

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan pada data penelitian dan penjelasan tentang perancangan sarana belajar “Beri Makan Buaya” pada materi perbandingan bilangan cacah untuk siswa kelas 2 UPT SD Negeri 48 Gresik, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan Media “Beri Makan Buaya” meliputi

a) Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada proses ini dilaksanakan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan wawancara dengan wali kelas II. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II, siswa masih menemui kendala dalam memahami penggunaan simbol $<$, $>$, dan $=$ karena belum tersedianya media visual yang mendukung. Dengan demikian, diperlukan perancangan sarana belajar yang melibatkan siswa secara aktif serta selaras dengan ciri khas siswa tingkat awal.

b) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini disusun rancangan media yang meliputi desain kartu angka, dadu puluhan dan satuan, simbol mulut buaya sebagai pengganti tanda perbandingan, serta rancangan box kubus sebagai wadah penyimpanan. Desain dibuat menarik, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pembelajaran materi perbandingan bilangan cacah.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Rancangan media direalisasikan menjadi produk nyata. Pada tahap ini peneliti membuat kartu angka dari akrilik dan PVC Foam, membuat dadu 10 sisi, membuat simbol mulut buaya, serta merakit box kubus beserta rak penyimpanannya. Media kemudian divalidasi oleh validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan direvisi sesuai validator sebelum diimplementasikan. Revisi yang dilakukan meliputi

penambahan petunjuk penggunaan, perapian lem, pemakaian benda konkret dan penyesuaian pada LKPD.

c) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media “Beri Makan Buaya” digunakan pada pembelajaran matematika kelas II setelah peneliti menyampaikan materi perbandingan bilangan cacah sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah penjelasan materi, siswa melakukan aktivitas menggunakan media, meliputi melempar dadu untuk membentuk bilangan, memilih kartu angka, dan menentukan tanda perbandingan dengan simbol mulut buaya. Setelah kegiatan selesai, siswa diminta mengisi angket respon untuk mengetahui pendapat mereka terhadap pembelajaran menggunakan media tersebut.

d) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, seluruh data hasil validasi ahli, capaian pembelajaran siswa, serta respon siswa dikaji untuk melihat kevalidan dan keefektifan media secara keseluruhan. Hasil evaluasi memperlihatkan sarana belajar sudah sesuai dengan standar valid, praktis, dan efektif, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran perbandingan bilangan cacah di kelas II.

2. Kevalidan media “Beri Makan Buaya”

Kevalidan media “Beri Makan Buaya” dilihat melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase 97,5% yang termasuk dalam kategori Sangat Valid, Selain itu, validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata presentase 96,25%, juga dikategorikan Sangat Valid. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, komponen, dan kesesuaian materi bagi siswa kelas II.

3. Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media “Beri Makan Buaya”, peneliti membagikan angket respon setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media “Beri Makan Buaya”. Berdasarkan

hasil angket, diperoleh total skor 132 dari skor maksimal 140, sehingga menghasilkan presentase 94,3% dengan kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru maupun peneliti selanjutnya disarankan untuk mengganti bahan media “Beri Makan Buaya” yang menggunakan akrilik dengan bahan yang lebih ringan dan mudah dibentuk, seperti PVC foam board, eva foam, atau karton tebal berlapis laminasi. Selain itu, disarankan menggunakan perekat copot-pasang yang lebih kuat, seperti double tape nano (gel tape) atau *velcro heavy-duty*, agar kartu angka dan simbol tidak mudah lepas saat ditempelkan pada papan tulis non-magnetik. Alternatif lainnya, guru dapat menggunakan papan tulis magnetik sehingga kartu angka dan simbol dapat ditempel menggunakan magnet dengan lebih kuat dan praktis.
2. Guru maupun peneliti selanjutnya disarankan menambahkan aturan dan penggunaan media seperti memberikan lembar panduan atau menyediakan video tutorial penggunaan media dan aturan permainan yang menampilkan tahapan kegiatan secara visual, sehingga siswa dapat melihat secara langsung gerakan dan langkah penggunaan media “Beri Makan Buaya” dengan lebih jelas.
3. Guru maupun peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan penjelasan awal terkait materi perbandingan bilangan disertai praktik menggunakan benda-benda konkret yang ada di kelas maupun di kehidupan-sehari hari, seperti pensil, buku, penghapus atau benda lainnya, dengan cara membandingkan jumlah atau banyaknya benda tersebut sebelum penggunaan media.
4. Guru maupun peneliti selanjutnya disarankan untuk menyusun LKPD atau soal evaluasi dalam bentuk soal cerita atau pernyataan benar-salah yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa tidak hanya mengisi simbol perbandingan yang benar.

5. Guru maupun peneliti selanjutnya disarankan menambah kegiatan pendamping bagi siswa yang menunggu giliran bermain, seperti menuliskan hasil bilangan yang diperoleh sebelumnya, simbol perbandingan yang digunakan, serta hasil perbandingan pada LKPD kelompok, sehingga seluruh siswa tetap aktif selama pembelajaran berlangsung.
6. Guru dan peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain dadu yang di mana dadu puluhan berisi angka 0,10,20,30, dst dan dadu satuan 0,1,2,3, dst. dengan cara ini, apabila hasil lemparan dadu puluhan 20 dan dadu satuan 5, siswa langsung dapat memahami bahwa angka totalnya 25. Dan memberikan warna yang berbeda untuk dadu puluhan dan dadu satuan

