

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis chatbot dengan pendekatan model ADDIE pada materi luas daerah bangun datar untuk siswa kelas IV SD, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut. Penelitian diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang meliputi analisis pelaksanaan pembelajaran matematika, pembelajaran geometri, pemanfaatan media chatbot dalam pembelajaran matematika, karakteristik siswa, cakupan materi, dan sumber daya yang diperlukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya geometri, masih mengalami kendala dalam menjembatani pemahaman siswa dari konkret ke abstrak. Guru menyatakan pentingnya media interaktif yang dapat menyajikan visualisasi materi, karena siswa kelas IV berada dalam tahap operasional konkret sehingga sangat terbantu dengan tampilan visual, animasi, dan interaksi langsung.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun alur percakapan chatbot menggunakan *flowchart* dan *storyboard*. Chatbot yang dikembangkan diberi nama MAMAT (Mari Main Matematika), dengan struktur menu utama yang terdiri dari ruang materi, ruang hitungan, dan ruang kuis. Konten disusun dengan menyertakan elemen interaktif seperti gambar, animasi GIF, kuis, dan game berbasis Genially yang terintegrasi dalam chatbot melalui platform Smojo.Ai.

Pada tahap pengembangan, media disusun menggunakan kombinasi berbagai platform pendukung seperti Canva dan Blogspot. Validasi oleh ahli media menghasilkan skor 76,03% dan oleh ahli materi 91,58%, dengan rata-rata 83,80%. Keduanya menginterpretasikan media chatbot ini dalam kategori “Sangat Baik”, disertai beberapa saran perbaikan minor seperti penyusunan materi dan penambahan petunjuk penggunaan.

Tahap implementasi melibatkan satu orang guru dan 24 siswa kelas IV dari SDN Pahlawan. Penilaian guru terhadap media mencapai skor maksimal yaitu 100%, menunjukkan bahwa media ini dianggap sangat layak dan bermanfaat dalam pembelajaran. Sementara itu, penilaian dari siswa menunjukkan rata-rata skor 83,42% pada kelompok kecil dan 86,67% pada kelompok besar, keduanya juga berada pada kategori “Sangat Baik”. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, kemudahan dalam penggunaan, dan merasa terbantu dalam memahami materi luas bangun datar melalui media ini.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis chatbot yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kepraktisan, dan keterlibatan pengguna. Dengan demikian, media chatbot MAMAT dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di kelas IV SD, khususnya pada materi luas daerah bangun datar.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan dan hasil evaluasi terhadap media chatbot MAMAT, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media chatbot ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang praktis, fleksibel, dan mudah diakses. Guru dapat mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran di kelas maupun sebagai tugas belajar mandiri di rumah, guna meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa terhadap materi luas daerah bangun datar.
2. Bagi siswa, media chatbot dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membebani perangkat karena berbasis web. Siswa dapat mengakses media ini kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet, serta belajar secara mandiri melalui fitur kuis dan simulasi perhitungan yang telah disediakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media chatbot ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperkaya konten atau video pembelajaran, menambahkan variasi soal latihan, memberikan fitur suara atau audio interaktif, serta memperluas materi ke topik matematika lainnya. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini terhadap peningkatan hasil belajar

siswa dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar dalam jangka panjang, dengan skala implementasi yang lebih luas dan melibatkan lebih banyak sekolah.