

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran edukatif *monopoly mathematic* pada materi pecahan, kajian yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan

Penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). (1) Tahap *Analysis*, tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. (2) Tahap *Design*, tahap ini bertujuan untuk merancang media *monomath* mulai dari papan *monomath*, kartu soal, kartu sertifikat daerah, kartu kesempatan, kartu dana BOS, kartu informasi umum, uang poin serta buku panduan penggunaan *monomath*. (3) tahap *Development*, pada tahap ini produk yang telah dirancang dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing dan kemudian divalidasi oleh validator. Adapun aspek yang divalidasi adalah aspek media oleh Dosen Tutik Dinur Rofiah, M.Pd. yang memvalidasi media *monomath* baik dari kesesuaian warna, kesesuaian gambar, dan hal lainnya yang berhubungan dengan media *monomath*. Untuk aspek materi divalidasi oleh Dosen Choirul Anisa, M.Pd. yang memvalidasi materi pecahan baik dari soal yang ada di kartu soal, soal yang ada di *post-test* dan *pre test* dan juga materi yang ada pada buku panduan. (4) Tahap

Implementation, pada tahap ini produk yang telah divalidasi akan diujicobakan pada peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco. Uji coba produk pada peserta didik dibagi menjadi dua yaitu: pertama, uji coba produk dalam kelompok kecil terdiri dari empat peserta didik di kelas eksperimen. Kedua, uji coba produk dalam kelompok besar terdiri dari seluruh peserta didik pada kelas eksperimen yaitu 26 peserta didik. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *monomath* yang dikembangkan melalui angket respon peserta didik.

(5) Tahap *Evaluation*, tahap evaluasi dilakukan setelah tiap tahapan dilakukan.

2. Validitas Produk

Proses validasi media pembelajaran *monomath* dimulai dari validasi media oleh ahli media, validasi materi oleh ahli materi validasi ahli pembelajaran oleh guru, serta uji coba kelompok kecil dan besar. Hasil validasi media oleh ahli media mendapat persentase sebesar 75% dengan kategori valid, validasi materi oleh ahli materi mendapat persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid, validasi ahli pembelajaran oleh guru mendapat presentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, validasi pengguna kelompok kecil mendapat presentase sebesar 97,08% dengan kategori sangat valid dan validasi pengguna kelompok besar mendapat presentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil rata-rata keseluruhan presentase validitas yaitu sebesar 90,9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *monopoly mathematic*

(*monomath*) dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas IV pada materi pecahan semester genap.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, diperoleh bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,822 dan diperoleh t_{tabel} sebesar 2,010 yang mana hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen (menggunakan media *monomath*) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan media *monomath*). Sedangkan pada hasil *n-gain*, diperoleh nilai rata-rata *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,5 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,2 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *monomath* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan kelas IV.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media *monomath* disarankan sebagai berikut:

- a. Hasil dari pengembangan media *monomath* pada pembelajaran matematika kelas IV dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pecahan.
- b. Media pembelajaran *monomath* hendaknya digunakan dengan bimbingan guru karena komponen media *monomath* ini tidak bersifat

mandiri, jadi butuh pendampingan guru agar pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien.

- c. Media *monomath* sebagai media pendamping pada proses pembelajaran berlangsung.

2. Saran Diseminasi

Pengembangan dari penelitian ini dapat digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian maupun di setiap lembaga pendidikan terkhusus sekolah dasar atau sederajat, Dalam pengembangan produk ini peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini perlu tahapan evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memperhatikan sasaran yang akan diuji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena media pembelajaran *monomath* ini dibuat berdasarkan atas kondisi lingkungan yang ada di sekitar sekolah. Sehingga media pembelajaran *monomath* ini dapat lebih menarik dan bermanfaat

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan media *monomath* yang telah dilakukan, diharapkan dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut seperti menguji pengaruh pembelajaran terhadap produk yang telah diciptakan atau bisa juga dengan membuat penelitian dan pengembangan yang sama untuk materi yang berbeda. Pembuatan media pembelajaran harus dikembangkan lebih lanjut untuk menambah pemahaman peserta didik terhadap materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran

yang mana mata pelajaran matematika sudah mendapat predikat sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian peserta didik.