

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah peneliti jelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV pada materi bangun datar dapat berjalan dengan baik dan efektif. Prosedur pengembangan ini dilakukan dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, meliputi analisis konten materi, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis lingkungan belajar. Tahap desain dirancang dengan memanfaatkan bahan yang sederhana yaitu barang bekas yang masih layak untuk digunakan seperti triplek bekas, kardus bekas, dan lainnya. Selain itu, media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) ini juga dilengkapi dengan komponen desain yang menarik yaitu desain roda putar, macam-macam bentuk bangun datar, serta latihan soal untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV pada materi bangun datar.
2. Kelayakan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) dilakukan pada tahap pengembangan dan hasilnya diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media, yang mana hasilnya tersebut menunjukkan bahwa media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV, terutama pada materi bangun datar. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 96,8% dan penilaian dari ahli media diperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk pada kategori kelayakan “sangat layak”.
3. Kepraktisan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) dilakukan pada tahap implementasi dan hasilnya diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket respon guru dan angket respon siswa, yang mana hasilnya tersebut

4. menunjukkan bahwa media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV, terutama pada materi bangun datar. Hasil penilaian atau respon guru kelas IV SD Negeri Panenjoan dan guru kelas IV SD Negeri Sanghiang mendapat persentase nilai sebesar 100% yang termasuk pada kategori “sangat praktis”. Hasil respon siswa kelas IV SD Negeri Panenjoan pada saat uji coba terbatas diperoleh persentase nilai sebesar 97,64%, dan hasil respon siswa kelas IV SD Negeri Sanghiang pada saat uji coba luas diperoleh persentase nilai sebesar 97,01% dan termasuk ke dalam kategori “sangat praktis”. Selain itu, hasil kepraktisan media ini juga dapat dibuktikan dengan adanya hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR),
5. Keefektifan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) dilakukan pada tahap implementasi dan hasilnya diperoleh dari hasil tes pemahaman konsep siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR). Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi (*sig.*) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR). Nilai rata-rata untuk *pretest* adalah 44,81 dan nilai rata-rata untuk *posttest* adalah 70,76. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil tes siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR), karena nilai *pretest* siswa lebih rendah dari nilai *posttest* siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) ini dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bangun datar. Pengembangan media pada tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media ini dapat dikatakan layak, praktis, dan

efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV pada materi bangun datar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini memberikan dampak nyata terhadap keberhasilan siswa dan lingkungan belajar siswa. Implikasi dalam penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami cara mengembangkan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR), sehingga dapat diterapkan pada materi yang lainnya. Selain itu, guru juga merasa mudah dalam menyampaikan materi konsep bangun datar kepada siswa, karena media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) ini memiliki tampilan yang jelas dan menarik, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik dan dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) ini juga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV pada materi bangun datar. Hal tersebut dapat dibuktikan pada saat siswa melakukan tes pemahaman konsep yaitu *pretest* dan *posttest*, terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR). Selain itu, pada saat pembelajaran menggunakan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) pun, siswa sangat antusias, aktif, dan tentunya senang bisa memahami materi dengan adanya bantuan media yang dikembangkan. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi bangun datar, kini mampu memahami konsep materi tersebut dengan lebih baik. Hal ini berarti bahwa pengembangan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR) dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi bangun datar yang dipelajari.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan dan merumuskan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sekolah yang dituju belum memiliki fasilitas yang lengkap, seperti tidak tersedianya media pembelajaran, jaringan *WiFi*, jaringan internet, proyektor, dan lainnya. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan barang bekas yang masih bisa layak pakai untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep matematisnya pada materi bangun datar. Sebagai rekomendasi bagi sekolah agar dapat ditingkatkan kembali ketersediaan fasilitas atau sarana prasarana untuk mendukung keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini masih memiliki keterbatasan secara teknis, terutama dalam mengawasi serta membimbing siswa pada saat mengembangkan media Roda Putar Bangun Datar (ROPUBANGTAR). Oleh karena itu, peneliti memerlukan keterlibatan guru dalam membimbing atau memberikan arahan kepada siswa, agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar. Sebagai rekomendasi bagi guru, penting dipertimbangkan untuk memiliki keterampilan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan, yang tidak hanya berpatok pada buku paket saja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengubah media yang dikembangkan ini ke dalam media interaktif (berbasis android). Oleh karena itu, sebagai rekomendasi kepada peneliti selanjutnya, media Roda Putar ini harus terus dikembangkan karena media ini dibuat dari bahan yang sederhana. Kemudian, media ini juga diharapkan dapat dikembangkan pada materi yang lainnya dan tidak terbatas pada pembelajaran matematika saja. Karena dengan adanya media ini dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan semangat dalam memahami materi yang diajarkan. Desain atau tampilan media Roda Putar ini dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah media yang lebih menarik, dan

komponen yang digunakan pada media ini lebih diperbanyak lagi, dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media interaktif (berbasis android) oleh peneliti selanjutnya.