

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga berkarakter pada mata pelajaran Matematika dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1 Pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan campuran, dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model *Dick and Carey* dengan menggunakan 10 tahapan langkah yang diantaranya yaitu: 1) *Identify Intructional Goals* merupakan kegiatan untuk mengetahui hasil pada proses pembelajaran 2) *Conduct Instructional Analysis* merupakan kegiatan menganalisis materi pembelajaran dan kebutuhan siswa 3) *Analyze Learners and Contexts* merupakan kegiatan mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang siswa dan lingkungan belajar mereka 4) *Write Perfomance Objectives* merupakan kegiatan perencanaan pembelajaran yang berisi pengetahuan, keterampilan dan kemamuan peserta didik setelah mengikuti pembelajarn 5) *Develop AssesmentInstrument* merupakan kegiatan menyusun alat untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data 6) *Develop Instructional Strategi* merupakan rangkaian kegiatan guru yang dilakukan untuk menyampaikan materi 7) *Develop and Select Materials* merupakan proses menyusun bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar 8) *Desainand Conduct Formative Evaluation of Instruction* merupakan kegiatan persiapan yang dilakukan untuk mengumpulkan data perkembangan siswa selama proses pembelajaran 9) *Revise Intrucyion* merupakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas program pembelajaran 10) *Design andConduct Summative Evaluation* merupakan kegiatan perencanaan pembelajaran yang berisi pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemampuan yang diharapkan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.
- 2 Kelayakan pada media pembelajaran ular tangga berkarakter dilakukan dengan menyebarkan angket kepada validator ahli dan responden. 1) Hasil perolehan pada ahli desain mendapatkan presentase 82% “Baik dan layak” digunakan pada proses pembelajaran Matematika, 2) hasil perolehan pada ahli materi mendapatkan

- presentase 91% “Baik dan layak” digunakan pada proses pembelajaran Matematika,
- 3 Keefektifan pada media pembelajaran ular tangga berkarakter telah dilakukan dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba skala kecil mendapatkan presentase 66% sedangkan pada uji coba lapangan mengalami peningkatan presentasi menjadi 88%. Pada Uji coba skala kecil dan uji coba lapangan kenaikan presentase sebesar 18%. Berdasarkan uji *normalitas gain* yang dimana mendapatkan hasil kriteria tinggi dan sangat efisien untuk pembelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan campuran, untuk hasil perolehannya yaitu hasil keefektifan produk mendapatkan hasil 0,53 dengan kriteria keberhasilan tinggi dan sangat efisien digunakan pada pembelajaran Matematika khususnya materi pecahan campuran.



B Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan telah dilakukan, berikut terdapat beberapa saran untuk pengembangan media pembelajaran ular tangga berkarakter khususnya pada materi pecahan campuran sebagai berikut:

1. Bagi guru, guru dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga berkarakter untuk mengemas soal pada materi pecahan campuran.
2. Bagi siswa, siswa dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga berkarakter secara mandiri atau kelompok disekolah.
3. Dari hasil media pembelajaran ular tangga berkarakter yang sudah dikembangkan.



