

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang sudah dipaparkan dan memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 135 Gresik dengan subjek penelitian berjumlah 15 peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni Analisis (*Analyze*) yakni menganalisis permasalahan yang ada di Kelas IV Sekolah Dasar. Dari hal tersebut terdapat permasalahan yakni kesulitan peserta didik dalam memahami materi matematika salah satunya materi bangun datar segi empat. Melihat permasalahan yang ada, peneliti ingin mengembangkan sebuah media, karena dengan penggunaan media pada pembelajaran dapat menambah pemahaman peserta didik. Tahap yang kedua Desain (*Design*) membuat rancangan desain media semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva. Tahap yang keempat (*Implementation*) pada tahap ini, melakukan ujicoba media yang telah dibuat kepada peserta didik sekolah dasar. Ujicoba dilakukan guna mengetahui keefektifan dari media *magic disc*. Tahap yang terakhir Evaluasi (*Evaluation*) yakni melihat secara jelas apakah media yang telah dikembangkan dan diterapkan sesuai dengan harapan atau belum. (Branch, 2009). Penelitian pengembangan

media ini menghasilkan produk media pembelajaran *magic disc* yang terbuat dari triplek dengan diameter 40 cm.

2. Kelayakan dari media pembelajaran *Magic Disc* dapat dilihat dari hasil validasi ahli yaitu ahli media dengan persentase 98% dan ahli materi 96%. Kemudian mendapatkan persentase rata-rata sebesar 97%. Sehingga media *Magic Disc* dapat dinyatakan sangat layak.
3. Keefektifan media *Magic Disc* dilihat dari hasil pretest posttest dengan perolehan skor N-gain 0,56066 dalam kategori sedang. Sehingga media *magic disc* dapat dikatakan efektif. Serta dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan pendidik dengan perolehan skor rata-rata 95% dan memenuhi kriteria sangat baik.

B. Saran

Saran dalam pemanfaatan media *Magic Disc* yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagi pendidik

Menggunakan *Magic Disc* akan lebih berarti jika digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengikutsertakan peserta didik.

Pendidik dapat menggunakan media dalam menyampaikan materi, agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pendidik juga dapat mengembangkan media ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada kegiatan pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik harus menggunakan media dengan hati-hati sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pendidik.

3. Bagi pengembang lain

Media *Magic Disc* diharapkan menjadi lebih baik juga dapat memuat materi yang lebih banyak. Menggunakan subjek uji coba yang lebih banyak dan disarankan untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai media pembelajaran agar lebih bijaksana lagi dalam mengembangkan sebuah produk.

