

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis *desktop* untuk materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD Negeri Condongcatur, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* dikembangkan menggunakan model *pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahap, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Media ini dikembangkan menggunakan *Processing IDE* dan dirancang khusus untuk membantu siswa kelas II SD memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui penyajian materi bertahap, latihan soal interaktif, serta kuis evaluasi yang dilengkapi dengan umpan balik langsung.
2. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil ahli media yang mencapai persentase 81,33% (kategori sangat layak) dan hasil ahli materi yang mencapai persentase 92% (kategori sangat layak). Selain itu, pengujian fungsional (*Black Box Testing*) menunjukkan bahwa seluruh fitur dan alur navigasi dalam aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan perancangan.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 77,01 meningkat menjadi 93,46 pada *posttest*. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 16,39 poin (dari 77,01 menjadi 93,46) dengan persentase kenaikan total sebesar 21,36%. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil perhitungan *N-Gain* yang memperoleh nilai 0,715, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan

demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis dan materi, tetapi juga mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

4. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Penjumlahan dan Pengurangan serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ke depannya:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ke depannya

Dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis desktop secara bergiliran, guru disarankan untuk menjaga kondusifitas kelas dengan menerapkan sistem reward berupa penambahan nilai, snack, atau pemberian pin bagi siswa yang tetap tertib dan fokus saat menunggu giliran. Pin yang diperoleh dapat dikumpulkan dan diakumulasikan hingga akhir semester, kemudian siswa dengan jumlah pin terbanyak diberikan penghargaan. Selain itu, siswa yang belum mendapat giliran dapat diberikan tugas pendamping yang relevan agar tetap terlibat dalam pembelajaran. Guru juga perlu melakukan pemantauan secara menyeluruh serta memanfaatkan proyektor agar seluruh siswa tetap dapat mengikuti jalannya

pembelajaran. Dengan demikian, seluruh siswa tetap aktif dan suasana kelas dapat terjaga dengan baik.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat terus mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor dan laptop yang berfungsi dengan baik agar media dapat digunakan secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada materi penjumlahan dan pengurangan dasar. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa untuk materi matematika lainnya seperti perkalian atau pembagian, serta memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menambahkan variasi soal dari segi tingkat kesulitan dan jenis soal, misalnya lebih banyak soal cerita kontekstual. Selain itu, pengembangan sistem level yang lebih terstruktur juga dapat diterapkan, seperti Level 1 (mudah), Level 2 (sedang), Level 3 (sulit). Setiap level dapat dilengkapi dengan syarat unlock, misalnya siswa harus mencapai skor minimal 80 pada level sebelumnya untuk dapat membuka level berikutnya, sehingga tercipta alur belajar yang berjenjang dan memotivasi siswa untuk terus meningkatkan pemahamannya.