

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang telah dilakukan, terkait pengembangan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut kelas IV SD, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut kelas IV SD dimulai dari tahap analisis agar produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik siswa, kurikulum, dan lingkungan belajar. Setelah itu, dilanjutkan dengan tahap desain yaitu menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, menentukan cakupan materi, menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), penyusunan *storyboard*, pembuatan modul ajar, desain *interface*, dan rancangan prototipe. Selanjutnya, dilakukan pengembangan menggunakan platform Genially. Link media pembelajaran diubah menjadi sebuah link *bit.ly* agar dapat digunakan melalui *handphone* dan laptop secara *online*.
2. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kelayakan produk kepada para ahli yang memberikan hasil persentase sebesar 100% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media 100% dari ahli media dengan kategori “Sangat Layak”, dan 91,6% dari ahli bahasa dengan kategori “Sangat Layak”. Keseluruhan dari hasil validasi tersebut diakumulasikan dan mendapat persentase sebesar 97,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penelitian yang diberikan oleh para ahli tersebut maka media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut kelas IV SD dapat diujicobakan kepada siswa kelas IV SD.
3. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut kelas IV SD pada respons guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”. Guru memberikan komentar positif bahwa media yang dikembangkan dapat merangsang perasaan dan kemauan siswa semangat dalam pembelajaran. Sementara itu, respons dari siswa mencapai 91,3% dengan kategori “Sangat

Layak”. Hasil penilaian angket respons siswa mendapat respons positif yaitu menarik dan menyenangkan karena memberikan pengalaman baru serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Data tersebut membuktikan bahwa respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif Genially materi pengukuran sudut yaitu layak dan baik digunakan.

4. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut kelas IV SD diperoleh dari soal tes dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah sepuluh soal meliputi materi ukuran sudut, pengukuran macam-macam sudut, dan cara menggambar sudut. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut yang mendapatkan nilai rata-rata dengan kategori tinggi sebesar 80,6 dari 34 orang siswa yang mengikuti tes. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif Genially tidak hanya membantu pemahaman konsep matematis siswa mengenai konsep-konsep pengukuran sudut secara mendalam, tetapi juga mempermudah guru dalam proses mengajar, menjadikannya media pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. Berikut adalah implikasi dari penelitian tersebut.

1. Media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut yang dibuat pada penelitian ini menjadi media yang dapat mendorong rasa ingin tahu dan menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut ini dirancang dan dibuat untuk menjadi salah satu solusi dari berbagai permasalahan pada pembelajaran matematika salah satunya ialah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada pembelajaran matematika materi pengukuran sudut di kelas IV SD.

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif Genially pada materi bagi siswa dan guru pada materi pengukuran sudut memberikan pengalaman baru dalam pembelajarannya serta menambah variasi media pembelajaran.
4. Media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut ini dapat diakses dimana saja dengan waktu yang fleksibel dan tidak memerlukan biaya yang besar sehingga memungkinkan pengguna dapat mengakses media pembelajaran interaktif dengan mudah sebagai referensi belajar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan rekomendasi atau saran peneliti.

1. Bagi Kemendikbud dapat memberlakukan kebijakan yang berfokus melakukan pengawasan pada setiap sekolah dasar agar dapat merealisasikan pembelajaran modern yang mengintegrasikan teknologi, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif Genially agar sejalan dengan pembelajaran abad 21.
2. Bagi prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) diharapkan dapat memberikan pelatihan terkait media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut sebagai variasi media pembelajaran dalam mengajar.
3. Bagi sekolah diharapkan untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan inovasi yang bersifat modern menggunakan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut yang berbasis digital. Sekolah diharapkan dapat mengakomodasikan pelatihan penggunaan media tersebut.
4. Bagi guru diharapkan pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut dapat menjadi rekomendasi sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik dan interaktif bagi siswa serta menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.
5. Bagi siswa diharapkan dapat mempelajari materi pengukuran sudut dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Genially.
6. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif Genially dengan materi yang berbeda dan jenjang kelas yang berbeda serta dapat meningkatkan kualitasnya dari segala aspek agar lebih baik. Selain itu, diharapkan dapat menganalisis setiap aspek hasil belajar yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah menggunakan media.