

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1 Berdasarkan tahapan desain pengembangan yang telah dilakukan, dapat diketahui langkah-langkah pengembangan media panet. *Pertama*, dilakukan analisis terhadap masalah dan untuk mengetahui urgensi pengembangan media dilakukan, data analisis didapat dari wawancara dengan guru kelas IV SDN Silebu. *Kedua*, pembuatan desain media panet yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang dirancang dengan sedemikian rupa agar menghasilkan desain yang menarik dan lucu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. *Ketiga*, proses pengembangan yang dilakukan dengan merealisasikan seluruh tahapan dimulai dari pemilihan alat dan bahan yang dibutuhkan, lalu perancangan desain hingga menjadi sebuah media pembelajaran yang layak digunakan. *Keempat*, implementasi dalam penelitian dilakukan di SDN Silebu, dengan melakukan uji coba terbatas kepada sepuluh orang peserta didik Kelas IV dan uji coba luas kepada 30 orang peserta didik Kelas IV. *Kelima*, evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE, tahap evaluasi dilakukan berdasarkan saran perbaikan dari para validator dalam penelitian. Adapun validator tersebut terdiri atas dua validator ahli media dan dua validator ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media panet tidak mendapatkan saran perbaikan. Sedangkan, dari hasil validasi ahli materi, media panet mendapat saran perbaikan untuk mengganti *font* yang telah digunakan dengan *font* yang lebih mudah dibaca dan menambahkan soal latihan yang lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 5.1.2 Kelayakan media panet yang telah dikembangkan dalam penelitian dapat diketahui dari hasil validasi yang diberikan para ahli. Validasi dilakukan sebelum produk diujicobakan. Media panet memperoleh persentase

kelayakan sebesar 96,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga, media panet dapat diimplementasikan untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK dan FPB.

5.1.3 Efektivitas media panet dilihat dari hasil ketuntasan belajar peserta didik yang telah menggunakan media panet. Media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila  $\geq 80\%$  dari jumlah peserta didik yang telah menggunakan media dinyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan lebih besar atau sama dengan KKM yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan data hasil ketuntasan belajar peserta didik yang telah dilakukan, media panet memperoleh nilai rata-rata sebesar 73 dan persentase ketuntasan sebesar 86,6%, maka media panet dikategorikan “Sangat Efektif” untuk menunjang pembelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB.

## 5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan media panet yang telah dilakukan dapat diimplementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika, terutama pada materi KPK dan FPB. Media panet ini dapat berperan sebagai alat pendukung pembelajaran matematika, meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dan membantu peserta didik dalam memahami konsep materi KPK dan FPB. Dengan demikian, penggunaan media panet ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media panet dapat digunakan secara individu ataupun berkelompok dengan anggota paling banyak lima orang agar lebih efektif untuk menggunakan media panet secara bergantian. Media ini juga diharapkan dapat menjadi contoh sebagai inovasi media baru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Silebu Kecamatan Pancalang, Kabupaten Kuningan.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait. Uraian rekomendasi tersebut antara lain:

### 5.3.1 Bagi Guru

Media panet yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, membantu peserta didik menyelesaikan soal terkait materi KPK dan FPB serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Selain

itu, secara umum media pembelajaran dapat membantu mengurangi sifat abstrak suatu materi karena media dapat mengkonkretkan hal yang abstrak. Media memiliki peranan penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran, bahkan dengan penggunaan media dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar peserta didik. Guru sebaiknya lebih *explore* lagi dalam pengembangan media pembelajaran, tidak hanya mata pelajaran matematika saja tapi untuk mata pelajaran lain juga, agar guru dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan lebih maksimal.

### 5.3.2 Bagi Peserta Didik

Media panet yang telah dikembangkan ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal KPK dan FPB ataupun membantu proses penguasaan konsep terkait materi tersebut. Media panet ini dapat digunakan secara berkelompok, sehingga dapat melatih sikap kerja sama peserta didik. Selain itu, media panet juga dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

### 5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan media panet dilakukan dengan tujuan utama untuk menilai sejauh mana kelayakan produk yang telah dirancang dan dikembangkan, disarankan untuk peneliti selanjutnya mencari tahu juga terkait pengaruh media terhadap aspek lainnya seperti hasil belajar peserta didik, pemahaman matematis peserta didik ataupun motivasi belajar peserta didik. Dalam penggunaan media panet terbatas pada materi KPK dan FPB saja, media panet juga hanya menyajikan bilangan sampai angka 50 saja. Selain itu, diharapkan juga ada peneliti selanjutnya yang membuat media sejenis yang lebih menyesuaikan dengan teknologi, misalnya media panet namun dikemas dalam bentuk aplikasi, sehingga peserta didik dapat menggunakan media dengan lebih praktis dan mudah di mana pun dan kapan pun.

Dalam penilaian kelayakan media panet dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Namun dalam penyusunan skripsi ini, sedikit mengalami kendala dalam menemukan ahli media, sehingga bisa saja data kelayakan yang diperoleh dalam penelitian ini kurang valid. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya melibatkan para validator yang memang berkompeten dalam bidang tersebut.

### 5.3.4 Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diperoleh pula informasi bahwasannya sekolah sebagai lembaga kurang memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran di dalam kelas. Mengingat media mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, sebaiknya sekolah lebih memfasilitasi media ataupun alat peraga yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran.