

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Hasil pengembangan media pembelajaran Flashcard mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang di MI Roudlotut Tholabah telah dihasilkan dan layak digunakan dengan proses tahapan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and evaluate*). Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran. pada pengembangan media pembelajaran Flashcard memperhatikan faktor-faktor dalam kriteria pemilihan pengembangan media menurut Cecep dan Bambang<sup>44</sup> :

a. Dana/Material

Dana yang telah dikeluarkan dalam pengembangan media flashcard tidak terlalu besar dan dilakukan dengan 2 tahap yakni mendesain sendiri dan melibatkan pengrajin kayu.

b. Materi Pelajaran

Materi pelajaran termasuk dalam analisis kebutuhan yang berkesinambungan dalam pembuatan media. Materi yang digunakan yaitu mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang. Peneliti telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum.

c. Jenis-Jenis Media

---

<sup>44</sup> Cecep dan Bambang, Op. cit., 78.

Beberapa jenis media yang ada, peneliti memilih media *flashcard* untuk menjadi produk pengembangan dalam penelitian ini. Media *flashcard* merupakan media edukatif yang bisa digunakan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran agar lebih kreatif dan tidak monoton. *flashcard* adalah sebuah media yang dapat membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.<sup>45</sup>

Pengembangan media ini juga diharapkan bisa menjadi salah satu contoh mengembangkan media pada proses pembelajaran oleh pendidik agar bisa lebih kreatif lagi dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Secara tidak langsung, pendidik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik dari uji coba produk awal maupun uji coba operasional dinyatakan layak dan valid untuk digunakan untuk digunakan dalam media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas. Hasil dari keseluruhan penilaian ahli materi 1 dengan jumlah skor 42 dalam kategori kelayakan baik dengan rentang skor  $2,5 \leq \bar{x} < 3,25$ . Dari hasil konversi data tersebut dapat dinyatakan bahwa media *flashcard* “Layak” dengan rata-rata skor 3. Sedangkan hasil dari validator ahli materi 2 menunjukkan jumlah skor yang

---

<sup>45</sup> Sisca Wulansari Saputri, Pengenalan *Flashcard* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris, *Jurnal ABDIKARY*, Volume 2, No. 1, April 2020, hal 57.

diperoleh yakni 52 dalam kategori kelayakan sangat baik dengan rentang skor  $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ . Dari hasil konversi data tersebut dapat dinyatakan bahwa media flashcard “Layak” digunakan dengan rata-rata skor 3,71. Dalam hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Henny dan Citra yakni tingkat kelayakan dengan rentang skor  $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$  dan  $2,5 \leq \bar{x} < 3,25$  maka dinyatakan layak.<sup>46</sup>

Hasil dari keseluruhan ahli media 1 menyatakan bahwa jumlah skor 65 dengan rata-rata skor 3,61 yang dimana rentan skor  $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$  masuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut kemudia dikonverensikan dan dapat dinyakatakan media *Flashcard* masuk konverensi “Layak”. hasil dari validator ahli media 2 menunjukkan jumlah skor 56 dan rata-rata skor yaitu 3,11 yang dimana rentan skor  $2,5 \leq \bar{x} < 3,25$  masuk dalam kategori baik dan dikonversi bahwa media *flashcard* masuk konversi “Layak”. Hasil dari penialaian angket peserta didik pada awal uji coba yakni jumlah skor yang diperoleh 548 skor dengan rata-rata skor 3,26. Pada rata-rata skor yang diperoleh masuk dalam rentan skro  $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$  berkategori sangat baik. Dari hasil konversi tersebut maka media pembelajaran dinyatakan “Layak”. Hasil dari keseluruhan penilaian uji coba lapangan operasional terdapat jumlah skor 1.176 dengan rata-rata skor 3,62 dan masuk dalam rentan skor  $3,25 \leq \bar{x} \leq$

---

<sup>46</sup> Henny Lailusmi, Skripsi, *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Min 5 Kota Banda Aceh*, (Banda Aceh, Uin Ar Raniry Banda Aceh, 2022

4,00 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut dikonversi bahwa media pembelajaran *flashcard* dinyatakan “Layak”.

## **B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan juga oleh ahli materi setelah tahap revisi dan juga tahap uji coba lapangan. Adapun saran yang ditunjukkan yaitu sebagai berikut :

### 1. Saran pemanfaatan

#### a. Bagi sekolah

Dengan adanya media *flashcard* ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar dan memberikan pengalaman baru terhadap peserta didik.

#### b. Bagi pendidik

Dengan adanya media *flashcard*, pendidik bisa memanfaatkan media tersebut untuk mempermudah cara penyampaian materi yang biasanya terlihat monoton menjadi kreatif dan inovatif.

#### c. Bagi peserta didik

Dengan adanya media *flashcard*, peserta didik mendapatkan pengalaman baru terhadap memahami materi bangun ruang.

### 2. Saran Pengembangan Produk dan Penelitian Lanjutan

- a. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk pengembangan isi materi dan bentuk produk agar dapat menjadi lebih baik lagi kedepannya dan juga meneliti tentang motivasi peserta didik setelah ada media *flashcard*.
- b. Kegiatan penelitian lanjutan perlu dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media yang dapat dilaksanakan dengan metode penelitian lainnya.
- c. Pengembangan produk dapat dilakukan oleh program studinya agar dapat mengembangkan media-media pembelajaran yang menarik dan dapat diwujudkan dalam bentuk apapun yang berdampak positif bagi pihak-pihak yang bersangkutan.