

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D) di kelas IV SDN Kadubeureum 2 Kecamatan Pabuaran Kabupaten Serang pada mata pelajaran matematika materi bidang datar dengan menggunakan media permainan *Superdots*, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan *Superdots* layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran matematika hal ini dibuktikan dengan tanggapan-tanggapan dosen ahli media dan materi melalui angket dengan menunjukkan persentase angket sebesar 95,75% untuk ahli media dan 98% untuk ahli materi dan juga tanggapan dari responden siswa dengan persentase sebesar 92,5%. Persentase-persentase tersebut menunjukkan persentase tinggi dengan kualifikasi sangat baik (sangat layak).

B. Saran

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan adalah untuk kepala sekolah diharapkan dapat memotivasi para guru untuk lebih kreatif untuk menggunakan media dalam pembelajaran agar dalam proses

pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta memberikan fasilitas atau sarana-prasarana yang mendukung.