

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan SymmetriKit sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III pada materi “simetri putar bangun datar” di SDN Mondo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian Penelitian ini berpusat pada pengembangan media pembelajaran SymmetriKit yang memuat materi simetri putar bangun datar untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh hasil analisis kebutuhan di lokasi penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep simetri putar karena materi tersebut bersifat abstrak. Serta pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, serta menarik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) yang dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran SymmetriKit, yaitu media manipulatif berbentuk prisma segi tujuh yang dilengkapi bangun datar, roda putar, kartu soal, lingkaran angka magnetik, papan nama bangun datar, serta *QR code* yang memuat materi pembelajaran. Media

tersebut dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang dapat membantu peserta didik memahami konsep simetri putar bangun datar secara lebih konkret, aktif, dan bermakna.

2. Kelayakan Media SymmetriKit diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh para ahli. Pertama, validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,00% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Kedua, validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,75% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Ketiga, validasi instrumen *pre-test* dan *post-test* memperoleh persentase sebesar 89,71% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan validasi instrumen *pre-test-post-test* tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SymmetriKit memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi simetri putar bangun datar di kelas III sekolah dasar.
3. Efektivitas media pembelajaran SymmetriKit dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III menunjukkan hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil nilai *pre-test* yang memperoleh rata-rata sebesar 38,25 dan meningkat menjadi 80,28 pada *post-test* setelah penggunaan media SymmetriKit. Peningkatan pemahaman peserta didik tersebut didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai thitung sebesar -24,571 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan ttabel sebesar 2,052 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) 27. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah penggunaan media SymmetriKit. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5256 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa media SymmetriKit efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi simetri putar bangun datar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media SymmetriKit mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III sekolah dasar pada pembelajaran matematika materi simetri putar bangun datar secara signifikan.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

- a. Bagi Sekolah, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaannya diharapkan mampu memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar peserta didik secara optimal.
- b. Bagi Guru, media pembelajaran SymmetriKit dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Matematika di kelas III, khususnya untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi "Simetri Putar Bangun Datar". Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III di SDN Mondo.
- c. Bagi Peserta Didik, diharapkan media pembelajaran SymmetriKit dapat

berfungsi sebagai media dan sumber belajar yang mendukung pemahaman materi "Simetri Putar Bangun Datar" dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka dapat memaami materi secara optimal.

- d. Bagi Peneliti, media pembelajaran SymmetriKit dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran di masa mendatang, mendukung proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif. Penggunaannya membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara menarik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Saran Diseminasi

Media pembelajaran SymmetriKit dapat digunakan pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar, khususnya pada materi simetri putar bangun datar, sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan pada jenjang kelas lain yang mempelajari materi sejenis dengan melakukan penyesuaian terhadap tingkat kesulitan materi dan karakteristik peserta didik. Namun, sebelum dilakukan penyebarluasan (diseminasi) secara lebih luas, perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia agar penggunaan media SymmetriKit dapat berlangsung secara optimal, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil pengembangan media SymmetriKit, terdapat beberapa saran untuk pengembangan produk pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Media SymmetriKit dapat dikembangkan dengan menambahkan cakupan materi matematika lainnya yang berkaitan dengan geometri, seperti simetri lipat, bangun ruang, translasi, refleksi, dan rotasi sehingga media dapat digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.
- b. Pengembangan media dapat dilakukan dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital, misalnya melalui penambahan konten interaktif berbasis QR Code, video pembelajaran yang lebih variatif, kuis digital, atau aplikasi pendukung yang dapat diakses peserta didik secara mandiri di luar jam pembelajaran.
- c. Aktivitas pembelajaran dalam media SymmetriKit dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak variasi soal, tantangan, dan permainan edukatif yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta meningkatkan keterampilan kolaboratif dalam pembelajaran.
- d. Desain dan tampilan media dapat disempurnakan dengan penggunaan bahan yang lebih tahan lama, aman, dan praktis sehingga media lebih mudah digunakan, disimpan, maupun dipindahkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

- e. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media SymmetriKit pada jumlah peserta didik yang lebih banyak serta pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda untuk memperoleh data yang lebih beragam mengenai tingkat kepraktisan, keefektifan, dan keberterimaan media.
- f. Pengembangan lebih lanjut juga dapat difokuskan pada penyempurnaan fitur evaluasi pembelajaran, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik secara lebih komprehensif.