

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk), dan pengembangan produk lebih lanjut.

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian yang dikemas dalam sebuah permainan dengan komponen utamanya adalah sebuah *flash card*. Menurut Taopik Rahman dalam jurnalnya mengatakan bahwa *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar.<sup>40</sup> Menurut Abbasian, *flash card* adalah sekelompok kartu yang memiliki instruksi dan berisi informasi, seperti kata atau angka pada satu sisi yang biasanya digunakan untuk berlatih secara mandiri atau berkelompok dalam kelas.<sup>41</sup>

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berupa kartu belajar yang efektif dan memiliki dua sisi dengan salah satu sisi dapat berisi gambar, teks, ataupun tanda simbol dan sisi lainnya dapat berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, ataupun uraian

---

<sup>40</sup> Taopik Rahman, Sumardi Sumardi, and Fitri Fuadatun, "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media *Flash card*," *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 1, no. 1 (June 20, 2017), hal. 122.

<sup>41</sup> Abbasian, G, "The Effect of Flash Card-based Instruction on Vocabulary Learning by EFL Learners",... , hal. 1931.

yang dapat membantu siswa dalam mengingat atau mengarahkan kepada suatu hal yang berhubungan dengan gambar ataupun teks yang tertera pada kartu.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *flash card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.<sup>42</sup>

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan mengacu pada sebuah rancangan penelitian dan pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 6 tahapan yang terdiri dari (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Implement*, (5) *Evaluate*.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card* Perkalian) ini adalah materi dasar operasi hitung perkalian 1 sampai 10. Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen yaitu papan FLACAPER, kartu bom, kartu teks, stik reward, dan komponen utamanya adalah sebuah *flash card* semua komponen media tersebut disimpan dalam sebuah kotak media, disediakan juga kertas panduan cara bermain media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card* Perkalian).

Pengembangan media pembelajaran ini divalidasi kepada ahli media, ahli materi yang merupakan seorang dosen PGMI, dan respon pendidik maupun peserta didik dari MI Raudlotut Thalabah Kabupaten Kediri. Hasil validasi dari semua ahli media, materi dan respon pendidik menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card*

---

<sup>42</sup> Susilana rudi, dan Riyana Cepi, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian...*, hal. 95

Perkalian) ini valid/ layak untuk digunakan di kelas III MI Raudlotut Thalabah Kabupaten Kediri.

Hasil dari respon siswa pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa kelas III-A MI Roudlotut Thalabah Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa media FLACAPER (*Flash Card* Perkalian) memiliki kualifikasi baik sekali digunakan sebagai perangkat pembelajaran untuk siswa pada materi operasi hitung perkalian dalam kelompok kecil. Sedangkan dari hasil respon siswa pada kelompok besar yang terdiri dari 29 orang siswa kelas III-B MI Roudlotut Thalabah Kabupaten Kediri juga menunjukkan bahwa media FLACAPER (*Flash Card* Perkalian) memiliki kualifikasi baik sekali digunakan sebagai perangkat pembelajaran untuk siswa pada materi operasi hitung perkalian dalam kelompok besar.

Dari hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari kelompok kecil maupun besar disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card* Perkalian) dapat meningkatkan hasil belajar untuk materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas III MI Roudlotut Thalabah Kabupaten Kediri.

Nilai akhir yang diperoleh dari angket ahli materi adalah 4,84. Berdasar kriteria tingkat kevalidan dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki kualifikasi sangat valid dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran untuk siswa dalam materi operasi hitung perkalian. Dari ahli media, nilai akhir yang diperoleh adalah 4,60. Berdasar kriteria tingkat kevalidan dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki kualifikasi sangat valid dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran untuk siswa dalam materi operasi

hitung perkalian. Data analisis dari respon pendidik mendapat nilai 4,60. berdasar kriteria tingkat kevalidan disimpulkan bahwa media ini memiliki kualifikasi sangat valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil analisis data dari respon peserta didik mendapat persentase 98,54% pada kelompok kecil dan 98,05% pada kelompok besar, yang artinya media ini termasuk dalam kategori baik sekali untuk digunakan pada kelompok kecil maupun besar. Adapun hasil analisis data dari pre-test dan post-test menggunakan analisis *T-test of Related* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 24 for windows* hasil akhir menunjukkan taraf signifikansi  $0,011 < 0,05$  pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa kelas III-A, dan  $0,016 < 0,05$  pada kelompok besar yang terdiri dari 29 orang siswa kelas III-B. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil pre-test yaitu sebelum penggunaan media dengan post-test yaitu sesudah menggunakan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card Perkalian*).

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dari segi kepraktisan, media pembelajaran ini telah dinilai praktis. Hal ini dikarenakan media ini telah memenuhi beberapa indikator antara lain :

- a. Validator telah menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan revisi. Pernyataan ini tercantum di lembar validasi.
- b. Berdasarkan tabulasi hasil uji coba pada kelompok kecil maupun besar menunjukkan respon sangat baik hasil uji dari pre-test dan post-test,

dengan hasil akhir menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 baik dari kelompok kecil  $0,011 < 0,05$  maupun kelompok besar  $0,016 < 0,05$ . Yang artinya bahwa penilaian hasil belajar siswa sangat meningkat dengan baik.

- c. Persentase pertanyaan siswa berdasarkan hasil analisis lembar respon peserta didik pada media pembelajaran menunjukkan 98,54% pada kelompok kecil dan 98,05% pada kelompok besar, yang artinya media pembelajaran layak dan dapat digunakan pada kelompok kecil maupun besar.

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

### **Lanjut**

Agar produk pengembangan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya :

#### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dan guru diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika menggunakan media FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) sudah siap.
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar dan berlatih soal cerita terkait materi operasi hitung perkalian,

sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari secara lebih luas lagi.

- c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal cerita yang ada, serta mendiskusikan setiap masalah yang belum mereka temukan jawabannya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.
- d. Siswa diharapkan selain menggunakan media ini untuk menghafal perkalian. Siswa juga diharapkan berlatih sendiri untuk menghafal materi operasi hitung perkalian dan mengingat ingat materi yang telah dipelajari agar lebih hafal lagi.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran FLACAPER (*Flash Card* Perkalian) ini dapat digunakan di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dan kebutuhan dari siswa, sehingga penggunaan produk tidak sia-sia.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena

produk ini hanya memuat materi dasar operasi hitung perkalian..

- b. Produk yang dikembangkan hanya digunakan secara offline namun bisa dikembangkan dengan sistem online, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran hanya dengan akses internet menggunakan android ataupun komputer. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.