

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

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

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa Papan Bangun Datar berbasis STEAM untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Matematika semester II kelas II MI Al Irsyad Islamiyyah Kota Kediri. Berikut akan dipaparkan kesimpulannya:

1. Uji coba dilakukan peneliti di kelas II C MI Al Irsyad Islamiyyah Kota Kediri dengan menghasilkan data tentang proses pembelajaran di kelas II C ternyata dalam pembelajaran guru kebanyakan menggunakan metode ceramah, hanya menggunakan buku Bupena sebagai alat penyampaian materi, alat pembelajaran masih terbatas. Saat observasi pembelajaran Matematika peserta didik kurang antusias, ramai, bermain sendiri. Hal ini juga didukung dengan pengisian angket dengan indikator pertanyaan kesenangan terhadap matematika diperoleh presentase jawaban 58,3%, keinginan berhasil mengerjakan matematika diperoleh presentase jawaban 75%, keaktifan pembelajaran matematika diperoleh presentase jawaban 53,8%, semangat ketika pembelajaran matematika diperoleh presentase jawaban 53,8%.
2. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang dalam proses pengembangannya memerlukan lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam pengerjaan media Papan Bangun Datar berbasis STEAM ini dikerjakan

secara manual dengan menggunakan mesin kayu setelah itu dilapisi stiker gambar yang dikerjakan melalui aplikasi Canva. Media pembelajaran papan bangun datar berbasis STEAM mendapat kategori layak berdasarkan hasil validasi oleh validator dan sesuai kebutuhan materi di kelas II serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3. Kelayakan media papan bangun datar dirancang sesuai cara belajar anak kelas II berada pada tahap belajar dan bermain. Peningkatan motivasi dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* . Peningkatan ini seperti semangat belajar, lebih fokus, adanya rasa ingin tahu, dan lebih aktif saat proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan bangun datar.

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

Pengembangan media Papan Bangun Datar ini agar dapat dengan baik dimanfaatkan maka harus diperhatikan beberapa saran terkait, diantaranya :

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Papan bangun Datar Berbasis STEAM ini agar dapat digunakan sesuai kebutuhan maka pemanfaatannya sebagai berikut:

- a. Papan Bangun Datar ini sebaiknya digunakan pada kelas II SD/MI.
- b. Papan Bangun Datar digunakan oleh peserta didik kelas II pada materi bangun datar.

- c. Media Papan Bangun Datar ini terbuat dari kayu berukuran 30 cm dan 40 cm maka dari itu jika menggunakan harus hati-hati karena berukuran besar.

## 2. Saran Diseminasi

Papan Bangun Datar berbasis STEAM telah melalui uji kelayakan oleh beberapa ahli yaitu ahli media, materi, pembelajaran, subyek pengguna awal dan sudah melalui tahap uji coba lapangan pada peserta didik kelas II MI Al Irsyad Islamiyyah Kota Kediri. Penyebaran materi bangun datar ini dapat diakses melalui *barcode* yang ada pada buku petunjuk penggunaan.

## 3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Bagi pengembang selanjutnya agar Papan Bangun Datar berbasis STEAM ini lebih baik lagi maka ada beberapa saran yang perlu diperhatikan:

- a. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan produk tidak hanya satu materi Matematika saja, melainkan bisa mengembangkan pada materi lainnya.
- b. Bagi peneliti selanjutnya agar membuat papan bangun datar dengan bahan yang ringan dan mudah dibawa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya agar membuat lebih banyak lagi model kartu bangun datar.