

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Prosedur pengembangan media copikari (congklak pintar kartu misteri) menggunakan metode penelitian dan pengembangan 4D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) *Define* (pendefinisian) terdiri dari analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. 2) *Design* (perancangan) terdiri dari penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. 3) *Develop* (pengembangan) terdiri dari validasi ahli atau praktisi, revisi I, dan pengujian pengembangan. 4) *Disseminate* (penyebaran).
2. Media copikari (congklak pintar kartu misteri) yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan layak karena pada saat uji validitas memperoleh nilai rerata keseluruhan dari para validator sebesar 4,56 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan uji coba lapangan, menunjukkan bahwa media copikari (congklak pintar kartu misteri) juga efektif untuk digunakan pada pembelajaran

matematika materi operasi hitung pembagian kelas 2 Sekolah Dasar. Hal tersebut dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang memiliki persentase lebih besar dari 75 % yaitu sebesar 81 % dengan rata-rata hasil belajar siswa 83,63.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media copikari (congklak pintar kartu misteri), maka sebagai bentuk sebagai bentuk rekomendasi peneliti menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar :

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah mengadakan seminar tentang pentingnya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran agar guru mempunyai wawasan untuk melakukan inovasi media pembelajaran.
2. Bagi Pendidik
 - a. Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, hendaknya guru memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran.

- b. Hendaknya guru melakukan inovasi terhadap media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Kartu dibuat dari bahan yang tahan lama dan tidak mudah rusak.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan metodologi yang berbeda.