

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1 Berdasarkan tahapan desain penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa desain aplikasi kalifun melalui langkah-langkah pengembangan. *Pertama*, tahap analisis dengan cara melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Gunungsari untuk menganalisis masalah dan untuk mengetahui urgensi pengembangan aplikasi. *Kedua*, tahap pembuatan desain aplikasi kalifun yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan situs *Kodular Creator* untuk memprogram dan mengeksport menjadi sebuah aplikasi. *Ketiga*, tahap pengembangan proses yang dilakukan yaitu merealisasikan rancangan yang telah menjadi sebuah aplikasi yang layak digunakan. *Keempat*, tahap implementasi dalam penelitian dilakukan di dua sekolah dasar, dengan melakukan uji coba terbatas kepada lima orang siswa dan uji coba luas kepada 35 siswa kelas IV. *Kelima*, tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan perbaikan dari para validator dalam penelitian. Adapun validator yang terlibat terdiri dari tiga orang validator ahli materi dan tiga orang validator ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, mendapatkan saran perbaikan kesalahan jawaban pada bagian *game level 2*. Sedangkan hasil validasi ahli materi, mendapatkan saran dan masukan perbaikan pada urutan menu tampilan pada aplikasi.
- 5.1.2 Kelayakan aplikasi kalifun yang telah dikembangkan dalam penelitian dapat diketahui dari hasil validasi yang diberikan oleh para ahli. Validasi dilakukan sebelum aplikasi diujicobakan. Aplikasi kalifun memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

Sehingga aplikasi kalifun dapat diimplementasikan untuk pembelajaran matematika khususnya materi perkalian.

- 5.1.3 Adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perkalian berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji *n-gain score* yang diperoleh sebesar 0,29 dengan kriteria peningkatan rendah.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian pengembangan aplikasi kalifun yang telah dilakukan dapat diimplementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Aplikasi kalifun dapat berperan sebagai alat pendukung pembelajaran matematika, dan membantu siswa dalam memahami konsep perkalian. Dengan demikian, penggunaan aplikasi kalifun diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi kalifun dapat digunakan secara individu baik di rumah maupun di sekolah. Aplikasi kalifun juga diharapkan dapat menjadi salah satu contoh media inovasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, Kabupaten Sumedang.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait. Uraian rekomendasi tersebut antara lain, sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Guru

Aplikasi kalifun yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, dan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dengan menggunakan aplikasi kalifun. Selain itu, aplikasi kalifun membantu siswa memahami materi dalam bentuk rekaman audio dan dapat digunakan di rumah maupun di sekolah. Media memiliki peran penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran, bahkan dengan menggunakan aplikasi dapat meningkatkan pemahaman materi. Guru sebaiknya lebih *explore* lagi dalam pengembangan media pembelajaran, terlebih lagi pada pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menciptakan sebuah aplikasi atau media pembelajaran yang dapat di akses oleh siswa di sekolah

Azizah Nursaiidah, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI KALIFUN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PERKALIAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ataupun di rumah agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dan pemanfaatan penggunaan telepon seluler yang baik.

5.3.2 Bagi Siswa

Aplikasi kalifun yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk membantu siswa menghafal perkalian, memahami sifat-sifat perkalian, serta membantu siswa memahami penerapan perkalian dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Selain itu, aplikasi kalifun membantu siswa memahami materi dalam bentuk rekaman audio dan dapat digunakan di rumah maupun di sekolah.

5.3.3 Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diperoleh temuan bahwa aplikasi kalifun dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian sebagai pemanfaatan penggunaan telepon seluler yang dimanfaatkan dengan baik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan aplikasi kalifun dilakukan dengan tujuan utama untuk menilai sejauh mana kelayakan aplikasi yang telah dirancang dan dikembangkan, disarankan untuk peneliti selanjutnya mencari tahu terkait pengaruh aplikasi terhadap aspek lainnya seperti hasil belajar siswa ataupun motivasi belajar siswa. Selain itu, diharapkan ada peneliti selanjutnya yang membuat aplikasi kalifun ini jauh lebih baik lagi dengan tampilan desain yang disesuaikan dengan umumnya siswa.

Dalam penilaian kelayakan aplikasi kalifun dilakukan validasi ahli materi juga ahli media. Namun dalam penyusunan skripsi ini, sedikit mengalami kendala dalam mengolah hasil validasi ahli media. Terdapat kekeliruan pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh salah satu validator dari tiga orang validator, sehingga harus meminta validasi ulang kepada validator tersebut untuk memastikan validasi yang beliau berikan. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya memberitahukan lebih rinci terkait pengisian lembar validasi.

Selain itu, pengolahan data hasil uji coba luas juga menjadi bagian kendala yang dialami dalam penelitian ini. Karena keterbatasan waktu penelitian dan izin yang diberikan sekolah, kendala yang dialami pada proses ini adalah jumlah

pertemuan pemberian perlakuan yang terlalu singkat, sehingga hasil yang didapatkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dari hasil *pretest* dan *posttest* dikategorikan ada peningkatan rendah. Maka, diharapkan peneliti selanjutnya merancang pertemuan pemberian perlakuan lebih dari satu hari atau diberi jeda setelah diberi perlakuan menuju *posttest* agar siswa dapat menggunakan aplikasi lebih lama sebelum diberi tes. Peneliti menyadari terdapat kekeliruan pada bagian materi di aplikasi yang tidak tervalidasi oleh ahli materi. Maka peneliti sangat merekomendasikan agar peneliti selanjutnya teliti dalam membuat desain bagian materi sebelum aplikasi divalidasi dan diujicobakan. Persiapkan materi yang matang dan pemilihan ahli materi sangat berpengaruh terhadap media yang dikembangkan, juga harus mempertimbangkan ahli yang akan memberi validasi media yang dikembangkan.