

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya yaitu Pengembangan Media Permainan *Multiply Card* yang dikembangkan adalah Valid dan Sesuai dengan Karakteristik Siswa Kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan T.A 2020/2021 dalam pembelajaran matematika materi pokok operasi perkalian.

Berdasarkan data uji kevalidan, media permainan *multiply card* ini memenuhi kategori valid dengan kelayakan digunakan dalam pembelajaran matematika materi pokok operasi perkalian, kelayakan ini didasarkan pada:

- a. Uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 89,41 %, (Sangat layak),
- b. Uji kelayakan materi bahan ajar terhadap guru kelas IV SDN 060948 Medan labuhan 95,29 % (Sangat Layak).
- c. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 95,71 % (Sangat Layak),

Dari ketiga skor validasi ahli diperoleh nilai rata-rata 93,47 % dengan kriteria “sangat baik”. Sehingga media permainan *multiply card* sudah layak digunakan tanpa revisi. Penelitian dan pengembangan media *multiply card* untuk siswa kelas IV SD telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan dari Sugiyono yang telah disederhanakan karena keterbatasan waktu serta keadaan yang terjadi pada saat ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

Bagi Guru

Dengan adanya penelitian dan pengembangan media permainan *multiply card* pada materi pokok operasi perkalian yang sudah dinyatakan layak, maka guru dapat menggunakan dan melakukan ujicoba media sebagai sarana membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik pada materi pokok operasi perkalian.

Bagi Siswa

Media *multiply cadr* yang sudah dikembangkan dapat digunakan siswa untuk menambah keterampilan perkalian guna menambah wawasan ilmu pengetahuan.

Bagi Peneliti selanjutnya

Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media mu agar *multiply card* lebih sempurna dan lebih baik lagi dengan menganalisis efektivitas penggunaan media permainan terhadap pembelajaran dan siswa dengan melakukan uji coba sesuai dengan langkah prosedur pengembangan yang semestinya.