

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai beberapa hal, diantaranya yaitu: 1) simpulan; 2) implikasi; dan 3) rekomendasi. Ketiganya diuraikan secara rinci dalam deskripsi berikut ini.

5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah peneliti sampaikan dalam bab IV mengenai pengembangan media pembelajaran *Insub*, maka diperoleh kesimpulan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian, diantaranya yaitu:

1. Desain awal media pembelajaran *Insub* dihasilkan melalui beberapa tahapan, yaitu diawali dengan tahap analisis kemudian dilanjutkan dengan tahap merancang atau mendesain *flowchart*, *storyboard*, naskah video, dan elemen-elemen pendukung. Setelah semua rancangan telah dibuat, tahap selanjutnya adalah merealisasikan rancangan dengan menggunakan *PowerPoint*, *Inshot*, dan *Ispring Suite 11*. Media pembelajaran *Insub* dilengkapi dengan *background* bertema pantai dan terdiri dari beberapa fitur/komponen, seperti *introduction of the program* (halaman judul, halaman kompetensi, dan petunjuk penggunaan media), *learner control* (tombol navigasi dan pilihan menu), serta *presenting information* (informasi/pesan pembelajaran berupa teks, gambar, suara, dan video).
2. Kelayakan media pembelajaran *Insub* yang dikembangkan oleh peneliti didapatkan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran melalui angket. Kelayakan media pembelajaran *Insub* berdasarkan hasil validasi baik dari ahli materi, ahli media, maupun praktisi pembelajaran memperoleh kriteria sangat layak. Dari ketiga hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VI sekolah dasar pada materi pengurangan bilangan bulat dengan beberapa saran perbaikan.
3. Produk akhir media pembelajaran *Insub* didapatkan setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah memperbaiki halaman awal, memperbaiki desain

tombol navigasi, penambahan kata, perubahan video, perubahan ukuran dan tata letak tulisan dan ilustrasi, serta penambahan tombol navigasi. Produk akhir media *Insub* terdiri dari beberapa fitur/komponen, seperti komponen *introduction of the program* (halaman judul, halaman kompetensi, dan petunjuk penggunaan media), *learner control* (tombol navigasi dan pilihan menu), serta *presenting information* (informasi/pesan pembelajaran berupa teks, gambar, suara, dan video). Produk akhir yang dihasilkan ini bisa diimplementasikan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengurangan bilangan bulat.

4. Peneliti melakukan uji coba media pembelajaran *Insub* kepada siswa kelas VI untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pengurangan bilangan bulat. Uji coba produk diawali dengan dilakukannya kegiatan *pre-test*, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Insub*, dan diakhiri dengan kegiatan *post-test*. Hasil yang didapatkan dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* diolah menggunakan N-Gain, yang di mana diketahui bahwa peningkatan yang terjadi termasuk pada kriteria tinggi. Selain itu, media pembelajaran *Insub* juga mendapatkan respon positif dari siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Insub* efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VI sekolah dasar pada materi pengurangan bilangan bulat.

5.2. Implikasi

Peran media pembelajaran *Insub* sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran serta meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat implikasi yang meliputi:

1. Karena desain awal media pembelajaran *Insub* terdiri dari beberapa komponen, seperti komponen *introduction of the program* (halaman judul, halaman kompetensi, dan petunjuk penggunaan media), *learner control* (tombol navigasi dan pilihan menu), serta *presenting information* (informasi/pesan pembelajaran berupa teks, gambar, suara, dan video), maka komponen-komponen tersebut

dapat dijadikan opsi oleh peneliti selanjutnya sebagai komponen yang harus ada dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan tambahan komponen lainnya.

2. Hasil validasi yang diberikan oleh para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran *Insub* layak digunakan dengan revisi sesuai saran pada beberapa aspek yang berkaitan dengan penyajian materi yang harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, tampilan, maupun kemudahan atau interaktivitas media, sehingga dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, peneliti selanjutnya harus memperhatikan aspek-aspek tersebut.
3. Produk akhir media pembelajaran *Insub* terdiri dari komponen *introduction of the program* (halaman judul, halaman kompetensi, dan petunjuk penggunaan media), *learner control* (tombol navigasi dan pilihan menu), serta *presenting information* (informasi/pesan pembelajaran berupa teks, gambar, suara, dan video), yang semuanya disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga hal tersebut bisa kita jadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi pengurangan bilangan bulat.
4. Karena terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Insub*, maka media pembelajaran *Insub* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam membelajarkan materi operasi hitung pengurangan bilangan bulat.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengembangan media pembelajaran *Insub* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VI sekolah dasar, berikut rekomendasi secara teoritis dan praktis yang dapat dijadikan bahan pertimbangan:

a. Rekomendasi Teoretis

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android perlu memperhatikan beberapa hal, seperti kebutuhan siswa, tahap perkembangan siswa, inklusivitas, dan kemampuan belajar siswa yang beragam agar tercipta produk media pembelajaran yang lebih efektif, bermanfaat bagi semua siswa, serta dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

b. Rekomendasi Praktis

1. Pembuatan media pembelajaran sebisa mungkin dikembangkan dengan menggunakan *software* yang lebih mumpuni agar menciptakan fitur-fitur yang lebih tepat guna, misalnya dengan menggunakan *software* yang bernama *Articulate Storyline 3*.
2. Dalam kegiatan pengimplementasian media pembelajaran berbasis aplikasi android perlu diperhatikan ketersediaan fasilitas yang dibutuhkan, durasi penggunaan android tidak lebih dari satu jam, serta perlu adanya kesepakatan kelas yang jelas agar suasana pembelajaran tetap kondusif dan siswa tidak *ter-distract* dengan ponsel pintarnya.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sehingga hal tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi yang lainnya.