

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan media permainan dakonmatika ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari 10 tahap. Pada penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi hanya sampai tahap uji produk saja, dikarenakan peneliti hanya sebatas melakukan pengembangan, bukan untuk membuat produk secara masal. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi alasan bagi peneliti. Enam tahap tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Dalam tahap potensi dan masalah, peneliti mendapatkan informasi tentang masalah yang ada di sekolah. Pertama, kurang maksimal menerapkan konsep matematika khususnya materi FPB dan KPK dan minimnya media atau alat peraga yang dapat memudahkan anak dalam mempelajari materi FPB dan KPK. Serta potensi yang didapatkan yakni media permainan dakonmatika sebagai alat bantu yang dapat dikembangkan kembali. Dalam tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data terkait dengan masalah yang didapat, berupa buku matematika paket kelas IV SD, buku-buku terkait dengan materi FPB dan KPK dan artikel-artikel. Untuk tahap desain produk, peneliti melakukan desain sendiri. Sedangkan dalam tahap validasi desain, peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli (validator). Beberapa aspek yang dinilai oleh ketiga validator, yakni aspek kevalidan, aspek praktisan, dan aspek keefektifan. Selanjutnya tahap perbaikan desain, peneliti melakukan revisi terkait hasil dan saran dari validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli. Dan terakhir, tahap ujicoba produk. dalam tahap ini peneliti melakukan ujicoba media permainan dakonmatika yang sudah dibuat kepada siswa kelas IV MI Baitur Rohim.

2. Kualitas media permainan dakonmatika berdasarkan penilaian dari para ahli (ketiga validator), media permainan dakonmatika yang dikembangkan ini masuk dalam kategori valid dengan skor kevalidan dengan nilai rata-rata sebesar 3,6. Dan kriteria kepraktisan media ini dapat dipenuhi karena dua validator menyatakan bahwa media permainan dakonmatika yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan satu validator menyatakan bahwa media permainan dakonmatika yang dikembangkan dapat digunakan dengan banyak revisi.
3. Respon siswa terhadap media dakonmatika pada uji coba lapangan ini diperoleh persentase sebesar 96% respon positif dan siswa yang mencapai skor diatas 75 diperoleh prosentase sebesar 83%.

B. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan penulis sebagai sumbangan pemikiran terhadap pengembangan media pembelajaran khususnya dalam matematika adalah sebagai berikut :

1. Media permainan dakonmatika ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar terutama bagi siswa MI/SD kelas IV.
2. Media permainan dakonmatika ini hendaknya dikembangkan kembali untuk di ujicobakan di beberapa sekolah agar dapat ditentukan kelemahan yang masih dapat diperbaiki lagi.