

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media PATAKIN (Papan Pintar Perkalian Interaktif) dilakukan melalui model 4D yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahap *define* bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan di dalam proses penelitian. Tahap *design* bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga diperoleh *prototipe* perangkat. Tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap *disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang sudah jadi secara luas. Namun, pada tahap ini hanya disebarluaskan secara terbatas.
2. Media PATAKIN dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon guru. Pada ahli pendidikan matematika mendapatkan perolehan skor 86% yang termasuk kedalam kategori sangat layak. Pada ahli media mendapatkan skor 96% termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara untuk angket respon guru yang dilakukan oleh dua orang guru kelas, guru yang pertama mendapatkan skor 70% termasuk respon yang positif. Sementara guru yang kedua mendapatkan skor 90% termasuk respon yang sangat positif. Respon yang baik dari siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik anak SD.

3. Media PATAKIN terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD pada materi perkalian. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar dari *pre-test* ke *post-test* yang signifikan secara statistik. Yang mana, perolehan nilai N-Gain mendapatkan skor 0,72 dan masuk dalam kategori tinggi, sementara presentase N-Gain 72,00% termasuk kategori cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan. Untuk itu, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media PATAKIN merupakan media yang dibuat untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perkalian, diharapkan media ini mampu menjadi alternatif pilihan guru yang ingin mempermudah pembelajaran terkait materi perkalian.
2. Sekolah dapat mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media PATAKIN lebih lanjut dengan mengintegrasikannya pada materi matematika lainnya atau mengombinasikannya dengan teknologi digital agar cakupan dan manfaatnya semakin luas.