

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan produk diperoleh simpulan, sebagai berikut;

1. Pada pengembangan media COGAN (Congklak Bilangan) ini mengacu pada 10 tahapan dari Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahapan, yaitu tahap survei dan pengumpulan informasi, tahap desain produk COGAN (Congklak Bilangan), tahap validasi produk COGAN (Congklak Bilangan), tahap revisi dan perbaikan desain COGAN (Congklak Bilangan), dan tahap uji coba terbatas media COGAN (Congklak Bilangan).
2. Media COGAN (Congklak Bilangan) layak untuk diuji cobakan dan digunakan dalam pembelajaran KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) kepada siswa kelas IV MI Al-Khairiyah Lebak Kelapa Kota Cilegon. Hal ini berdasarkan penilaian validasi oleh ahli media yang memperoleh presentase 75,38% dengan kriteria layak. Sedangkan dari ahli materi memperoleh persentase 63,63 % dengan kriteria cukup layak.

Setelah diuji cobakan terbukti bahwa media COGAN (Congklak Bilangan) efektif digunakan dalam pembelajaran materi KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) hal ini bisa dilihat dari hasil yang telah diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *N-gain* memperoleh 0,49 berdasarkan kriteria termasuk dalam kategori sedang. Dan dilihat juga dari hasil angket respon siswa kelas IV yang dinyatakan dalam kategori sangat layak atau sangat baik adapun keterangan dalam kategori sangat layak yaitu mudah dipahami, menarik, jelas, mudah digunakan, dan dapat memotivasi dalam belajar, sehingga tidak perlu revisi.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan setelah proses penelitian dan pengembangan serta keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran COGAN (Congklak Bilangan) ini mengenai pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Diharapkan dapat menyediakan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Pihak Guru

- a. Guru dianjurkan untuk menjelaskan aturan penggunaan media COGAN (Congklak Bilangan), supaya pembelajaran lebih kondusif dan berjalan lancar.
- b. Guru dapat menggunakan media pembelajaran lain yang menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa supaya siswa dapat termotivasi dan semangat sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran Matematika di kelas.

3. Siswa

- a. Diharapkan siswa dapat lebih semangat dalam belajar terutama jika sudah menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
- b. Diharapkan juga siswa dapat memahami cara penggunaan media COGAN (Congklak Bilangan) dengan baik, supaya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media COGAN (Congklak Bilangan) dapat tercapai dengan baik dan benar.

4. Peneliti selanjutnya

Sebaiknya peneliti dalam mengembangkan media harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.