

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media Dataku, hasil validasi ahli dari validator dan hasil implementasi secara terbatas, adalah sebagai berikut:

1. Proses desain pengembangan media Dataku dihasilkan melalui beberapa tahapan, yaitu dengan diawali tahap analisis kemudian dengan tahap merancang atau mendesain *flowchart*, *storyboard*, aset elemen media, dan desain UI/UX. Setelah semua rancangan telah dibuat, tahapan selanjutnya adalah merealisasikan rancangan dengan bantuan *software* Articulate Storyline 3. Media pembelajaran ini memiliki beberapa komponen, seperti *Title Page* (Halaman pembuka, petunjuk penggunaan, informasi capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran), Isi materi (berisi pengenalan masalah, materi diagram gambar, dan bentuk penyajian data tabel), dan terakhir Penutup (LKPD dan Evaluasi).
2. Validasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana media “Dataku” layak untuk dilakukan uji coba terbatas. Hasil validasi ahli materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat baik, validasi ahli media sebesar 94,2% dengan kategori sangat baik dan ahli praktisi pembelajaran sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini media “Dataku” layak untuk diimplementasikan kepada siswa fase B. dan materi penyajian data berbentuk tabel. Fitur berlatih yang merujuk kepada LKPD siswa untuk memberikan fasilitas berlatih dari soal-soal yang sudah dipelajari dikemas lebih menyenangkan serta fitur evaluasi yang berisi soal-soal yang sudah dipelajari pada fitur belajar untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi penyajian data.
3. Hasil pengembangan media Dataku didapatkan setelah peneliti melakukan perbaikan dari saran ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran.

Adapun perbaikan yang dilakukan adalah mencari nama baru untuk media

Dataku yang semula Dataku menjadi Beta, memperbaiki desain perkenalan karakter yang harus disesuaikan dengan jenjang pendidikannya, konsistensi antara ukuran gambar dan tulisannya supaya mudah untuk dibaca. Produk akhir yang dihasilkan ini bisa untuk diimplementasikan secara terbatas di sekolah untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis pada materi penyajian data.

4. Tahap implementasi pengembangan media dataku berbasis RME untuk meningkatkan representasi matematis siswa fase B pada pelaksanaannya peneliti menggunakan pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*). Metode yang digunakan dalam implementasi kepada siswa diantaranya adalah ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab. Implementasi terdiri dari *pre test*, uji coba terbatas, dan *post test*. Hasil dari implementasi pada penelitian ini yaitu media Dataku yang dikembangkan berhasil dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa fase B sekolah dasar kelas 4 khususnya pada mata pelajaran matematika materi penyajian data. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan dari hasil *pre test* dan *post test* mengenal penyajian data dengan hadirnya media pembelajaran ini.

5.2 Implikasi

Peran media Dataku sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru untuk meningkatkan representasi matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat implikasi yang meliputi:

1. Karena desain media Dataku terdiri dari *Title Page* (Halaman pembuka, petunjuk penggunaan, informasi capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran), Isi materi (berisi pengenalan masalah, materi diagram gambar, dan bentuk penyajian data tabel), dan terakhir Penutup (LKPD dan Evaluasi). Maka, dapat dijadikan opsi oleh peneliti selanjutnya sebagai komponen yang harus ada dalam pengembangan media pembelajaran berbasis HTML dengan tambahan komponen lainnya.
2. Hasil validasi yang diberikan oleh para validator ahli menunjukkan bahwa media Dataku layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran pada beberapa aspek yang berkaitan dengan penyajian materi yang harus disesuaikan dengan

indikator representasi matematis siswa, tampilan, maupun kemudahan dalam menggunakan media, sehingga dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, peneliti selanjutnya harus memperhatikan aspek-aspek tersebut.

3. Hasil pengembangan media Dataku terdiri dari *Title Page* (Halaman pembuka, petunjuk penggunaan, informasi capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran), Isi materi (berisi pengenalan masalah, materi diagram gambar, dan bentuk penyajian data tabel), dan terakhir Penutup (LKPD dan Evaluasi), yang semuanya sudah disesuaikan dengan jenjang sekolah dasar, sehingga hal tersebut bisa kita jadikan sebagai acuan atau kerangka dasar dalam pengembangan media pembelajaran khususnya materi penyajian data.
4. Karena terdapat peningkatan kemampuan representasi matematis siswa fase B setelah belajar menggunakan media Dataku, maka media Dataku ini dapat dijadikan sebagai *Edukit* pembelajaran di dalam kelas untuk belajar materi penyajian data.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk pihak-pihak terkait diantaranya:

1. Bagi guru kelas fase B kelas 4 Sekolah Dasar, dalam pembelajaran Matematika guru dapat menggunakan media Dataku sebagai alternatif penyampaian materi penyajian data pada mata pelajaran matematika baik di dalam kelas ataupun pembelajaran di luar kelas agar lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi siswa fase B kelas 4 Sekolah Dasar, siswa dapat memahami materi pelajaran matematika penyajian data menggunakan media Dataku yang didalamnya terdapat pembahasan mengenai penyajian data berbentuk tabel, penyajian data berbentuk diagram gambar, dan bagaimana menarik kesimpulan dari penyajian data dalam bentuk teks dan juga gambar. Media Dataku ini mudah dengan memberikan *link website* yang dapat digunakan. Link tersebut akan disimpan di *google drive*, siswa dapat mengaksesnya menggunakan laptop ataupun *smartphone* secara mandiri di dalam kelas ataupun di luar kelas.

3. Bagi peneliti selanjutnya, pada penelitian ini terbatas hanya untuk materi penyajian data berbentuk diagram gambar, berbentuk penyajian data tabel, dan diagram batang. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang mengatasi permasalahan kemampuan representasi matematis. Maka dari itu peneliti selanjutnya diharapkan membuat materi pengembangan dari materi yang sudah ada agar lebih bervariasi lagi. Kemampuan yang dapat dikembangkan tidak hanya representasi matematis saja cobalah untuk meningkatkan konsep matematis ataupun komunikasi matematis. Metode yang digunakan juga bisa lebih luas lagi seperti menggunakan metode penelitian kuantitatif seperti menguji efektivitas media ini untuk meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu media ini juga akan jauh lebih optimal jika terdapat materi bentuk penyajian data lainnya agar media ini terlihat lebih lengkap.

