

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Ini dapat mempengaruhi seberapa termotivasi, terlibat, dan berpengetahuan siswa selama proses belajar. Peneliti mengembangkan media Box Bangru (bangun ruang), sebuah media pembelajaran Matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media Box Bangru (dikembangkan) dikembangkan, apakah Box Bangru (bangun ruang) berpotensi meningkatkan pemahaman siswa, dan seberapa efektif Box Bangru (bangun ruang) untuk meminimalkan miskonsepsi siswa. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima fase dari penelitian ini. Wawancara, angket validasi, angket siswa, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Uji T dan Test Four-Tier digunakan untuk menganalisis data untuk mengetahui apakah pemahaman siswa lebih baik. Hasil validasi produk media 1 diberikan presentase 91% persen dengan kategori yang sangat layak, dan ahli media 2 diberikan presentase 68% persen dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi ahli Materi 1 mendapat presentase 96% persen dengan kategori layak, dan ahli materi 2 mendapat presentase 94% persen dengan kategori sangat layak. Temuan analisis data menunjukkan bahwa rata-rata sebelum menggunakan media adalah 46% dengan kategori pemahaman sangat rendah dan 80% persen setelah menggunakan media.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Box Bangru (bangun ruang) yang dilakukan oleh peneliti untuk meminimalkan miskonsepsi Peserta didik kelas I SDN Gogorante Kediri, peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan media ini. Media Box Bangru (bangun ruang) dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun ruang, selain bisa digunakan di kelas bawah, media ini dilengkapi jaring-jaring bangun ruang yang bisa digunakan media pembelajaran untuk kelas atas. Bagi pendidik dengan adanya media ini dapat meningkatkan inovasi dalam membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan lebih efektif. Diharapkan ketika menggunakan media ini membaca buku pedoman penggunaan sehingga memudahkan dalam pengoperasian media ini.

2. Saran Dimensi Produk

Media pengembangan media pembelajaran Box Bangru (bangun ruang) dapat digunakan untuk semua sekolah SD/MI di kelas I di seluruh Kota. Namun dalam menyebarkan produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kebutuhan kurikulum dan karakteristik dari setiap peserta didik pada masing-masing sekolah, sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media sebagaimana semestinya.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut
 - a. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk ini lebih lanjut dapat melakukann dengan cara menambah latihan soal di dalam Box Bangru (bangun ruang) agar lebih menarik.
 - b. Kembangkan produk untuk lebih menarik lagi dari sisi warna dan tingkat keterbacaan di dalam media.