

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kajian Produk yang telah direvisi**

1. Desain media *math plot* dalam penelitian ini berupa papan permainan yang di desain menggunakan CorelDraw x7. Agar lebih praktis, desain dicetak menggunakan kertas *Art paper* karena karakter kertasnya bagus, berkilau dan dapat divariasikan untuk *finishingnya*, kemudian setelah dicetak dipotong menjadi dua dan ditempel pada papan triplek atau kayu yang berbentuk seperti papan catur, sehingga lebih praktis dan kertas media *math plot* tidak mudah rusak, selain itu area dalam dari papan tersebut dapat diisi dengan peralatan yang lain seperti dadu, pion, miniatur rumah, miniatur hotel, uang mainan, peraturan media *math plot* serta soal dan kunci jawaban.
2. Pengembangan media *math plot* ini divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi serta praktisi lapangan yakni guru pengampu mata pelajaran matematika dari sekolah tempat penelitian tersebut dilakukan. Berdasarkan uji ahli media dari aspek kelayakan kebahasaan media mendapatkan prosentase nilai 90% dari ahli media pertama, dan 85% dari ahli media kedua, kemudian untuk aspek kelayakan penyajian media mendapatkan prosentase nilai 83,33% dari ahli media pertama dan 91,67% dari ahli media kedua. Pada aspek efek media terhadap

pembelajaran juga mendapatkan prosentase nilai yang tinggi yaitu 85% dari ahli media pertama dan 95% dari ahli media kedua. Selain itu pada aspek kelayakan tampilan menyeluruh mendapatkan prosentase nilai 85% dari ahli media pertama dan 90% dari ahli media kedua. Berdasarkan analisis hasil uji ahli materi, prosentase kelayakan soal *pre test* adalah 100% dari kedua ahli materi. Sedangkan prosentase kelayakan soal *post test* mendapatkan skor 81,25% dari ahli materi pertama, dan mendapatkan skor 87,50% dari ahli materi kedua. Selain itu prosentase kelayakan soal-soal pada media *math plot* mendapatkan skor 81,25% dari ahli materi pertama, dan mendapatkan skor 93,75% dari ahli materi kedua. Dari ketiga soal yang di validasi mendapatkan prosentase nilai yang tinggi sehingga materi atau soal yang diberikan termasuk ke dalam kategori layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan data di atas menunjukkan nilai yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *math plot* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.

3. Keefektifan media *math plot* dapat dilihat dari hasil belajar kognitif peserta didik yang ditunjukkan dari hasil analisis data *pre test* dan *post test* menunjukkan peningkatan selisih nilai rata-rata antara *pre test* dan *post test* sebesar 22,75. Dapat dilihat nilai rata-rata *pre test* yaitu 61,25 sedangkan nilai rata-rata *post test* yaitu 84. Prosentase ketuntasan pada saat *pre test* hanya sebesar 25% dan meningkat pada saat *post test* menjadi 85% dengan perolehan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100.

Sedangkan pada hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 10,4 dan prosentase nilai rata-rata sebesar 86,67% yang termasuk pada kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan terkait respon peserta didik terhadap media *math plot* juga menunjukkan respon yang positif. Komponen uji coba lapangan terhadap peserta didik ini terdapat 10 butir penilaian yang mana diperoleh rata-rata penilaian sebesar 96,5% yang tergolong sangat positif. Dari 10 butir penilaian tersebut terdapat hampir seluruh butir mendapat skor penilaian 100% dan hanya 3 butir yang mendapat skor penilaian kurang dari 100%. Berdasarkan data di atas menunjukkan nilai yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *math plot* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.

## **B. Saran**

Berdasarkan kajian di atas, agar produk pengembangan media *math plot* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Bagi MI Maftahul Ulum Karangsono 01
  - a. Kepala Madrasah hendaknya dapat menjadikan media *math plot* ini sebagai salah satu referensi untuk mengambil sebuah kebijakan untuk memperkaya dan mengoptimalkan media pembelajaran yang dapat digunakan khususnya dalam pembelajaran matematika.
  - b. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *math plot* ini sebagai media pembelajaran matematika khususnya pada materi keliling dan

luas bangun datar agar dapat membuat variasi pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang variatif, inovatif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- c. Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk penggunaan atau peraturan permainan media *math plot* dengan seksama serta dengan bantuan guru.
  - d. Sebaiknya media pembelajaran *math plot* ini diberikan kepada peserta didik ketika semua materi telah diberikan, karena media ini mencakup semua materi yang diberikan
2. Saran untuk diseminasi dan keperluan pengembangan yang lebih luas bagi penelitian yang akan datang, yang ingin mengembangkan produk yang sama dapat dilakukan dengan materi-materi lain dan menambahkan unsur 3D dalam medianya, selain itu sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.