

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media *fun math book* menggunakan metode penelitian pengembangan 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, dengan langkahlangkah yang dilaksanakan: 1) Pendefinisian (*define*) yang terdiri atas analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. 2) Tahap Perancangan (*design*) yang terdiri atas menyusun tes acuan, pemilihan media, pemilihan format dan membuat desain awal. 3) Tahap Pengembangan (*develop*) yang terdiri atas Tahap validasi dan analisis keefektifan media pembelajaran. 4) Tahap Diseminasi (*diseminate*).
2. Media *fun math book* yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan valid karena nilai uji validitas dari validator memperoleh hasil skor maksimum lebih besar yaitu 4,3 dari kriteria minimal yaitu 4,0. Keefektifan media *fun math book* dinilai berdasarkan hasil pre test dan post test dengan menggunakan uji gain dengan hasil rata-rata skor N-Gain yang diperoleh oleh siswa tunagrahita ringan mencapai 0,87 dengan 75% siswa yang tuntas dan penilaian proses kinerja siswa yang mencapai persentase sebesar 80%. Persentase tersebut baik keduanya

telah melewati batas persentasi kelulusan yang telah ditetapkan yaitu 70%. Maka hal ini menunjukkan bahwa produk efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan.

B. Saran

Pelaksanaan penelitian pengembangan media *fun math book* yang bertujuan untuk jenjang kegiatan belajar materi pengenalan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang untuk siswa tunagrahita ringan, maka perlu adanya beberapa hal yang harus diperhatikan dan ditinjau lanjuti, yaitu:

1. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, maka dari itu sekolah perlu mendukung guru dalam menyediakan media pembelajaran ataupun alat dan bahan untuk membantu guru melakukan inovasi terhadap media pembelajaran

2. Bagi Pendidik

Guru hendaknya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran, guru dapat menjadikan media yang telah dikembangkan ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain

3. Bagi peneliti selanjutnya

Media hendaknya ditambah kegiatan-kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat kephahaman siswa dan karakteristik siswa dan disajikan dalam materi pembelajaran yang lain.