

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media *MAJATIKA* berbasis budaya lokal menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan yaitu model 4D (*Four-D*). Model ini terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan, yaitu:
 - a) Tahap *Define* (pendefinisian) yang terbagi menjadi beberapa langkah yaitu Analisis awal-akhir, Analisis Siswa, Analisis Konsep, Analisis Tugas, dan Perumusan Tujuan Pembelajaran.
 - b) Tahap *Design* (perancangan) dengan empat langkah yaitu Pemilihan Media, Pemilihan Format media, Rancangan Awal dan Penyusunan Tes Acuan Patokan.
 - c) Tahap *Development* (pengembangan) dengan melakukan Validasi produk, Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas, Revisi Produk dan Uji Efektivitas Produk.
 - d) Tahap *Disseminate* (penyebaran) dengan Analisis Pengguna, Menentukan Strategi Penyebaran dan Memilih Media Penyebaran.
2. Media *MAJATIKA* Berbasis Budaya Lokal pada Materi Pecahan yang dikembangkan dapat dikatakan layak karena hasil rekapitulasi dari uji validitas ketiga validator memperoleh skor rata-rata 4,9 yang menunjukkan bahwa skor tersebut melebihi skor minimal yaitu 4,0. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria kelayakan produk yang pertama terpenuhi dan produk dikatakan valid. Rincian hasil dari uji validitas yaitu : pada aspek materi,

skor rata-rata ketiga validator adalah 4,9 yang menunjukkan aspek materi termasuk kategori valid. Pada aspek desain pembelajaran, skor rata-rata yang diberikan juga 4,9 yang menunjukkan aspek desain pembelajaran termasuk kategori valid. Sama halnya dengan aspek materi dan desain pembelajaran, aspek desain media juga memperoleh skor rata-rata 4,9 dari validator yang menunjukkan aspek desain media termasuk kategori valid. Hasil uji IRR atau kesepakatan antar penilai, skor yang diperoleh adalah 82 %. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut telah melebihi skor minimal yaitu 80%. Maka dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan telah layak digunakan.

3. Media *MAJATIKA* Berbasis Budaya Lokal pada Materi Pecahan yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan uji *normalitas* menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai Sig $0,159 > 0,05$. Dengan demikian, data nilai *pre-test* terdistribusi normal. Data *post-test* menunjukkan nilai Sig $0,031 > 0,05$ dan artinya data juga terdistribusi normal. Hasil uji *homogenitas* yaitu Sig $0,068 > 0,05$ menunjukkan bahwa kedua data homogen. Hasil pengujian dengan metode *dependent samples t-test*, dapat diperoleh nilai Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* dengan penggunaan media *MAJATIKA*.

Jadi, disimpulkan bahwa penggunaan media *MAJATIKA* berbasis Budaya Lokal memberikan pengaruh positif dan signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pecahan.

B. Saran

Adapun saran-saran yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media *MAJATIKA* berbasis budaya lokal ini hanya bisa dicetak satu buah karena biaya cetak yang cukup memakan banyak biaya, sehingga disarankan bagi pengembang selanjutnya untuk mencari bahan kertas yang lebih terjangkau harganya namun tetap dengan kualitas kertas yang baik agar produk dapat diperbanyak dan digunakan oleh banyak siswa dalam pembelajaran.
2. Media *MAJATIKA* berbasis budaya lokal ini hanya terbatas pada materi Pecahan, oleh karena itu diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi Matematika yang lain agar pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.
3. Dalam penggunaan Media *MAJATIKA* berbasis budaya lokal ini disarankan untuk para guru tetap menjelaskan budaya lokal yang ada dalam materi Pecahan dengan tujuan agar penyampaian informasi terkait budaya lokal Banten tersampaikan kepada siswa.