

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan judul pengembangan media Motung (Monster Hitung) pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas 1 Sekolah Dasar terdapat beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan media Motung (Monster Hitung) pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas 1 SDN 1 Nawangan yaitu guru dan 13 siswa menginginkan pengembangan media konkret, 2 memilih media tulis dan 2 memilih media media digitan. Guru menginginkan media alat peraga, media cetak, media elektronik untuk penunjang proses pembelajaran. Siswa menginginkan media yang dapat digunakan untuk belajar, media dapat di gunakan dikelas dan dapat digunakan untuk bermain
2. Media yang dikembangkan ialah media pembelajaran dengan nama Motung (Monster Hitung) dengan menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran matematika materi penjumlahan 1-20 untuk kelas 1. Media motung merupakan salah satu jenis media konkret. Media motung dikembangkan dengan berbahan dasar triplek. Media Motung (Monster Hitung) yang dikembangkan dapat membantu siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran. Media Motung juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas 1.
3. Kelayakan media Motung (Monster Hitung) diukur melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon pengguna oleh guru, penilaian

angket respon keterlaksanaan siswa dan hasil nilai soal evaluasi. Tingkat kevalidan media motung (monster hitung) berdasarkan hasil penelitian dari kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi adalah 97,4% dengan rincian ahli media sebanyak 98,8% dan ahli materi 96%. Dari hasil presentase dinyatakan media yang di kembangkan termasuk kriteria “sangat layak”. Tingkat kelayakan media Motung di nilai dari respon pengguna yaitu guru mendapat presentase 97,6% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil evaluasi yaitu angket respon pada siswa mendapat rata-rata 99,6% presentase ini mendapat kriteria sangat layak.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media Motung (Monster Hitung) pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas 1 Sekolah Dasar terdapat beberapa keterbatasan yaitu;

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk membantu siswa dalam pembelajaran di kelas dengan media motung (monster hitung) hanya mencakup materi penjumlahan sederhana 1-20.
2. Produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pengembangan media motung (monster hitung) serta kelayakan media yang dikembangan untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas 1 SDN 1 Nawangan.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Pengembangan media Motung (Monster Hitung) pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas 1 Sekolah Dasar terdapat beberapa implikasi yaitu;

1. Produk Media Motung (Monster Hitung) dapat dijadikan salah satu alat bantu guru dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan.
2. Produk Media Motung (Monster Hitung) diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran matematika materi penjumlahan di kelas 1 SDN 1 Nawanagan.
3. Produk Media Motung (Monster Hitung) diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran matematika materi penjumlahan di kelas 1 SDN 1 Nawanagan.
4. Produk Media Motung (Monster Hitung) telah melalui uji validasi yang menyatakan bahwa Media Motung (Monster Hitung) dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan di kelas 1 SDN 1 Nawanagan layak untuk digunakan. Media motung dapat dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran matematika materi penjumlahan.

D. Saran

Saran peneliti terharap keberlanjutan pengembangan produk ini adalah:

1. Bagi sekolah

Peneliti berharap untuk dapat memanfaatkan media yang interaktif dalam kegiatan pembelajaran disekolah yang dijadikan tempat penelitian.

2. Bagi guru

Peneliti berharap guru dapat mengembangkan media yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

3. Bagi siswa

Peneliti berharap media pembelajaran dapat membantu siswa semangat dalam belajar, merasa termotivasi untuk terus belajar serta memahami materi dengan baik.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi peneliti lain, sehingga dapat mengembangkan media yang lebih baik lagi sehingga dapat dijadikan perbaikan bagi peneliti selanjutnya mengembangkan media dengan materi lain atau materi yang berbeda.