

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Orientasi Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V” dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Hasil Kevalidan Media Interaktif

Setelah tahap membuat media pembelajaran ini selesai, diperlukan tahap validasi media dan validasi materi. Berdasarkan hasil validasi oleh tim validator ahli media dan ahli materi terhadap produk yang sedang peneliti kembangkan yaitu media interaktif berbasis android telah dinyatakan layak/valid untuk diujicobakan.

Hal ini didasari dari hasil validasi ahli media yang melibatkan dua validator yaitu Ibu Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd. yang memperoleh nilai rata-rata 93,3 dengan kualifikasi berada pada rentang $85 \leq r \leq 100$ dengan kategori “sangat baik”, dengan masukan, saran dan komentar dari dua validator ahli media yaitu revisi warna dan kalimat dibuat lebih sederhana. Sedangkan hasil validasi ahli materi yang melibatkan tiga validator yaitu Ibu Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Denni Agung Santoso, S.Pd., M.Pd. serta Bapak Muhamad Nurudin S.Pd. yang memperoleh nilai rata-rata 85,9 disesuaikan kualifikasi berada pada rentang $85 \leq r \leq 100$ dengan kategori “sangat baik”, dengan masukan, saran dan komentar dari tiga validator yaitu ditambahkan materi tambahan, Lkpd dibuat mencocokkan atau mengabungkan, kisi-kisi belum terdapat indikator, soal evaluasi dibuat esay dan perbaiki kesalahan ketik. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat menunjukkan bahwa produk media interaktif berbasis android layak/valid untuk diuji cobakan.

5.1.2 Hasil Keefektifan Media Interaktif

Berdasarkan hasil keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi menghitung luas bangun datar. Kemampuan

pemahaman konsep matematis yang terjadi diarahkan pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Keefektifan media dilihat dari analisis data uji coba terbatas dan uji coba luas yang menggunakan hipotesis uji *one sample t-test*, uji *paired sample t-test* dan uji N-gain dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistic 23* yang menunjukkan hasil; 1) nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0.958 < 2.048$ maka nilai rata-rata *post-test* menghasilkan nilai 75 atau di atas 70 (KKTP), 2) nilai sig. (2.tailed) sebesar $0,00 \leq 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, 3) nilai rata-rata sebesar 0.5829 berada pada rentang $0,50 \leq g \leq 70$ dengan kategori “sedang” maka terdapat selisih antar nilai sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan hasil hipotesis tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis terhadap hasil belajar siswa.

5.1.3 Hasil Respon Siswa dan Guru

Berdasarkan pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran pada uji coba media terlihat bahwa siswa kelas V SD 6 Cendono mudah berkonsentrasi dalam menerima materi yang disampaikan oleh peneliti. Sedangkan dari hasil tanggapan siswa melalui angket dari kelas V SD 6 Cendono yang diisi setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android bahwa respon siswa mayoritas setuju dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Hal itu terlihat dari presentase dari angket respon siswa diperoleh dengan rata-rata skor 89% dengan kualifikasi berada pada rentang $85 \leq r \leq 100$ berkategori “sangat baik”, sedangkan hasil rata-rata angket guru diperoleh skor 93% yang kualifikasinya berada pada rentang $85 \leq r \leq 100$ dengan kategori “sangat baik”. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. Sehingga dengan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Saran yang disampaikan peneliti terkait pengembangan media interaktif berbasis android dengan orientasi etnomatematika sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Peneliti Pengembang Selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan orientasi etnomatematika yang lebih baik dan lebih menarik agar menarik minat belajar siswa. Peneliti juga mengalami hambatan seperti kurangnya sarana dan prasarana teknologi seperti smartphone, dalam proses penelitian setiap kelompok hanya terdapat 2-3 smartphone hal tersebut karena siswa yang keterbatasan smartphone.

5.2.2 Bagi Lembaga SD

Peneliti menyarankan kepada lembaga SD agar memberikan fasilitas kepada guru untuk mengembangkan sebuah media,, yang bertujuan agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, lembaga SD perlu menyediakan fasilitas yang dapat mengacu motivasi guru untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang kreatif, edukatif dan menarik.

5.2.3 Bagi Guru

Peneliti menyankan kepada guru yang ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbeda, penelitian ini dapat dijadikan referensi. Selain itu, media pembelajaran interaktif bebasisi android hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan tentunya tentunya dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.