

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Peneliti telah membuat bahan ajar dengan fitur Valid dan Efektif sehingga bermanfaat bagi siswa. Materi ini membantu siswa mengembangkan Kompetensi Hitung Dasar Intuitif. Konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian menggunakan bilangan asli tercakup dalam media pembelajaran ini. Berbekal pengetahuan tersebut kami melakukan kajian dan melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran *Quizizz* berbasis android pada materi bilangan real.

1. Media pembelajaran *Quizizz* bilangan asli di Android melalui beberapa putaran revisi sebelum dinyatakan “Valid oleh Pakar” berdasarkan kombinasi informasi, kinerja program, sistematika, estetika, dan prinsip desain, dengan skor Validator 1 91,57% dan Validator 2 yaitu 83,68% keduanya Sangat Layak.
2. Berdasarkan hasil daya tarik tanggapan media yang diambil, telah ditetapkan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif; khususnya, dengan skor 93%. Selain itu, berdasarkan hasil instrumen Detik Matematika, telah ditentukan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan pada Kompetensi Hitung Dasar Intuitif; khususnya peningkatan nilai OPM (*Minute Operation*) sebesar 34,22, dan kursus sudah dianggap selesai (kompeten). Hasil ini menunjukkan kebermanfaatan produk pengembangan yang direpresentasikan dengan media pembelajaran *Quizizz* versi Android pada bilangan asli.

5.2 Implikasi

Temuan dan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki implikasi yang jauh jika dibandingkan dengan media pembelajaran buku teks yang digunakan oleh guru selama ini. Ini memiliki konsekuensi sebagai berikut:

1. Secara praktis, media pembelajaran interaktif akan memberikan kontribusi bagi pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru, karena media tersebut memudahkan dalam pembelajaran sedemikian rupa sehingga berdampak pada efisiensi proses pembelajaran dan berpotensi meningkatkan kemampuan siswa. Sehingga guru dapat memperhitungkan media pembelajaran interaktif sebagai sumber penyampaian konten dalam mata pelajaran Matematika dan bidang ilmu lainnya, dengan pengetahuan minat siswa terhadap proses pembelajaran juga akan meningkatkan hasil belajar.
2. Siswa harus siap untuk belajar mandiri dengan media baru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif secara maksimal, dan mereka juga harus termotivasi untuk belajar guna mencapai hasil belajar yang sebaik mungkin.
3. Siswa diberi kesempatan untuk melatih imajinasi mereka dan belajar lebih banyak tentang matematika yang mereka pelajari melalui penggunaan media yang mendorong interaksi. Jika siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi lebih dalam, mereka dapat berkonsultasi dengan file yang disediakan, dan jika mereka kesulitan mengerjakan soal latihan, mereka dapat merujuk pada diskusi yang disertakan dalam media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

5.3 Saran

Quizizz dibuat sebagai salah satu bentuk media edukasi dengan tujuan untuk membantu para siswa UPT. SDN Percobaan Medan dengan mata pelajaran matematikanya. Telah diuji di UPT. SDN Percobaan Medan dan menjalani validasi media, produk akhir siap dirilis. Para ahli, profesor, dan mahasiswa semuanya berkontribusi pada temuan dan umpan balik yang dikumpulkan oleh para peneliti. Hal ini agar para akademisi dapat mengusulkan perbaikan-perbaikan yang dapat dilakukan terhadap media di masa mendatang, dan perbaikan tersebut dapat menjadi perhatian bagi orang-orang yang bekerja di media. Berikut adalah beberapa contoh perubahan yang diusulkan:

5.3.1 Saran Pemanfaatan Produk

- 1) Materi pembelajaran yang dibuat dengan *Quizizz* harus digunakan untuk melengkapi studi baik online maupun offline, karena kemudahannya menjadikannya ideal untuk studi tambahan kapan saja dan di mana saja.
- 2) *Quizizz* direkomendasikan untuk digunakan dalam proses evaluasi seperti Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (*EndoSem*) karena fiturnya yang fleksibel dan bentuk soal yang beragam yang dapat disesuaikan dengan materi siswa (PAS).
- 3) Pertimbangkan untuk menerapkan *Quizizz* sebagai bentuk diversifikasi kelas; antarmuka aplikasi yang dinamis dan menarik pasti akan membangkitkan minat siswa dan menginspirasi mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas.

5.3.2 Saran untuk pengembang selanjutnya

- 1) Disarankan agar pengembang masa depan menggunakan program lain seperti *Coreldraw*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dll. Untuk membuat desain media agar media lebih menarik secara visual dan untuk meningkatkan jumlah pengguna, karena desain asli platform *Quizizz* relatif mendasar. warna yang digunakan, nada, dll.
- 2) Idealnya, di masa mendatang, pengembang dapat mendaftar akun premium *Quizizz* untuk memanfaatkan sepenuhnya platform dan meningkatkan utilitas media untuk instruksi.
- 3) Media ini hanya berfokus pada topik yang berkaitan dengan bilangan asli sehingga dapat dikembangkan di masa mendatang untuk memenuhi perubahan kebutuhan baik materi pelajaran maupun siswa yang mempelajarinya.