

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal Gresik dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media CAMAC yang dilakukan pada kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu dengan jumlah peserta didik 25 anak. Proses pengembangan media CAMAC berbasis kearifan lokal Gresik menggunakan model 4-D dari Thiagarajan meliputi empat tahap yaitu Define, Design, Develop dan Dissemination yang kemudian dimodifikasi menjadi tiga tahap yaitu pendefinisian (Define), Perencanaan (Design) dan tahap Pengembangan (Develop). Alasan peneliti tidak menerapkan tahap akhir pada model penelitian 4-D karena keterbatasan waktu yang digunakan.
2. Pada penelitian pengembangan media CAMAC menggunakan dua aspek validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli media dinilai oleh dosen PGSD memperoleh skor rata-rata 85,41 %, dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli materi dinilai oleh guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu memperoleh rata-rata skor 91,66 %, dengan kriteria sangat valid.
3. Analisis respon peserta didik penelitian menggunakan angket respon. Hasil dari analisis respon peserta didik menggunakan angket respon mendapat skor sebesar 96 % masuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal Gresik pada siswa kelas IV SD dapat digunakan sebagai alat bantu atau sumber belajar dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran, diantaranya yaitu :

1. Bagi guru

Media pembelajaran CAMAC ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran.

2. Penelitian selanjutnya

Diharapkan agar menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk menghasilkan sumber belajar lebih menarik, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

