

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran Papan Puzzle Pecahan Senilai pada kelas IV SDI Bandar Kidul Kota Kediri ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media papan puzzle pecahan senilai ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi).
2. Efektifitas media dapat dilihat dari hasil uji coba pengembangan media Papan Puzzle Pecahan Senilai ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari validator serta penilaian guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas IV di SDI Bandar Kidul Kota Kediri berikut presentase yang diperoleh oleh kelompok kecil dan kelompok besar:
  - a. Penilaian dari ahli materi/isi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan sebesar 87%
  - b. Penilaian dari dua ahli media/desain memperoleh presentase kevalidan/kelayakan sebesar 88% dan 93%.

Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari angket yang diberikan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 6 anak terhadap media papan puzzle pecahan senilai sangat baik dengan presentase 95%. Maka media papan puzzle yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur menggunakan angket dan soal Pre-Test dan Post-Test mengalami peningkatan dari perolehan nilai awal/sebelum sebesar 59,00 meningkat menjadi 80,09. Berdasarkan perolehan rata-rata dari nilai pretest dan posttest tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Papan Puzzle Pecahan Senilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan secara umum bahwa media papan puzzle pecahan senilai yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Penggunaan media ini membantu meningkatkan efektifitas, dan kemenarikan pembelajaran matematika sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SDI Bandar Kidul Kota Kediri.

## **B. Saran**

### **1. Saran untuk keperluan pemanfaatan**

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media Papan Puzzle Pecahan Senilai disarankan sebagai berikut:

- a. Hasil dari pengembangan media Papan Puzzle Pecahan Senilai pada pembelajaran matematika kelas IV dapat dimanfaatkan untuk

memfasilitasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai.

- b. Media pembelajaran Papan Puzzle Pecahan Senilai hendaknya digunakan dengan bimbingan guru karena media pembelajaran ini tidak bersifat mandiri jadi butuh pendampingan guru, agar proses belajar mengajar bisa berjalan secara efektif.

## 2. Saran Diseminasi

Media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan masalah pembelajaran Siswa kelas IV SDI Bandar Kidul Kota Kediri, sehingga apabila digunakan oleh siswa lain perlu dilakukan penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian sesuai karakteristik yang ada.

## 3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan catatan saat uji coba yang telah dilaksanakan, maka untuk perkembangan lanjutan dan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media Papan Puzzle Pecahan Senilai memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Papan Puzzle Pecahan Senilai ini hanya terbatas pada bilangan 1 sampai  $1/10$  dan pecahan di atas angka  $1/10$  masih perlu dikembangkan untuk materi pecahan senilai.
- b. Dapat menggunakan bahan yang lebih ringan agar mudah di bawa

