Fase B sekolah dasar. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang dilakukan siswa. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh seluruh siswa yaitu 40, nilai tersebut masih jauh dibawah KKM nilai matematika. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media Galaxy Adventure hasil rata-rata nilai *posttest* siswa meningkat diatas KKM yaitu 81.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

5.2.1. Bagi siswa

Peneliti berharap kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran Galaxy Adventure sebagai media untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada materi perkalian. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan lebih semangat dalam belajar. Siswa dapat menggunakan media ini dimanapun dan kapanpun namun tetap dengan pengawasan orang dewasa.

5.2.2. Bagi pihak guru

Dalam penggunaan media, guru diharapkan tetap mendampingi siswa ketika pembelajaran namun hanya sebagai fasilitator. Buatlah rancangan pembelajaran melibatkan media Galaxy Adventure dengan memfokuskan siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan produk sebaiknya lebih dimaksimalkan ketika pelaksanaan pembelajaran untuk memfasilitasi pemaham konsep berpikir siswa dan siswa tidak mudah jenuh ketika pembelajaran.

5.2.3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran diperlukan validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan praktisi pembelajaran dalam menilai materi ataupun desain dari media. Pengembangan produk selanjutnya disarankan untuk mengembangkan produk pada materi lain, dengan kebaruan dan inovasi-inovasi lain dalam rangka berupaya untuk ikut memajukan pendidikan Indonesia yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi. Selain itu, media pembelajaran dapat dikembangkan lebih lanjut diantaranya pada bagian level game media diharapkan ketika level 1 belum diselesaikan maka level-level selanjutnya terkunci dan tidak dapat dimainkan ketika level sebelumnya belum diselesaikan. Serta media game diharapkan dapat tersimpan ketika terakhir siswa memainkan sehingga dapat dilanjutkan sesuai dengan tempat terakhir media digunakan.