

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini, yakni:

1. Pengembangan media belajar kantong ajaib doraemon pada kelas 2 SD (sekolah dasar) muatan Matematika dengan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan yang terdapat pada tema 1, sub tema 4 pembelajaran 1, KD 3.3. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan teori pengembangan model 4-D Thiagarajan yang dilakukan hanya tiga tahap dengan modifikasi dari peneliti, yakni tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan). Pada tahap *Develop* (pengembangan) peneliti tidak melakukan uji coba media, namun hanya melakukan revisi.
2. Validitas pengembangan media pembelajaran kantong ajaib doraemon muatan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan matematika mendapatkan nilai validasi dari ahli materi mencapai presentase 81,2%. Sedangkan penilaian validasi dari seorang ahli validator materi mencapai presentase 95%. Sedangkan penilaian desain media pembelajaran mencapai presentase 96,8%. Menjadikan validitas pengembangan media belajar kantong ajaib karakter doraemon digolongkan dalam kriteria sangat valid, yang artinya media pembelajaran kantong ajaib doraemon bisa digunakan pada proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan tersebut, oleh karena itu peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik

Media pembelajaran kantong ajaib doraemon dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran matematika untuk materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan media belajar lebih dan kreatif inovatif lagi agar proses pembelajaran di sekolah dasar lebih menyenangkan bagi peserta didik.

