

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Lamcot pada materi pecahan, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting sebagai temuan utama dalam penelitian ini.

Media pembelajaran flashcard berbasis digital dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, di mana ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi pecahan akibat keterbatasan media yang digunakan; (2) tahap perancangan dilakukan dengan merancang konsep dan tampilan media flashcard digital yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa; (3) tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk flashcard digital menggunakan aplikasi Canva yang memuat materi pecahan berbasis konteks kehidupan sehari-hari; (4) tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas; dan (5) tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi ahli serta respon dan hasil belajar siswa.

Produk yang dihasilkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menghasilkan persentase kelayakan sebesar 96,43% dengan kategori sangat layak, begitu pula validasi ahli media yang juga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 96,43%. Dengan demikian, media flashcard berbasis digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas V Sekolah Dasar.

Media flashcard berbasis digital terbukti praktis dan efektif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon siswa dengan persentase kepraktisan sebesar 88,04% (kategori sangat praktis), serta peningkatan hasil belajar yang signifikan dari rata-rata 35,22 (pretest) menjadi 86,95 (posttest) dengan ketuntasan belajar meningkat dari 8,7% menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif serta dapat dijadikan sebagai alternatif solusi inovatif dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis digital pada materi pecahan masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media yang lebih berkualitas dan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Peneliti menyarankan:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran flashcard berbasis digital untuk materi matematika lainnya yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi, seperti materi geometri, pengukuran, atau statistika. Guru juga diharapkan dapat menggunakan media flashcard berbasis digital pada proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran flashcard berbasis digital, siswa dapat mengakses materi ketika di rumah dan dapat mengulang kembali pembelajaran secara individu melalui handphone atau perangkat digital lainnya. Siswa diharapkan memanfaatkan media ini secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar terhadap materi pecahan dan mengembangkan kemandirian dalam belajar.
3. Bagi sekolah, khususnya SDN 2 Lamcot dan sekolah-sekolah lain di wilayah Aceh Besar, diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan menyediakan infrastruktur yang memadai seperti perangkat komputer, tablet, atau jaringan internet yang stabil. Sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru tentang pengembangan media digital dan menciptakan budaya inovasi dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan penelitian ini pada tahap

yang lebih luas dengan melakukan uji coba media pembelajaran flashcard berbasis digital pada sekolah-sekolah lain untuk mengetahui efektivitasnya dalam konteks yang lebih beragam. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran flashcard berbasis digital dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih canggih seperti animasi, video pembelajaran, atau kuis interaktif, sehingga dapat dihasilkan produk yang lebih inovatif dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya.