

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Bangun Datar Menggunakan pola Permainan Tradisional Engklek Dengan Model Addie Pada Pelajaran Matematika Kelas IV*”. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk media pembelajaran interaktif bangun datar berbasis permainan tradisional. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *macromedia flash cs6* dan di bantu oleh aplikasi *canva* dalam pembuatan background media pembelajaran. Selanjutnya produk yang dihasilkan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP ini dapat dijadikan sebuah pedoman dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Di mulai dari pengintegrasian media pembelajaran dengan permainan tradisional engklek hingga tahap analisi, yang berupa analisis bahan ajar yang digunakan guru, analisis kebutuhan yang dibutuhkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika materi bangun datar dan analisis tugas, penganalisisan terhadap metode pengambilan tugas atau nilai yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar.

Selanjutnya adalah tahap design, pada tahap ini ada 2 yang akan di rancang yaitu, RPP dan Media pembelajaran. Pada perancangan RPP penentuan Kompetensi dasar yang dapat dilihat pada silabus matematika kelas IV, penentuan indikator yang dapat dikembangkan dari kompetensi dasar dan pengembangan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran pada proses pembelajaran matematika materi bangun datar. Perancangan yang kedua adalah rancangan media pembelajaran, pada hal ini peneliti merancang design background menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya dalam tahap pengembangan, pada RPP pengembangan yang dilakukan

adalah menulis rencana pelaksanaan pembelajaran dari mulai identitas sekolah sampai scenario pelaksanaan pembelajaran. Pada pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah mengembangkan background yang sudah dibuat pada aplikasi *canva* dan dikembakan pada aplikasi *macromedia flash* dari mulai materi, tombol dan animasi asnimasi yang muncul pada media pembelajaran tersebut.

Tahap selanjutnya adalah impementasi media, sebelum itu pada tahap sebelumnya media akan divalidasi apakah layak untuk di uji cobakan kepada siswa dalam melkasanakan pembelajaran matematika materi bangun daar. Pengimpelemntasian ini berpedom pada scenario yang telah dibuat dalam RPP yang berupa kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Selanjutnya pda tahap ini pula peneliti mengumpulkan respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi ini adalah tahap terakhir pada model ADDIE yang digunakan oleh penelitian. Pada tahap ini yang dievaluasi adalah media pembelajaran berdasarkan uji coba yang dilakukan di sekolah. Tentang hambatan dan kekurangan yang ada pada media pembelajaran pada tahap impelemntasi.

Berdasarkan hal tersebut, dapaat disimpulkan dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran interaktif digital bangun datar menggunakan pola permainan tradisional engklek menggunakan model ADDIE menghasilkan pembelajaran yang interaktif. Karena dalam tahap implementasi yang dilakukan peneliti berjalan dengan interaktif di mana siswa memiliki minat dan focus terhadap pembelajaran yang tengah beraalngsung karena konsep pembelajaran yang terbilang baru dan menarik bagi siswa.

B. SARAN

Pada kegiatan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru diharapkan memepersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Selain

itu, guru harus mampu memahami siswa dengan baik pada saat di dalam kelas.

Untuk penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian yang serupa diharapkan mampu membuat file macromedia flash agar dapat dibuka di luar aplikasi *macromediaflash* itu sendiri dan meminimalisir adanya ke erroran system yang sering muncul dalam pengembangan media pembelajaran interaktif digital. Selain itu, peneliti harus paham dan mengerti mengenai apa penelitian yang akan dilakukan.

