

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. SIMPULAN

5.1.1. Simpulan Umum

Penelitian yang dilaksanakan dengan model *Design and Development* secara umum dapat disimpulkan bahwa desain dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang merujuk pada model pengembangan *Waterfall* dan pengalaman dari ahli yang didapat dari studi literatur. Kemudian dihasilkan pula desain dan produk sebuah media pembelajaran Sempoa Digital Berbasis *M-Learning*, yang siap dipublikasikan secara luas.

5.1.2. Simpulan Khusus

Simpulan khusus dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran Sempoa Digital Berbasis *M-Learning* dirancang dengan sedemikian rupa, guna untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Desain *Interface* pada media pembelajaran sempoa digital berbasis *m-learning* ini menggunakan desain grafis dua dimensi dengan pemilihan warna yang disesuaikan dengan psikologi warna. Sehingga ketika pengguna menggunakan aplikasi sempoa digital ini, pengguna akan mendapatkan rangsangan dari psikologis warna yang ditampilkan. Media pembelajaran ini memiliki beberapa fitur seperti, menu sempoa, menu soal dan menu tutorial penggunaan sempoa digital ini. Target penggunaan ukuran pada gawai yaitu 720x1280, dengan menggunakan bahasa program yaitu html5. Media pembelajaran sempoa digital berbasis *m-learning* dapat digunakan di perangkat android dan di browser laptop atau computer
2. Proses pengembangan media pembelajaran sempoa digital berbasis *m-learning* dilakukan dengan beberapa tahapan dengan model *waterfall*, yaitu. *Communicating, planning, modelling, construction* dan *deployment*.
3. Produk pengembangan telah melalui dua kali perbaikan setelah produk dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media dan

uji coba produk pada siswa kelas II B SDN Sukasari 072 yang berjumlah 32 siswa.

4. Penilaian ahli terhadap aspek materi dan media terhadap Sempoa Digital berbasis *M-Learning* mendapatkan respon “Sangat Baik”. Para ahli memberikan tanggapan perbaikan guna dilakukan revisi terhadap media sempoa digita berbasis *m-learning* diantaranya sebagai berikut
 - 1) Penambahan menu tutorial
 - 2) Pemberian efek suara pada menu sempoa dan menu soal
 - 3) Pemisahan menu soal penjumlahan dan pengurangan
 - 4) Penambahan beberapa soal

Melalui media pembelajaran ini, ahli berpendapat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran sempoa digital berbasis *m-learning* ini akan memberikan pengalaman baru bagi penggunaan dan bermain sambil belajar.

5. Uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas II A SDN Sukasari 072 memberikan hasil bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung siswa dalam menyelesaikan soal aritmatika secara tes tertulis setelah siswa mempelajari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

5.2. Implikasi

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk *mobile learning* dengan judul Sempoa Digital Bebas *M-Learning*. Media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran berhitung pada mata pelajaran matematika, dimana mata pelajaran matematika masih tertinggal dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Diharapkan secara tidak langsung media ini dapat memrberikan pengalaman baru dan pengetahuan baru bagi siswa yang menggunakan media sempoa berbasis *m-learning* ini.

5.3. Rekomendasi

Melalui penelitian yang telah dilakukan, peneliti merumuskan beberapa saran yang dapat berguna bagi pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian yang serupa. Berikut rekomendasi yang peneliti susun:

- 1) Untuk penelitian dengan jenis produk yang sama dengan produk yang di kembangan peneliti. Peneliti memberikan saran agar lebih memperhatikan kembali user interface dan lebih mengedepankan proses perhitungan dengan menggunakan sempoa.
- 2) Produk yang dikembangkan peneliti hanya berfokus pada prose pembelajaran penjumlahan dan pengurangan saja. Untuk itu saran peneliti agar lebih di perluas dengan aspek materi dapat berupa perhitungan perkalian dan pembagian.