

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh serta pembahasan penelitian terhadap media interaktif yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan media interaktif dikembangkan melalui beberapa tahapan berdasarkan model pengembangan ADDIE yaitu (a) tahap analisis yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis kebutuhan pengembangan dan analisis karakteristik peserta didik; (b) tahap desain yang meliputi pembuatan instrumen-instrumen dalam penelitian dan pembuatan story board produk pengembangan; (c) tahap pengembangan yang meliputi pembuatan prototype produk yang kemudian dilakukan validasi kepada para ahli untuk melihat tingkat kevalidan produk; (d) tahap implementasi yang meliputi uji coba produk pengembangan untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan; serta (e) tahap evaluasi yang berisi masukan dan catatan di setiap tahapan dalam melakukan pengembangan.

- 2) Produk pengembangan media interaktif berbasis model PBL menggunakan aplikasi geogebra untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar telah dinyatakan valid dengan perolehan skor dari ahli bahasa sebesar 84% yang berada dalam kategori valid, ahli materi sebesar 82% yang berada dalam kategori valid dan ahli media sebesar 83% yang berada dalam kategori valid.

- 3) Produk pengembangan media interaktif berbasis model PBL menggunakan aplikasi geogebra untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa

sekolah dasar telah dinyatakan sangat praktis dengan perolehan skor dari angket kepraktisan produk oleh guru kelas IV sebesar 97% yang berada dalam kategori sangat praktis, guru kelas V sebesar 94% yang berada dalam kategori sangat praktis, guru kelas VI sebesar 90% yang berada dalam kategori sangat praktis, dan angket kepraktisan produk dari siswa sebesar 88% yang berada dalam kategori sangat praktis.

- 4) Produk pengembangan media interaktif berbasis model PBL menggunakan aplikasi geogebra untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar telah dinyatakan efektif berdasarkan : (a) observasi aktivitas guru pada pertemuan ke-1 sebesar 92% yang berada dalam kategori sangat baik, pertemuan ke-2 sebesar 91% yang berada dalam kategori sangat baik; (b) observasi aktivitas siswa pada pertemuan ke-1 sebesar 88% yang berada dalam kategori aktif, observasi aktivitas siswa pada pertemuan ke-2 sebesar 89% yang berada dalam kategori aktif; (c) hasil kemampuan literasi numerasi siswa yang mengalami peningkatan dengan N-Gain kelas kontrol sebesar 0,20 yang berada dalam kategori rendah dan hasil kemampuan literasi numerasi kelas eksperimen dengan N-Gain sebesar 0,47 yang berada dalam kategori sedang serta hasil signifikansi 2 – tailed post test uji – t sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan kategori peningkatan yang signifikan; (d) hasil angket respon siswa pada pertemuan ke-1 sebesar 88% yang berada dalam kategori baik dan hasil angket respon siswa pada pertemuan ke-2 sebesar 89,5% yang berada dalam kategori baik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi Geogebra dapat memberikan kontribusi positif dalam

pembelajaran matematika, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar.

- 2) Proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan ADDIE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.
- 3) Media interaktif yang dikembangkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan berpusat pada siswa
- 4) Penggunaan Geogebra sebagai bagian dari media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep matematika secara visual dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan literasi numerasi

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka saran yang diberikan yakni sebagai berikut:

- 1) Disarankan kepada pendidik untuk memanfaatkan media interaktif berbasis model PBL dengan aplikasi Geogebra sebagai salah satu alternatif dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik dan bermakna.
- 2) Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai
- 3) Sekolah juga diharapkan memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru agar lebih optimal dalam mengembangkan dan menerapkan media interaktif berbasis model PBL
- 4) Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, guna memperluas manfaat media interaktif berbasis model PBL menggunakan aplikasi Geogebra

- 5) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap aspek lain dalam pembelajaran, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, ataupun kemampuan yang lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY