## BAB V

## SIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpula

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pembahasan BAB IV maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- Prosedur pengembangan media Multiply Card ini menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.
  Adapun model ADDIE ini memiliki 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi).
- 2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase kelayakan 88,6 dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian hasil validasi yang dilakukan ahli materi diperoleh persentase kelayakan 86,5 dengan kategori "Sangat Layak". Selain uji coba kelayakan oleh para ahli selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN Petir 1. Berdasarkan hasil uji coba produk diperoleh respon peserta didik dengan persentase 83,5% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini terlihat dari hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran Multiply Card. Mereka sangat tertarik, bersemangat dan termotivasi menggunakan media pembelajaran Multiply Card.
- 3. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score yang dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *postest* peserta didik diperoleh hasil peningkatan belajar berada pada kategori tinggi dimana diperoleh skor N-gain = 0,71 < 0,7 sehingga dapat

disimpulkan penggunaan media *Multiply Card* berpengaruh tinggi dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar.

## B. Saran

Saran ini ditunjukkan untuk peneliti selanjutnya yakni peneliti hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan media *Multiply Card* dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih agar media lebih menarik dan terfokus peserta didik dalam memainkan permainan *Multiply Card* sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru maupun sekolah ketika proses belajar mengajar berlangsung di kelas

Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat dipilih sebagai media pembelajaran dalam materi operasi hitung bilangan Pecahan.