

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE untuk membuat media pembelajaran dakon pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini.

- 1) Belum ada media konkret yang diterapkan dalam pembelajaran materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV SD. Guru kerap menggunakan papan tulis ketika memberi penjelasan atau gambaran kepada peserta didik. Sekolah memiliki media dakon yang seharusnya dapat digunakan dalam pembelajaran materi perkalian dan pembagian bilangan cacah. Namun, guru dan peserta didik kelas IV tidak pernah menggunakannya dalam pembelajaran. Media dakon tersebut sangat sederhana dan terbuat dari kardus bekas, tentu akan mudah rusak. Maka diperlukan pengembangan media dakon dengan kualitas yang lebih baik dan tentunya dapat mendukung proses belajar materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV SD.
- 2) Perancangan media dakon yang dilakukan oleh peneliti mempertimbangkan berbagai aspek berdasarkan temuan dan masalah yang telah diidentifikasi dan secara nyata terjadi di sekolah. Proses perancangan media mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan pada *storyboard* sebagai panduan. Peneliti menggunakan Samsung *notes* untuk membuat *storyboard* dan menggunakan *canva web* untuk membuat desain. Media dakon dirancang menyerupai buah apel dengan memperhatikan tampilan dari segi ukuran, bentuk, warna, serta ilustrasi. Media dakon dilengkapi dengan kartu latihan perkalian dan pembagian, biji dakon, serta dadu untuk menentukan pengambilan kartu. Peneliti merancang media dakon dengan sebaik mungkin untuk memastikan bahwa media tahan lama, tidak cepat rusak, dapat digunakan secara berulang, aman untuk pengguna, dan tentunya menarik.
- 3) Pengembangan media dakon dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah yang sebelumnya sudah direncanakan, yaitu pembuatan tutup media dakon, pembuatan bagian dalam media dakon, serta pembuatan kartu latihan perkalian

dan pembagian. Media kemudian divalidasi oleh ahli dan direvisi sesuai saran sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, diperoleh nilai validitas materi sebesar 93% dan nilai validitas media 96%, maka media dakon sangat layak untuk diimplementasikan pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di sekolah dasar.

- 4) Implementasi media dakon dilaksanakan sebanyak dua kali guna mendapatkan data yang lebih lengkap. Implementasi pertama yaitu penyampaian materi, pengenalan media, dan penggunaan media, sementara implementasi kedua lebih fokus kepada penggunaan media. Media dakon mendapat respon yang positif dari guru dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan nilai kepraktisan media sebesar 90%, komponen kepraktisan yang dinilai yaitu desain media, kemudahan penggunaan media, kualitas media, transformasi pesan, tujuan pembelajaran, dan fungsi pada media. Hasil respon peserta didik menunjukkan nilai kepraktisan media sebesar 95%, komponen kepraktisan yang dinilai mencakup kemudahan penggunaan media dan fungsi pada media, kriteria lebih lengkap terdapat pada angket di lampiran. Berdasarkan penilaian melalui angket oleh guru dan peserta didik, media dakon memperoleh nilai kepraktisan yang termasuk pada kategori sangat praktis.
- 5) Evaluasi terhadap media dakon pada pembelajaran materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar dapat diketahui berdasarkan hasil penelitian mulai tahap analisis sampai implementasi. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respon guru serta peserta didik, media dakon yang peneliti kembangkan dinilai sangat layak dan sangat praktis untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan cacah. Setelah semua tahap pengembangan media dakon dilaksanakan, diperoleh beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media dakon yaitu dapat menolong guru dalam mentransfer informasi tentang perkalian dan pembagian bilangan cacah, mudah digunakan karena terdapat panduan, dapat digunakan untuk mengajarkan operasi hitung matematika, meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik, mendorong pembelajaran aktif, dapat digunakan secara berulang dalam jangka panjang jika dirawat dengan baik. Kekurangan media dakon yaitu terbatas pada angka

kurang dari 100, dibutuhkan waktu yang cukup lama dalam penggunaannya jika pengguna belum terbiasa, suatu saat media dakon dapat rusak jika tidak disimpan dan dirawat dengan baik.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan media dakon pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar ini memiliki beberapa implikasi diantaranya berikut ini.

- 1) Media dakon dapat membantu pendidik dalam mentransfer informasi tentang perkalian dan pembagian bilangan cacah secara lebih konkret.
- 2) Media dakon dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, memberikan peserta didik pengalaman menggunakan media pembelajaran dan terlibat aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Penggunaan media dakon dapat mempermudah peserta didik mengerti konsep perkalian dan pembagian dengan cara yang lebih konkret. Peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam, dengan penggunaan media dakon dapat memberikan dukungan terhadap variasi gaya belajar mereka, dengan menyajikan pengalaman belajar yang berbeda.
- 4) Media dakon dapat diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan peserta didik, tidak hanya tentang perkalian dan pembagian bilangan cacah, tetapi juga penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

5.3 Rekomendasi

Dilihat dari hasil penelitian, peneliti memperoleh rekomendasi yang perlu dipertimbangkan. Rekomendasi ini dapat memberikan masukan penting bagi sekolah, guru, peneliti berikutnya, serta pihak-pihak yang akan mengembangkan media dakon pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV SD, yaitu sebagai berikut ini.

- 1) Pihak sekolah harus maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sebagai bentuk dalam memfasilitasi peserta didik sehingga mempermudah mereka memahami pelajaran, serta untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

- 2) Apabila guru akan menggunakan media dakon saat pembelajaran yang peserta didiknya lebih dari 20 anak, maka dibutuhkan pula media dakon yang banyak supaya tidak ada peserta didik yang diam saja, jadi semuanya terlibat menggunakan media.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media dakon menggunakan bahan yang tidak mudah rusak dan awet sehingga dapat digunakan terus-menerus, misalnya menggunakan kayu, akrilik, atau karet.
- 4) Untuk peneliti selanjutnya, diusulkan supaya melakukan implementasi ke lebih dari satu sekolah supaya dapat memperoleh respon lebih banyak dari berbagai pihak. Diharapkan pula untuk melakukan penelitian kuantitatif untuk mengetahui efektivitas media dakon dalam peningkatan berbagai aspek, misalnya minat belajar dan motivasi, pemahaman konsep, hasil belajar, dan lain sebagainya.