

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran *Counting Circuit Media* ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*) dengan model 4D yang memiliki 4 tahapan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Tahapan awal yaitu pendefinisian (*define*) yang terdiri dari 5 langkah diantaranya yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Tahapan 2 yaitu perancangan (*design*) yang terdiri dari 3 langkah yaitu penyusunan tes, pemilihan media dan desain awal. Tahapan 3 yaitu pengembangan (*develop*) yang terdiri dari 2 langkah yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Tahapan 4 yaitu penyebaran, dimana tahapan ini produk yang telah di validasi dan di uji coba bisa lanjut ke tahap penyebaran.
2. Media pembelajaran *Counting Circuit Media* ini dikategorikan sangat layak dan sangat baik untuk digunakan. Maka dengan itu hasil validasi dengan ahli materi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak dan validasi dengan ahli media mendapatkan persentase 86% dengan kategori sangat layak. Selain itu dibuktikan dengan uji coba lapar 90% dengan mendapatkan data kualitatif dengan dikategorikan sangat baik dapat disimpulkan media pembelajaran *Counting Circuit Media* sangat layak dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik yang mengalami kesulitan menghitung keliling bangun datar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran *Counting Circuit Media* yang digunakan untuk peserta didik kelas III. Ada

beberapa hal yang menjadi saran terhadap beberapa pihak berdasarkan simpulan yang telah diungkapkan diatas, saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran *Counting Circuit Media* dengan materi matematik dasar sederhana yang lain.
2. Bagi pengembang atau pendidik dapat memaksimalkan pengembangan media pembelajaran *Counting Circuit Media* untuk menghitung keliling bangun datar serta selalu memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan menghitung keliling bangun datar dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.