

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media *fraction math* mengacu pada adaptasi dari model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh (Thiagarajan, 1974) dengan melaksanakan tiga tahap, diantaranya :
 - a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan analisis awal yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan pada guru, peserta didik, kurikulum, dan juga game.
 - b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan beberapa langkah diantaranya: menyusun *prototype*, merancang pengembangan media dengan membuat *flowchart*, menyiapkan materi dari berbagai sumber relevan sesuai kurikulum yang berlaku, serta membuat soal-soal kuis yang sesuai dengan materi.
 - c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan validasi media yang diikuti dengan revisi dan uji coba pengembangan.
2. Media *fraction math* divalidasi oleh lima orang validator, yaitu tiga orang validator ahli materi dan dua validator ahli media. Dari hasil kelima validator, media *fraction math* dikatakan sangat valid karena dari segi materi memperoleh presentase sebesar 91,6% dan dari segi media menunjukkan presentase sebesar 92,5%.
3. Dari uji coba yang dilakukan oleh peserta didik dikumpulkan dalam bentuk angket respon dan memperoleh presentase sebesar 83,56% yang menunjukkan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media *fraction math* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.

B. Saran

1. Bagi guru, pada materi pecahan guru dapat menggunakan media *fraction math* untuk memberikan suasana belajar yang baru pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan media *fraction math* dapat dikembangkan lebih lanjut baik dari segi tampilan maupun materi serta butir-butir soal.

