

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba media yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Peneliti melakukan pembuatan media manipulatif kartu bilangan sebagai media belajar matematika pada materi pecahan sederhana. Pada tahapan ini yang dilakukan peneliti melalui beberapa proses yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melalui observasi dan wawancara di MI Muhammadiyah Trangsang. Analisis kebutuhan dan materi untuk membantu peneliti dalam pembuatan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahapan desain yang dilakukan dengan menentukan KI dan KD, tujuan pembelajaran, merancang konten media, kemudian menyiapkan alat dan bahan. Pada tahapan pengembangan meliputi produk awal, validasi ahli, revisi berdasarkan masukan ahli, uji coba produk. Pada tahapan implementasi menggunakan media manipulatif kartu bilangan yang diterapkan pada 1 guru dan 64 siswa di MI Muhammadiyah Trangsang. Tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi yang bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan.
2. Media manipulatif kartu bilangan pada materi pecahan sederhana yang untuk siswa kelas III MI Muhammadiyah Trangsang layak digunakan.

Berdasarkan dari hasil penilaian, tingkat penilaian kelayakan yang diberikan oleh ahli materi sebesar 100%, ahli media sebesar 97%, dan guru kelas sebesar 93,75% dari semua penilaian termasuk dalam kategori “Sangat Layak” serta lembar kerja yang digunakan sebagai alat ukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman ini mendapatkan skor 95,4 terkategori “Sangat Baik”. Selain itu respon dari guru dan siswa mendapatkan repon positif berdasarkan hasil angket dan uji coba yang telah dilakukan. Dengan demikian media manipulatif kartu bilangan pada materi pecahan sederhana layak di gunakan pada kelas III MI Muhammadiyah Trangsan.

B. Implikasi

Berikut implikasi dari penelitian ini adalah :

1. Media manipulatif kartu bilangan dapat membantu guru mengajarkan siswa dalam memahami materi yang bersifat tidak konkret seperti pecahan serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan permainan edukatif yang sesuai untuk kelas bawah.
2. Siswa menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung serta mengurangi kebosanan dengan tambahan fasilitas adanya media pada pembelajaran matematika

C. Saran Pemanfaatan Produk

Saran untuk penyempurnaan pengembangan masa mendatang, diperlukan tindak lanjut agar hasilnya lebih maksimal adalah :

1. Media ini juga dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai alat bantu saat penjelasan namun sekaligus dapat menjadi permainan edukatif.
2. Media ini dapat diterapkan kembali dalam bentuk kegiatan kelompok untuk meningkatkan interaksi antar siswa.
3. Media ini masih memiliki potensi dikembangkan lebih lanjut dengan menambah soal atau materi lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.