

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika. Media pembelajaran berupa media tiga dimensi dengan nama media Kotak Ajaib. Media kotak ajaib ini berbentuk kotak. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Bord & Gall modifikasi Sugiyono, yang terdiri dari sepuluh tahapan yang terdiri dari (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi desain, (10) produksi massal. Namun pada penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya menggunakan langkah sampai pada tahap kedelapan yaitu uji coba pemakaian, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Materi yang dibahas dalam produk pengembangan media pembelajaran kotak ajaib ini adalah materi bangun datar MI. Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa bagian, yang dapat dioperasikan dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

Pengembangan produk media pembelajaran ini di validasikan oleh ahli materi dan ahli media yakni dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri dan guru dari sekolah di tempat penelitian di MI Sabilul Muttaqin 02 Blitar. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan

bahwa pengembangan media pembelajaran kotak ajaib ini layak untuk digunakan di kelas IV MI Sabilul Muttaqin 02 Blitar tahun ajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan media, angket respon peserta didik, serta pemberian post-test dan pre-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Data hasil validasi ahli materi diperoleh skor presentase sebesar 96,3% kategori “sangat layak”, hasil validasi ahli media sebesar 86,9% kategori “sangat layak” dan hasil respon peserta didik diperoleh skor 80,9% kategori “sangat layak” serta hasil belajar dari pre- test dan post- test meningkat dengan rata rata nilai pre- test 54,4 dan nilai rata- rata post- test 80,75 serta hasil uji N- Gain yaitu 0,56 kategori sedang dengan presentase 56% dengan kategori cukup efektif.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak ajaib sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV MI Sabilul Muttaqin 02 Blitar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

Saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca yaitu

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria kualitas
2. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan pada tahap uji coba pemakaian