

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yang dimulai dari analisis (*analyze*) yaitu dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mencari permasalahan dalam proses pembelajaran, pengumpulan data dilakukan di MI Islamiyah Kumisik. Desain (*design*) produk dimulai dengan perancangan media, dilanjutkan dengan pemilihan format, kemudian menentukan desain yang cocok dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan dilanjutkan dengan pembuatan instrumen validasi. Pengembangan (*development*) dimulai dengan validasi kepada validator ahli masing-masing setelah media selesai dibuat dan divalidasi untuk melihat kelayakan serta kritik dan saran dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, setelah divalidasi tahap pertama media dilakukan perbaikan oleh peneliti berdasarkan kritik dan saran dari validator. Setelah selesai direvisi dilanjutkan validasi akhir kepada validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang sama, setelah tidak ada perbaikan lagi maka dilanjutkan tahap cetak media dan tahapan implementasi. Tahap Implementasi (*implementation*) dilakukan dengan cara ujicoba pada 20 peserta didik di MI Islamiyah Kumisik, dengan memberikan pretest awal untuk mengetahui kemampuan awal dari literasi matematis peserta didik di MI Islamiyah Kumisik, kemudian melakukan pembelajaran dikelas sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dengan didalamnya menggunakan media kartu

soal berbasis permainan Yu Gi Oh dan selanjutnya diakhiri dengan pemberian post test kepada peserta didik. Dan terakhir evaluasi (*evaluation*), pada tahap evaluasi adalah mengevaluasi kegiatan penelitian dari awal sampai akhir dan dilakukan sesuai kebutuhan.

2. Hasil kelayakan ahli media, validator ahli media dengan perolehan prosentase sebelum revisi adalah 76% dan setelah revisi adalah 96%, sehingga berdasarkan hasil prosentase ini maka media yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan layak untuk diujicobakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi dengan perolehan prosentase 97%, sehingga berdasarkan hasil prosentase ini maka media yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan layak untuk diujicobakan. Dan Hasil kelayakan ahli pembelajaran, dengan perolehan prosentase 96%, sehingga berdasarkan hasil prosentase ini maka media yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan layak untuk diujicobakan. Dari hasil validasi produk oleh 3 validator, dapat disimpulkan bahwa media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh pada materi pecahan kelas 2 SD/MI dikatakan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi matematis peserta didik di MI Islamiyah Kumisik.
3. untuk mengetahui keefektifitasan media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh ini, dilakukan dengan uji normalitas, setelah data dikatakan normal maka selanjutnya adalah uji T. Dari hasil uji T yang dilakukan, maka diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.000 < 0.05$, maka h_0 ditolak dan h_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil literasi matematis peserta didik saat pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh

penggunaan media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa kelas 2 MI Islamiyah Kumisik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Supaya produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh khalayak luas, maka terdapat beberapa saran kepada pengguna maupun pembaca serta peneliti selanjutnya sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dapat digunakan sebagai media kartu soal pendamping guru dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang sama kepada peserta didik, serta bisa membantu peserta didik menjadi lebih aktif.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dapat digunakan sebagai media pendamping peserta didik dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sama dan bisa membantu peserta didik menjadi lebih aktif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dapat bisa digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang sama, namun alangkah baiknya lebih dikembangkan lagi dan menjadi media yang lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh diharapkan dapat digunakan untuk seluruh peserta didik kelas 2 MI Islamiyah Kumisik maupun sekolah lainnya. Peneliti juga menyarankan ketika melakukan pengembangan produk maka harus memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media yang telah dikembangkan peneliti yaitu berupa media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh yang dikembangkan untuk kelas 2 SD/MI dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu saran dan masukan dari beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta dari guru sangat bermanfaat untuk pengembangan media ini. Kritik dan saran tersebut digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh ini agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan.

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh ini lebih lanjut juga bisa dikembangkan lebih lagi sesuai situasi dan kondisi, dapat menambahkan materi-materi lain, sehingga penggunaannya juga bisa dalam jangka panjang untuk tahun berikutnya namun isi di dalamnya bisa diperbaiki dan dikembangkan lagi. Dan diharapkan dalam mengembangkan media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh adalah hasil buatan sendiri agar kualitasnya lebih bagus dan menarik bagi pembaca.