

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai Rancang Bangun Media *Desain Grafis Multimodal* pada Pembelajaran Matematika siswa SD Kelas VI Materi Bangun Ruang, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Rancang Bangun Media *Desain Grafis Multimodal* pada Pembelajaran Matematika siswa SD Kelas VI Materi Bangun Ruang dilaksanakan dengan menggunakan metode D&D *type 1* yang terdiri dari langkah analisis, desain, pengembangan dan uji coba serta evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan studi pendahuluan untuk menganalisis materi, analisis pembelajaran, dan analisis perangkat yang dimiliki oleh sekolah. Selain itu, pada tahap analisis juga dijabarkan mengenai Kompetensi Dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap desain, ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu membuat Garis Besar Program Media (GBPM), membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, perangkat pembelajaran, serta mengumpulkan dan membuat aset-aset digital untuk kebutuhan media Desain Grafis Multimodal yang diperoleh dari *canva* dan sumber lainnya. Pada tahap pengembangan, dikembangkan media sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Semua aset yang telah dikumpulkan sebelumnya, kemudian disatukan dan diintegrasikan dalam satu media yang saling terkait satu sama lain yaitu media Desain Grafis Multimodal. Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi kelayakan media oleh validator ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan dilihat dari aspek materi, media, dan pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, maka dilakukan pula kegiatan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari para validator ahli. Proses revisi dilakukan untuk memperbaiki media agar lebih optimal dan layak

digunakan kepada pengguna. Tahap terakhir setelah tahap pengembangan adalah tahap uji coba dan evaluasi.

2. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh validator ahli. Ahli yang terlibat dalam memberikan penilaian terhadap media Desain Grafis Multimodal adalah ahli materi, media, dan bahasa. Hasil uji kelayakan yang diperoleh yaitu ahli materi sebesar 84% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media 98% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa 80% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ketiga hasil tersebut diperoleh skor persentase rata-rata sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang didapatkan, maka media Desain Grafis Multimodal mendapatkan penilaian sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
3. Berdasarkan hasil respon dari pengguna yaitu tiga guru dan peserta didik terhadap media Desain Grafis Multimodal, diperoleh respon tiga guru terhadap media Desain Grafis Multimodal sangat baik dengan perolehan persentase penilaian adalah sebesar 98% dan respon peserta didik terhadap media Desain Grafis Multimodal juga sangat baik dengan perolehan persentase penilaian adalah sebesar 93%. Tanggapan guru dan peserta didik terhadap Media Desain Grafis Multimodal tersebut memiliki dua aspek penilaian yaitu isi/materi dan kualitas media . Dari hasil yang didapatkan, maka diperoleh rata-rata dari keempat respon pengguna adalah sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media Desain Grafis multimodal mendapatkan penilaian yang sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar berdasarkan pada respon pengguna.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari Rancang Bangun Media *Desain Grafis Multimodal* pada Pembelajaran Matematika siswa SD Kelas VI Materi Bangun Ruang adalah sebagai berikut.

1. Media Desain Grafis Multimodal sebagai media pembelajaran Matematika memberikan dampak positif dan memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.

2. Media Desain Grafis Multimodal memiliki tampilan menarik dan fitur yang beragam sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi.
3. Media Desain Grafis Multimodal mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, baik mandiri maupun kelompok.
4. Media Desain Grafis Multimodal menjadi sarana dalam proses pembelajaran matematika menggunakan media berbasis digital bagi guru dan siswa.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak yang ingin mengembangkan media Desain Grafis Multimodal, diantaranya.

1. Media Desain Grafis Multimodal dapat digunakan dalam pembelajaran matematika karena sudah tervalidasi dan reliabel yang artinya dapat digunakan dan dikembangkan kembali oleh peneliti lain dengan mempertimbangkan hal-hal yang sudah tercantum pada tahap evaluasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin mengembangkan media Desain Grafis Multimodal ini dapat menambahkan variasi materi agar kaya pembahasan atau hal yang akan diamati contohnya gambar bentuk benda di lingkungan sekitar.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan animasi atau aset-aset digital supaya lebih variatif dan menyenangkan untuk lebih menambah kemenarikan pada media ini.
4. Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin mengembangkan media Desain Grafis Multimodal ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada dan kondisi lingkungan penelitian.