

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diatas maka dapat disimpulkan penelitian ini yaitu:

- 1) Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, diperoleh sebuah media pembelajaran berupa media Caturli (Catur Perkalian) materi operasi perkalian di kelas II. Proses pengembangan Sugiyono ini dilakukan dengan adanya modifikasi sehingga menjadi lima tahap, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk.
- 2) Berdasarkan hasil penilaian tentang validasi media yang dilakukan oleh ahli media I Bapak Drs. Daitin Tarigan, M.Pd Dosen di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP, pada hasil validasi materi tahap I media caturli (catur perkalian) mendapatkan hasil presentase 50,52%. Namun masih ada beberapa saran yang diberikan agar media dapat ditingkatkan dan lenih menarik lagi. Selanjutnya di tahap II dengan mendapatkan hasil presentase 93,68%. Nilai presentase ini dikategorikan dengan standar kualitas produk media pembelajaran dan layak digunakan.
- 3) Berdasarkan hasil penilaian tentang validasi media yang dilakukan oleh ahli media II Bapak Septian Prawij aya, S.Pd.,M.Pd. Dosen di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP, pada hasil validasi materi

tahap I media caturli (catur perkalian) mendapatkan hasil presentase 53,33%. Namun masih ada beberapa saran yang diberikan agar media dapat ditingkatkan dan lebih menarik lagi. Selanjutnya di tahap II dengan mendapatkan hasil presentase 86,66%. Nilai presentase ini dikategorikan dengan standar kualitas produk media pembelajaran dan layak digunakan.

- 4) Hasil validasi ahli pembelajaran guru kelas II dalam hal ini sebagai respon terhadap media caturli (catur perkalian) yang dikembangkan mendapatkan hasil presentase 91,66%. Nilai presentase ini dikategorikan dengan standar kualitas produk media pembelajaran dan layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Catur Perkalian (Catur Perkalian) merupakan media yang “Layak” dikembangkan. Pengembangan media merujuk pada langkah penelitian menggunakan metode pengembangan R & D dari Sugiyono (2017:409) dengan menggunakan langkah penelitian sebanyak 10 langkah. Pada penelitian ini menggunakan pembatasan langkah penelitian sebanyak 5 langkah. Adapun langkah-langkah penelitian yaitu 1) potensi masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media Catur Perkalian (Caturli) merupakan media yang “Layak” digunakan dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran matematika Pada Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diungkapkan pada penelitian ini sebagai perbaikan dan perkembangan ilmu pengetahuan yaitu sebagai berikut:

1. Agar dilakukan penelitian dengan memanfaatkan keterbatasan pada penelitian ini yaitu melakukan penelitian untuk menguji keefektifan media kotak caturli yang diterapkan kepada siswa.
2. Agar dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan kepada mahasiswa tingkat akhir dalam membuat penelitian pengembangan.
3. Agar menjadi sumber informasi bagi guru pada media kotak caturli dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar.
4. Agar menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkan media kotak caturli kepada siswa kelas II Sekolah Dasar.
5. Penelitian dibatasi untuk menguji kelayakan produk media kotak caturli berdasarkan hasil lembar penilaian ahli. Alasan batasan penelitian tidak diuji cobakan berdasarkan surat edaran rektor Universitas Negeri Medan terkait covid-19.
6. Diharapkannya uji coba produk terhadap Siswa SD kelas II sebaiknya dilakukan setelah berakhirnya covid-19.