

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil dan pengembangan pada penelitian ini yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media sirkuit pintar yang dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Pengembangan media sirkuit pintar ini dimulai dengan melakukan penelitian dan pengumpulan data di lapangan. Penelitian dan pengumpulan data diperlukan guna menentukan lokasi penelitian, materi dan menganalisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar penyusunan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta mata pelajaran yang digunakan. Kompetensi dasar yang dipilih kemudian dijabarkan menjadi indikator yang nantinya akan dijadikan acuan dalam membuat pertanyaan dan gambar disetiap petak pada permainan sirkuit pintar. Pertanyaan pada dadu dan gambar pada papan harus sesuai. Peneliti mendesain gambar pada *Photoshop versi 2,0*. Selanjutnya, peneliti menambahkan gambar-gambar sudut yang berbentuk bangun maupun gambar benda yang terdapat dilingkungan sekitar dengan ditambahkan gambar kartun yang menarik. Peneliti tempelkan gambar pada papan dari kayu yang nantinya juga dapat dijadikan wadah perlengkapan media :

dadu, bidak dari mobil-mobilan, petunjuk permainan dan bengkel ingatan.

Petunjuk permainan dan bengkel ingatan dibuat pada *microsoft word*.

2. Pengembangan media sirkuit pintar ini divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi sebelum diterapkan di lapangan. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa pengembangan media sirkuit pintar ini layak untuk diterapkan di MI Plus Al Istighotsah Panggunrejo. Hal ini dibuktikan dari hasil uji validitas dari ahli media pertama, maka aspek penyajian mendapatkan persentase sebesar 82.5% dan 90% dari ahli media kedua. Selanjutnya, untuk aspek efisiensi, ahli media pertama memberikan persentase sebesar 81.25% dan ahli media kedua memberikan persentase sebesar 100%. Aspek kualitas media mendapat persentase sebesar 82.5% dari ahli media pertama dan 92.5% dari ahli media kedua. Berdasarkan data tersebut, maka produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji materi dari para ahli materi, maka aspek relevansi mendapat persentase sebesar 80% dari ahli materi pertama dan persentase sebesar 95% dari ahli materi kedua. Aspek sistematika penyajian mendapatkan persentase sebesar 84.38% dari ahli materi pertama dan persentase sebesar 93.75% dari ahli materi kedua. Sedangkan pada aspek penyajian pembelajaran mendapat persentase sebesar 85.71% dari ahli materi pertama dan persentase sebesar 92.86% dari ahli materi kedua. Data tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang digunakan.

3. Hasil analisis data dari nilai posttest dengan analisis uji-t menggunakan SPSS 20.0 *for windows* menunjukkan nilai signikansi  $0,014 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka, dapat disimpulkan bahwa media sirkuit pintar dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dari adanya perbedaan antara kelas kontrol ( tidak menggunakan media sirkuit pintar) dan kelas eksperimen (menggunakan media sirkuit pintar)

## **B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

Agar media sirkuit pintar ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan saran yang terkait, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk
  - a. Pendidik harus benar-benar memahami petunjuk penggunaan media sirkuit pintar ini agar tidak terjadi kesalahan saat penerapannya di kelas.
  - b. Peserta didik diharapkan mampu memahami cara memainkan media sirkuit pintar ini.
  - c. Peserta didik diharapkan mampu meminimalisir pemberian jawaban asal dan jawaban yang bukan berasal dari dirinya sendiri.
  - d. Peserta didik diharapkan mampu menjaga media sirkuit pintar ini dengan baik.

### 2. Pengembangan produk lebih lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran diperluas dengan materi lain di kelas III pada bab pembahasan yang lebih luas.
- b. Membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi agar semakin menarik dan membantu proses pembelajaran.