

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu merancang dan mengembangkan media pembelajaran BANGTAR berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi bangun datar dan sifat-sifatnya dapat disimpulkan :

1. Dalam merancang media pembelajaran BANGTAR berbasis android pada materi matematika kelas III Sekolah Dasar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa ini menggunakan tahapan prosedur penelitian DnD (*Design and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap pertama yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan untuk membantu peneliti dalam menentukan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi, siswa, dan juga media. Data analisis ini didapatkan dari wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa kelas III. Selanjutnya tahap merancang media pembelajaran dengan membuat GBPM, *use case*, *flowhart*, *storyboard*, menyusun RPP, dan membuat kebutuhan visual media. Kemudian tahap ketiga yaitu pengembangan dengan membuat desain media tersebut menjadi sebuah media pembelajaran BANGTAR berbasis android dan juga dilakukan tahap validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan media. Selanjutnya tahap keempat yaitu mengimplementasikan produk yang sudah dirancang dan juga dikembangkan. Dan yang terakhir yaitu tahap evaluasi mengenai media pembelajaran tersebut.
2. Berdasarkan tanggapan para ahli terhadap media pembelajaran BANGTAR berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar ini didapatkan dari tahap pengembangan atau *development* yang dinamakan tahapan validasi. Pada proses validasi media pembelajaran BANGTAR berbasis android memperoleh hasil uji kelayakan dengan persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 85,835% dan dari ahli media sebesar 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran BANGTAR berbasis android termasuk kedalam kategori

“Sangat Layak” untuk digunakan pada pembelajaran matematika kelas III SD dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Berdasarkan respon pengguna terhadap media BANGTAR berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar diperoleh dari tahap implementasi atau uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan di SDN Cinunuk 01. Dimana terdapat persentase yang diperoleh dari tanggapan guru sebesar 93,90% dan juga diperoleh dari tanggapan siswa sebesar 95,875%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran BANGTAR termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini juga sesuai dengan salah satu kriteria pengukuran efektivitas penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran efektif minimal memperoleh rata-rata persentase sebesar 75%.
4. Penggunaan media pembelajaran BANGTAR berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang terlihat dari rata-rata skor motivasi pada angket yang diisi siswa yaitu sebesar 94,1 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Tinggi”. Dan juga sesuai dengan salah satu kriteria pengukuran efektivitas penggunaan media pembelajaran yaitu minimal mencapai rata-rata persentase dari angket sebesar 75%.
5. Penggunaan media pembelajaran BANGTAR berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar dapat disimpulkan efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan hasil rata-rata nilai *pre test* dengan *post test* siswa yang. Dimana rata-rata nilai *pre test* siswa diperoleh sebesar 51,875 dan rata-rata nilai *post test* siswa sebesar 96,875. Serta dilihat juga dari salah satu kriteria efektivitas pengukuran penggunaan media pembelajaran yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dinilai sudah Sangat Layak untuk

digunakan pada pembelajaran matematika SD dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III. Oleh karena itu berikut terdapat implikasi dari penelitian yang telah dilakukan :

1. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi terhadap meningkatnya peran teknologi digital dalam pembelajaran di dunia Pendidikan.
2. Media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat menghapuskan anggapan siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang menakutkan, membosankan, dan sulit dipahami.
3. Media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
4. Media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
5. Media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat diakses dimana saja dengan waktu yang fleksibel serta tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Sehingga pengguna dapat mengakses dengan mudah sebagai referensi belajar.
6. Media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat memberikan kemudahan bagi orang tua siswa dalam membimbing siswa belajar matematika di rumah.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian, perancangan, dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, terdapat rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi peneliti selanjutnya terhadap media pembelajaran yang berbasis android. Berikut rekomendasi bagi sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya :

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan materi yang berbeda dan jenjang kelas yang berbeda pula.
2. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mempersiapkan semua persiapan, dari materi, objek, dan asset serta kemampuan peneliti dalam mengembangkan media dengan matang karena penelitian desain dan pengembangan ini membutuhkan waktu yang cukup panjang dan tidak mudah.

3. Diharapkan juga untuk peneliti selanjutnya dapat mengukur efektivitas penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dari segi aspek yang lainnya.
4. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran matematika di kelas ataupun pada saat pembelajaran jarak jauh seperti masa pandemi.
5. Bagi guru media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat menjadi rekomendasi sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa agar dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.