

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE terhadap media pembelajaran berbantuan *web 2.0* pada pembelajaran matematika materi pecahan senilai kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kurangnya media interaktif dan inovatif yang digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan senilai di kelas IV SD. Guru belum menggunakan media yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam dan selaras dengan perkembangan teknologi saat ini. Guru hanya menggunakan kertas lipat, buku, dan papan tulis untuk mengenalkan konsep pecahan senilai. Sedangkan, materi pecahan senilai ini dinilai cukup sulit, sehingga memerlukan visualisasi konsep yang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik siswanya. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran di kelas IV SDN 1 Gembongan dan SDN 3 Babakan Gebang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan senilai.
2. Perancangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti memperhatikan berbagai aspek berdasarkan temuan dan permasalahan yang ada, termasuk isi materi pembelajaran, aspek bahasa, penyajian informasi, dan pemanfaatan teknologi. Rancangan media pembelajaran mengikuti urutan yang telah ditetapkan, mulai dari menu home, petunjuk penggunaan media, apersepsi, materi, LKPD, *ice breaking*, kuis, kesimpulan dan refleksi pembelajaran hingga profil pengembang media.
3. Pengembangan media pembelajaran pada materi pecahan senilai kelas IV SD dibuat melalui beberapa tahapan. Pengembangan media ini menggunakan *Google Sites* sebagai *web 2.0* utama, diintegrasikan dengan beberapa *web* lain seperti *Heyzine Flipbooks*, *Youtube*, *Wizzer.me*, *Wordwall*, dan *Padlet* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Media pembelajaran kemudian divalidasi untuk menentukan kelayakannya. Hasil validasi dari para ahli menyatakan

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran pecahan senilai di sekolah.

4. Implementasi media pembelajaran berbantuan *web 2.0* pada materi pecahan senilai dilakukan dalam dua tahap, pertama tahap simulasi dan kedua tahap pelaksanaan uji coba media dengan menggunakan model pembelajaran tertentu. Hasil implementasi di sekolah menunjukkan respon positif dari pengguna, seperti yang terlihat dari hasil angket respon pengguna yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *web 2.0* pada materi pecahan senilai sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Evaluasi media pembelajaran berbantuan *web 2.0* pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai kelas IV sekolah dasar, dapat dilihat dari hasil penelitian mulai dari tahap analisis hingga implementasi. Hasil validasi ahli dan respon pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pecahan senilai.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, terdapat beberapa implikasi yang dalam pengembangan media pembelajaran materi pecahan senilai menggunakan *web 2.0*, yakni (1) Media *web 2.0* ini dapat membantu guru dalam memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, khususnya dalam pembelajaran pecahan senilai, (2) Media *web 2.0* ini dapat membantu siswa kelas IV SD dalam memahami materi pecahan senilai, (3) Media *web 2.0* ini dapat membantu meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi yang dibutuhkan saat ini, (4) Media *web 2.0* ini dapat merangsang motivasi belajar siswa karena terdapat penyajian menu yang menarik dan interaktif, (5) Media *web 2.0* ini dapat meningkatkan interaksi langsung antara siswa dengan sumber informasi.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *web 2.0* dinilai sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam konteks pembelajaran pecahan senilai. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran dalam keberlanjutan

pengembangan media pembelajaran berbantuan *web 2.0*, yaitu (1) Sebelum memulai pengembangan media pembelajaran berbantuan *web 2.0*, penting untuk memperoleh pemahaman yang cukup tentang *platform web 2.0* tersebut, sehingga proses pembuatan media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, (2) Untuk siswa yang akan menggunakan media pembelajaran berbantuan *web 2.0*, diperlukan akses ke perangkat seperti laptop atau ponsel pintar agar dapat mengakses media pembelajaran yang telah dikembangkan, (3) Guru perlu memiliki keterampilan teknologi yang memadai agar dapat memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan *web 2.0* yang telah dibuat, (4) Koneksi internet diperlukan saat menggunakan media pembelajaran berbantuan *web 2.0* agar pengguna dapat mengaksesnya dengan lancar, (5) Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan guna memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi dalam penelitian ini, sehingga pengembangan media pembelajaran berbantuan *web 2.0* dapat semakin berkualitas.