

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

Berdasarkan tahapan pengembangan dan uji coba media PANITA (Papan Nilai Tempat) materi Bilangan Cacah mata pelajaran Matematika dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Papan Nilai Tempat (PANITA) yang digunakan untuk pembelajaran matematika kelas III materi bilangan cacah. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implemenetasi), dan *evaluation* (evaluasi) dimana dilakukan disetiap tahapan. Melalui kelima tahapan tersebut dihasilkan produk PANITA yang telah diuji cobakan pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Kediri. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan *handout* serta buku petunjuk penggunaan media.
2. Uji kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini melibatkan sejumlah validator, yakni ahli media dan ahli materi. Disamping itu peserta didik turut diminta memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan melalui angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media I mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat valid/layak dan ahli media II mendapatkan Persentase 97,5% dengan kategori sangat

valid/kayak namun perlu revisi kecil, jika diambil rata-rata dari kedua ahli media mendapatkan persentase 96,25% dengan kategori sangat valid/layak. Sedangkan dari ahli materi I mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori sangat valid/layak dan ahli media II mendapatkan persentase 100%, dengan kategori sangat valid/layak, jika diambil rata-rata dari kedua ahli materi mendapatkan persentase 96,2% dengan kategori sangat valid/layak. Kemudian untuk respon peserta didik juga mendapatkan kategori sangat valid/layak digunakan dengan persentase 94,2% pada uji coba produk skala kecil dan 97,6% pada uji coba produk skala besar. Dari data diatas dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran PANITA sangat layak digunakan oleh peserta didik untuk pembelajaran matematika materi bilangan cacah di kelas III MIN 2 Kota Kediri.

3. Uji Peningkatan hasil belajar dari media yang dikembangkan dapat diperoleh dari hasil tes peserta didik. Hasil tes pada uji coba skala kecil diperoleh nilai *N-Gain* dengan persentase 95,77%, hasil tes tersebut jika dicocokkan dengan tabel 3.6 mengenai kategori efektivitas media pembelajaran, maka skor tersebut mencapai lebih dari 76% dan termasuk dalam kriteria efektif meningkatkan hasil belajar. Kemudian untuk hasil tes uji coba skala besar diperoleh nilai *N-Gain* dengan persentase 85,99%, hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel 3.6 mengenai kategori efektivitas media pembelajaran, maka skor tersebut mencapai lebih dari 76% dan termasuk dalam kriteria efektif dan secara umum media yang dikembangkan efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar pembelajaran matematika

kelas III materi bilangan cacah. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media PANITA terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.

## **B. Saran**

### **4. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi Guru, media PANITA ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika kelas III materi bilangan cacah.
- b. Bagi Peserta Didik, media PANITA ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika kelas III materi bilangan cacah.
- c. Bagi Peneliti, media PANITA ini dapat diteliti peneliti lain untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik lainnya, misalnya minat belajar, motivasi belajar, maupun literasi matematika.

## **5. Saran Diseminasi**

Media PANITA ini diharapkan dapat digunakan bagi sekolah atau madrasah selain di MIN 2 Kota Kediri. Peneliti merekomendasikan agar dalam proses pengembangan suatu produk, setiap tahapan dalam metode penelitian pengembangan diperhatikan secara cermat. Selain itu, diseminasi produk perlu dilakukan guna memperoleh masukan dan saranyang konstruktif, sehingga produk yang dihasilkan dapat disempurnakan menjadi lebih optimal.

## **6. Saran Pengembangan Produk Selanjutnya**

Media yang dikembangkan peneliti yaitu media Papan Hitung yang tidak hanya ditujukan untuk peserta didik kelas III, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dijenjang lainnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lanjutan media Papan Hitung ini dengan mempertimbangkan masukan dan saran dari para ahli, baik dari segi media maupun materi. Untuk pengembangan produk selanjutnya, disarankan adanya revisi terhadap desain materi dan gambar yang disajikan, guna meningkatkan ketertarikan peserta didik serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran