

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, peneliti dapat menghasilkan media pembelajaran Snakder Misbox pada tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri sub tema 1 lingkungan rumahku pembelajaran 3 mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 UPT SDN 39 Gresik. Model pengembangan Thiagarajan (4D) yaitu model pembelajaran yang digunakan peneliti, akan tetapi disini peneliti hanya menggunakan sampai tahap ke tiga saja. Tiga tahap tersebut yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develope*). Media pembelajaran sebelumnya dilakukan validasi kepada para validator yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Guru Kelas 1 UPT SDN 39 Gresik untuk menjadikan media pembelajaran Snakder Misbox yang lebih baik lagi. Berikut yaitu kriteria media pembelajaran dikatakan berkualitas :

1) Valid

Media pembelajaran valid karena persentase skor yang diperoleh yaitu 92,56%. Maka media pembelajaran Snakder Misbox dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Efektif

Media pembelajaran dapat dikategorikan efektif dengan perolahan dari persentase dari skor angket respon peserta didik yaitu 90,31% memiliki persentase yang lebih dari kriteria yang sudah ditentukan.

B. Saran

Peneliti akan memberikan saran berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut yaitu:

1. Bagi guru, proses pembelajaran menggunakan media Snakder Misbox dikategorikan efektif karena, media pembelajaran direspon dengan baik oleh peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan media pembelajaran Snakder Misbox dapat dikembangkan lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi lagi dalam hal belajar.

