BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul pada materi perkalian ini prosedur yang digunakan adalah model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hanya sampai 7 langkah. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini masih dalam lingkup kecil dan hasil sudah dapat terjawab pada langkah ke 7 saja. Ketujuh langkah tersebut diantaranya: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk. Sementara itu pada penelitian ini uji coba dilakukan pada dua kali uji coba diantaranya yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
2. Adapun hasil kelayakan yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul ini adalah sebagai berikut: pada validasi ahli media diperoleh hasil sebesar 75% yang termasuk dalam kategori baik atau layak. Sedangkan validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 84.28% yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* dengan *N-gain score* sebesar 0.71 dan persentase kemenarikan media sebesar 88.6% yang termasuk dalam

kategori sangat baik. Sementara pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* melalui *N-gain score* sebesar 0.54 dan persentase kemenarikan media sebesar 89.4% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil data maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media permainan tradisional kartu umbul layak digunakan sebagai alat bantu pendidik pada proses pembelajaran materi perkalian.

B. Saran

Dari hasil penelitian di atas yang menyatakan pengembangan media permainan tadisional kartu umbul layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi perkalian peserta didik kelas III sekolah dasar. Adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai beikut:

1. Bagi Pendidik

   Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada materi perkalian pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media permaianan tradisional kartu umbul perkalian. Hal ini ditujukkan agar dapat menciptakan kondisi belajar yang menarik dan peserta didik tidak mudah bosan ketika belajar perkalian.

2. Bagi Peserta didik

   Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran permaianan tradisional kartu umbul yang telah dikembangakan peneliti untuk memudahkan dalam memahami materi perkalian.