

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini diantaranya :

1. Rancangan media ini menggunakan metode penelitian Design and Development pada tahapan pembuatannya peneliti menggunakan Model ADDIE dikarenakan model ADDIE merupakan sebuah tahapan yang menganalisis karakteristik siswa dan lingkungan belajar menurut peneliti Model ADDIE akan peneliti gunakan untuk membuat Aplikasi kartu Harsa-Math ini, tahapan ADDIE adalah Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Fokus pada penelitian ini ialah mendesain serta menggambarkan suatu produk pendidikan berupa media pembelajaran matematika yang digunakan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran matematika di SD. Adapun bentuk dari Harsa-Math ini adalah sebuah Aplikasi yang didalamnya terdapat materi, permainan kartu dan juga penjelasan pada materi Operasi Hitung. Kartu tersebut terdiri dari 5 kartu setiap slide 1 kartu untuk mencari jawaban pertama dan 4 kartu secara acak untuk memilih dua kartu dengan jawaban yang sama dengan kartu pertama. Di desain dengan 2 warna yaitu, hijau muda dan coklat muda warna yang menarik untuk karakteristik siswa. Terdapat babak A dan babak B yang setiap babak nya terdapat 10 soal. Setiap mengisi soal akan mendapat opsi penjelasan, jadi aplikasi ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain. Aplikasi tersebut dapat di install di Handphone dan juga Laptop. Cara menggunakan aplikasi tersebut cukup mudah dikarenakan sudah terdapat keterangan pada setiap slide aplikasi tersebut.
2. Selain mendesain peneliti meminta tanggapan kepada Ahli Media sebelum adanya pandemic covid 19. Karena pada awalnya Harsa-math ini berbentuk Kartu cetak dan mengadopsi dari permainan UNO. Tanggapan Ahli Media menyarankan bahwa lebih baik Media Harsa-Math di jadikan Aplikasi jika memang ingin berbentuk Kartu bisa secara digital. Untuk itu peneliti mencoba merancang kembali media Harsa-Math ini dalam bentuk Aplikasi, agar mudah digunakan dan mudah disebar luaskan. Selain itu juga meminimalisir

penggunaan kertas, dan media ini bisa tahan lama. Hasil dari validasi oleh ahli media menunjukkan presentase 82,05% artinya, media Harsa-Math “sangat baik” digunakan.

3. Peneliti memvalidasi kepada Respon guru yaitu guru. Adapun hasil darinya menentukan apakah aplikasi ini kayak digunakan sebagai media pembelajaran di SD. Data yang di dapatkan dari 2 guru di 2 Sekolah yaitu, SDN Sukahayu dan SDN Ciluluk II. Hasil pemerolehan angket tersebut mengacu pada kriteria interpretasi skor menurut Riduwan, 2015. Hasil SDN Sukahayu dengan peresentase 96,42% hasilnya “Sangat Baik” digunakan. Dan hasil pada SDN Ciluluk II dengan persentase 78,57% maka hasilnya adalah “Baik” digunakan. Berdasarkan dari data media Aplikasi Kartu Harsa-Math memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran Matematika untuk pemahaman Operasi Hitung Matematika yang dapat di gunakan di Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Kartu Harsa-Math mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar matematika, hal ini dikarenakan media kartu Harsa-Math memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.
2. Media Kartu Harsa-Math mampu menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan oleh siswa, dikarenakan isi materi berhubungan dengan kehidupan materi dan game yang berbentuk soal tidak akan membosankan. Serta terdapat pembahasan agar siswa faham bagaimana pembahasan dari soal.
3. Media Kartu Harsa-Math menjadi penambah variasi media pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
4. Media Kartu Harsa-Math berbentuk aplikasi ini, tidak memberikan resiko banyak terhadap percetakan, kerusakan dan hilang.
5. Media Kartu Harsa-Math selain pendukung proses pembelajan Matematika juga menambah keterampilan siswa dalam menggunakan Komputer atau memanfaatkan *Handphone* dengan baik.
6. Media Kartu Harsa-Math ini terlihat belajar sambil bermain game, jadi akan menyenangkan anak dalam belajar.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti yang ditujukan kepada semua pihak yang akan ataupun sudah berkaitan dengan penelitian kali ini diantaranya :

1. Kepada pihak-pihak seperti Guru, Respon guru pendidikan untuk menggunakan Kartu Harsa-Math dari hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika yang menarik digunakan oleh siswa.
2. Kepada pihak-pihak yang bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajran matematika, ada baiknya pada saat penelitian di uji cobakan kepada siswa, jika memang situasi memungkinkan.
3. Diharapkan Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran, jangan hanya materi perkalian saja, diharapkan untuk bisa membuat dengan materi pembagian.
4. Diharapkan kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi, agar bisa menggunakan suara supaya anak lebih menarik dalam bermain, atau adanya opsi on dan off suara.
5. Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran, buatlah sebuah media yang mudah digunakan dan mudah disebar luaskan sehingga media tersebut tidak hanya digunakan oleh sekolah yang diperkotaan, namun sekolah dimanapun bisa menggunakannya.
6. Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih dari satu ahli agar dalam melakukan penelitian atau validasi dapat lebih objektif.