

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Proses Pengembangan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran bernama KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam tahap awal, dilaksanakan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, beserta analisis peserta didik. Tahap lanjutan yakni, pada tahap desain, media dirancang berdasar hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap pengembangan dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli. Setelah itu, media diimplementasikan kepada siswa kelas I untuk diujicobakan. Terakhir yakni tahap evaluasi yang dilaksanakan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan.

2. Kelayakan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)

Dalam proses pengembangan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) dilakukan validasi kepada para ahli materi dan ahli media, paparan lengkapnya sebagai berikut:

a. Ahli Materi Pembelajaran

Ahli materi dalam penelitian ini terdiri dari dosen yang memiliki keahlian dalam bidang Matematika serta Wali Kelas I MI

Mambaul Ulum Kota Kediri. Berdasarkan hasil analisis data, Skor penilaian yang berasal dari ahli materi I sebesar 92%, sementara itu, ahli materi 2 memberikan penilaian sebesar 94%. Dengan demikian, media yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diimplementasikan.

Berpatokan pada hasil penilaian beberapa ahli menunjukkan media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk materi Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian 1 sampai 20 kelas I MI Mambaul Ulum Kota Kediri dikatakan layak untuk diimplementasikan.

b. Ahli Media Pembelajaran

Seorang ahli atau dosen yang memiliki pengalaman dibidang pengembangan media pembelajaran turut terlibat dalam proses penilaian. Berdasarkan hasil analisis data, ahli media I memberikan skor sebesar 70% pada tahap I yang dikategorikan “Layak” kemudian meningkat menjadi 80% pada tahap II yang dikategorikan “Layak” untuk digunakan. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media II mendapatkan skor 93% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan.

3. Keefektifan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)

Analisis data diatas menunjukkan hasil yang meningkat dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* pada saat uji coba kecil memperoleh rata-rata 57 dan rata-rata *posttest* 92. Perolehan nilai terendah pada saat *posttest* yakni 80 dan nilai *tertinggi* adalah 100. Sementara itu dalam *pretest* uji

coba besar memperoleh rata-rata 57 dan rata-rata *posttest* 87,27, dengan nilai terendah *posttest* 80 dan nilai tertinggi 100. Kemudian mendapatkan N-Gain Score 0,68 dengan kategori “Cukup Layak”.

Data yang telah dipaparkan diatas menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap pengimplementasian media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) pada peningkatan Keterampilan Berhitung peserta didik MI Mambaul Ulum Kota Kediri, berdasarkan data tersebut dapat dikatakan media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) ini cukup efektif digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik kelas I MI Mambaul Ulum Kota Kediri, peneliti menyarankan agar media ini dimanfaatkan secara optimal. Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan 1-20 kemudian lebih luasnya dapat digunakan untuk operasi hitung perkalian dan pembagian sederhana. Diharapkan media ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menambah antusias peserta didik dalam belajar. Bagi guru, media ini dapat menjadi sara inovatif untuk membuat proses belajar dikelas lebih menarik dan efisien. Penggunaan media ini sebaiknya disertai

dengan membaca buku panduan agar memudahkan dalam pengoperasiannya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) yang telah dikembangkan dapat diterapkan diseluruh sekolah MI/SD untuk kelas I diberbagai daerah. Namun, dalam proses penyebaran produk ini, penting untuk tetap mempertimbangkan kesesuaian dengan kurikulum serta memperhatikan karakteristik masing-masing peserta didik disetiap sekolah, agar pemanfaatan media dapat berlangsung secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan produk lebih lanjut peneliti lain bisa memperbarui atau menyempurnakan konsep perkalian dan pembagian agar dapat digunakan pada kelas selanjutnya atau yang lebih tinggi.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk dari sisi warna, desain dan kerapian produk.