

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis video ini menggunakan model pengembangan R&D atau *Research and Development* dengan alur ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2016:38) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Pada tahap penelitian dan pengumpulan data (*analysis*), peneliti mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara studi lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya tahap desain (*design*) dimulai dengan melakukan rumusan tujuan, mendesain media/ produk yang akan digunakan, pemetaan materi yang dimulai dengan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema serta merencanakan evaluasi sumber belajar yaitu dengan membuat kisi-kisi penilaian.

Pada tahap pengembangan produk (*development*) dimulailah langkah validasi dan uji coba awal yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan oleh 2 guru. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, produk yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar dan saran ahli materi, ahli media, kepala sekolah dan guru kelas. Terakhir tahap uji coba lapangan (*implementation*) yaitu tahap mengujicobakan produk pada peserta didik kelas II di SDN Kabandungan. Uji coba hanya dilakukan satu kali yaitu uji coba terbatas. Uji coba diikuti 25 orang peserta didik.

Kelayakan media belajar Matematika berbasis video yang dikembangkan memiliki kriteria “**sangat baik**” dan layak untuk digunakan berdasarkan hasil

validasi ahli materi, ahli media, penilaian kualitas produk oleh kepala sekolah dan guru kelas dan uji coba kepraktisan kelayakan pada peserta didik kelas II di SDN Kabandungan. Kualitas media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan dikategorikan memiliki kualitas “Baik” karena berada pada rentang skor $3,55 > 4,55$ dengan skor total 57 dan rata-rata 3,80 dengan persentase sebesar 76%. Berdasarkan hasil validasi ahli media, produk dinyatakan “Sangat Baik” dan layak digunakan karena termasuk dalam kriteria persentase 81-100% dengan nilai \bar{X} sebesar 63 dan rata-rata 4,20 dengan persentase sebesar 84%. Hasil penilaian pada tahap uji coba awal yang dilakukan oleh kepala sekolah dan guru kelas berada pada rentang skor persentase 81-100% dengan total skor sebesar 267 dengan rata-rata 133,5 dan persentase 92% dan mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian dari uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh 25 orang peserta didik dikategorikan “Sangat Baik” karena berada pada rentang skor persentase 81-100% dengan skor total 1.221 dan rata-rata 48,84 dengan persentase sebesar 97,68%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dinyatakan berhasil dan produk layak digunakan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *video* dalam menyampaikan materi bilangan cacah di kelas II SD/MI.
2. Pendidik disarankan untuk mengadakan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *video*.
3. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media belajar matematika ini dengan baik sebagai fasilitas media belajar mandiri ataupun ketika proses pembelajaran di kelas tatap muka atau secara daring dengan bimbingan guru.

4. Mahasiswa ataupun peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan.
5. Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan lebih lanjut untuk penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen dengan subjek penelitian yang berbeda.
6. Uji coba produk dilapangan pada penelitian selanjutnya diharapkan dilakukan uji coba kelompok besar