

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran *Magic Shapes* yang telah dikembangkan dan mendapatkan validasi baik dari para ahli maupun subjek uji coba terbatas akan direvisi kembali sesuai dengan saran dari validator. Karena kendala dari pandemic *Covid-19* peneliti hanya dapat melakukan uji kevalidan dan kepraktisan dari media *magic shapes*.

Pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D dari Tiagarajan. Tahap pertama adalah pendefinisian yaitu suatu kegiatan menetapkan dan mendefinisikan syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan media pembelajaran. Setelah kajian media didapatkan, maka peneliti melakukan rancangan/*design* tentang media tersebut. Pada tahap perencanaan, peneliti akan mendapatkan rancangan awal sebuah media yang akan dikembangkan.

Selama proses pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa validator yang harus diperhatikan diantaranya adalah kesesuaian media pembelajaran dengan materi ajar serta penilaian media dari beberapa aspek. Setelah itu, media akan diberikan kepada validator untuk dinilai dan peneliti kemudian akan melakukan revisi kembali sesuai

dengan saran. Setelah didapatkan revisi produk, maka produk tersebut kemudian diuji cobakan pada subjek uji coba terbatas. Setelah dilakukan validasi dan uji coba terhadap media pembelajaran, maka didapatkan hasil dari tahap pengembangan.

Uji validitas media pembelajaran oleh validator ahli mendapatkan hasil yang sangat baik. Produk mendapatkan skor penilaian sebanyak 540 dengan persentase sebanyak 86 % dalam kategori sangat layak. Uji kepraktisan media pembelajaran oleh subjek uji coba mendapatkan hasil yang sangat baik. Hasil pengolahan angket respon siswa dengan skor perolehan sebanyak 325 dengan persentase 93 % dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan kepada pembaca yaitu

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik sehingga disarankan dapat diimplementasikan oleh para guru dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar untuk materi bangun datar
2. Penelitian hanya dilakukan pada tahap uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran untuk siswa di sekolah dasar, akan lebih bagus jika dikembangkan kembali untuk mengkaji mengenai keefektifan dari media *Magic Shapes* sehingga benar-benar dapat digunakan pada skala yang lebih besar

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, T. I. B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Aqib, Z. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Jakarta: Percetakan Insan Cendikia.
- Dimiyanti, & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faturrohman, M. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Faturrohman, P., & Sutikno, S. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Hastuti, I. D., & Sutarto. 2018. *Bahan Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: LPP Mandala.
- Maharani, R. 2016. "Penggunaan Media Tangram Pada Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Datar Ditinjau Dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP N 1 Banguntapan Bantul". Diambil tanggal 04 Februari 2020 dari Universitas Sanata Dharma: <https://repositoy.usd.ac.id>
- Nursina Sari. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Aplikatif dan Sikap Ilmiah Peserta Didik SMP. *Tesis* tidak diterbitkan.UNY
- Rahmaibu, F. H. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang". Diambil tanggal 13 Januari 2020 dari <http://unnes.ac.id>
- Srinina Barus, Ema. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luar Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Siswa Kelas V SD Margoyasa Yogyakarta". Diambil tanggal 20 Januari 2020 dari <http://journal.student.uny.ac.id>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Wena, M. 2009. *Staregi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, E. P. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

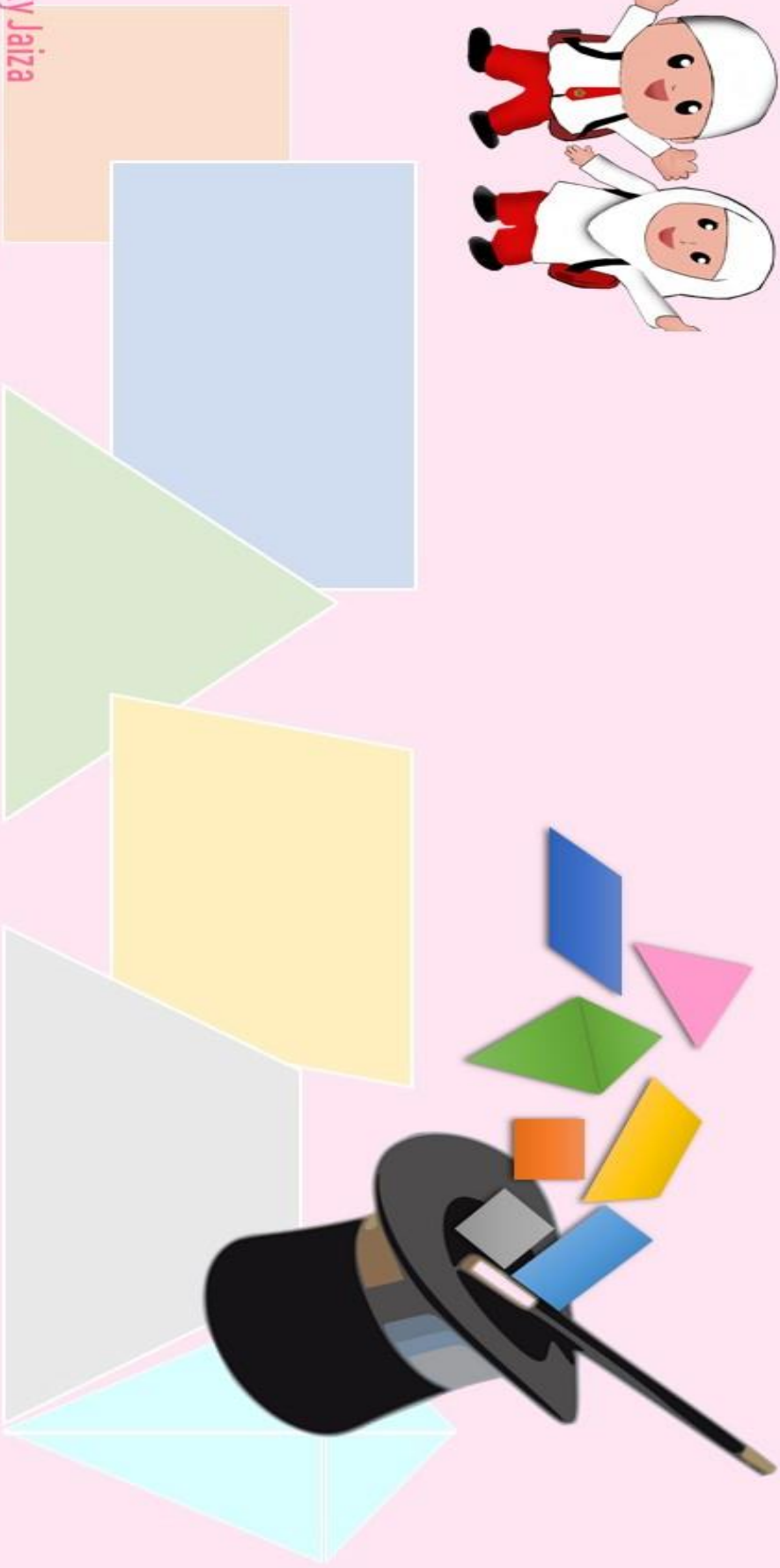
Yulianto, N. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016". Diambil pada tanggal 13 Januari 2020 dari <http://journal.student.uny.ac.id>



LAMPIRAN-LAMPIRAN




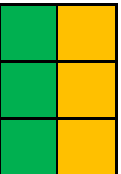
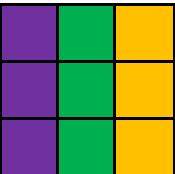
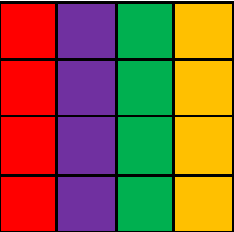
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA "MAGIC SHAPES" (POTONGAN AJAIB)



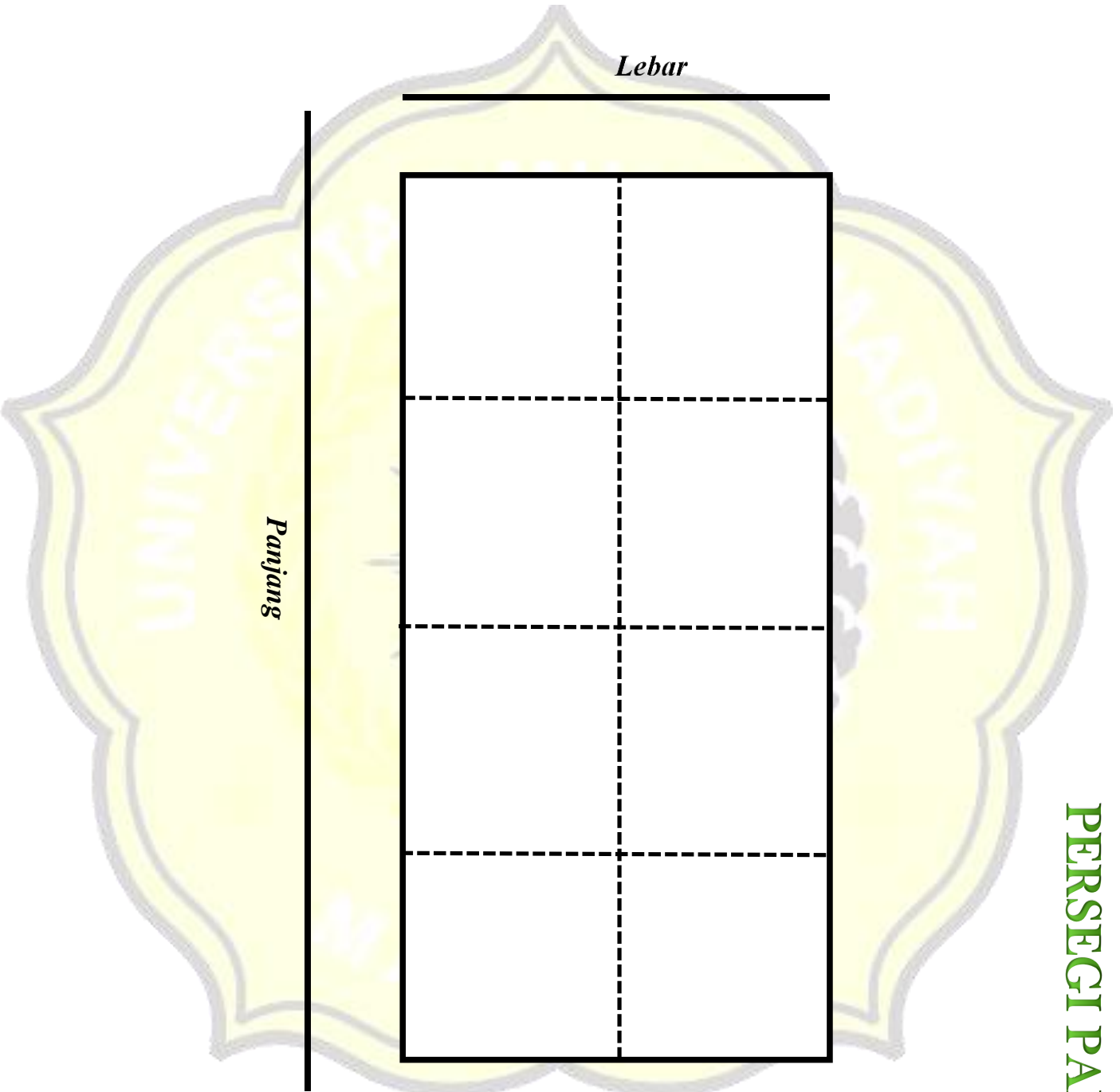
Rezky Jaiza

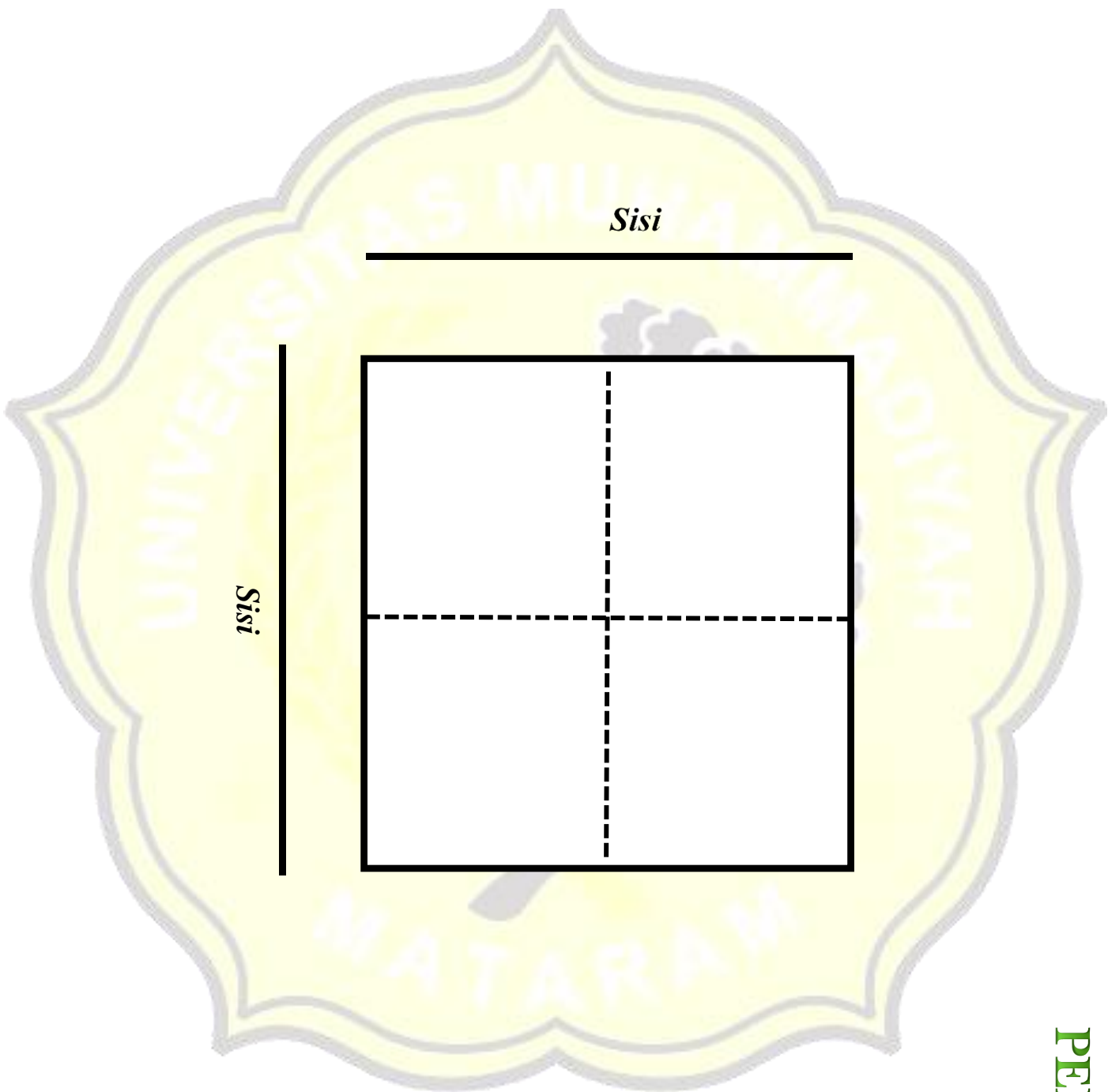
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Mataram

LUAS BANGUN DATAR

	Bangun	Panjang	Lebar	Banyak persegi satuan	Luas
		2 satuan	1 satuan	2 x 1	2 satuan
		3 satuan	2 satuan	3 x 2	6 satuan
		3 satuan	3 satuan	3 x 3	9 satuan
		4 satuan	4 satuan	4 x 4	16 satuan

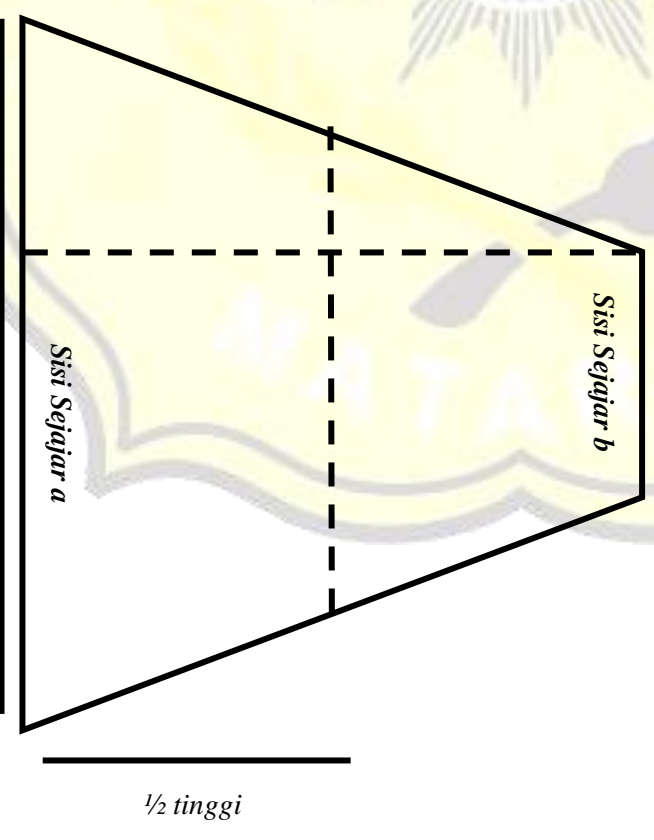
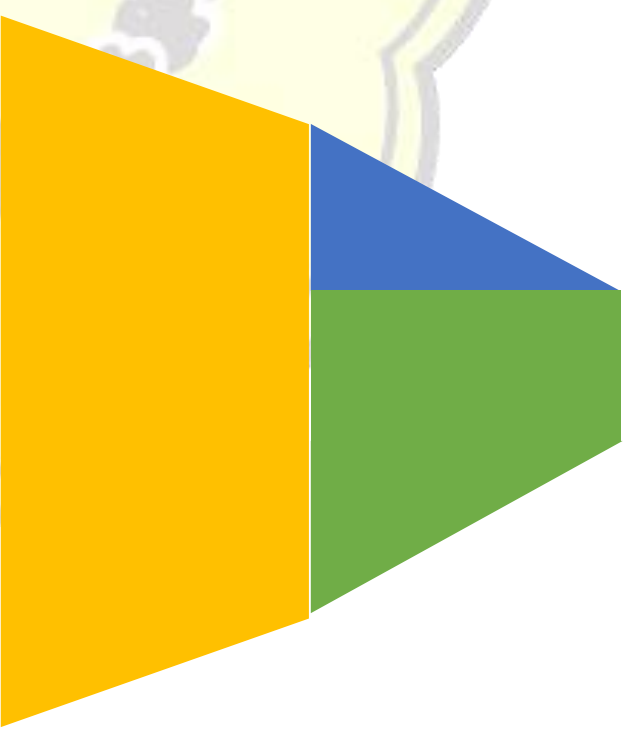
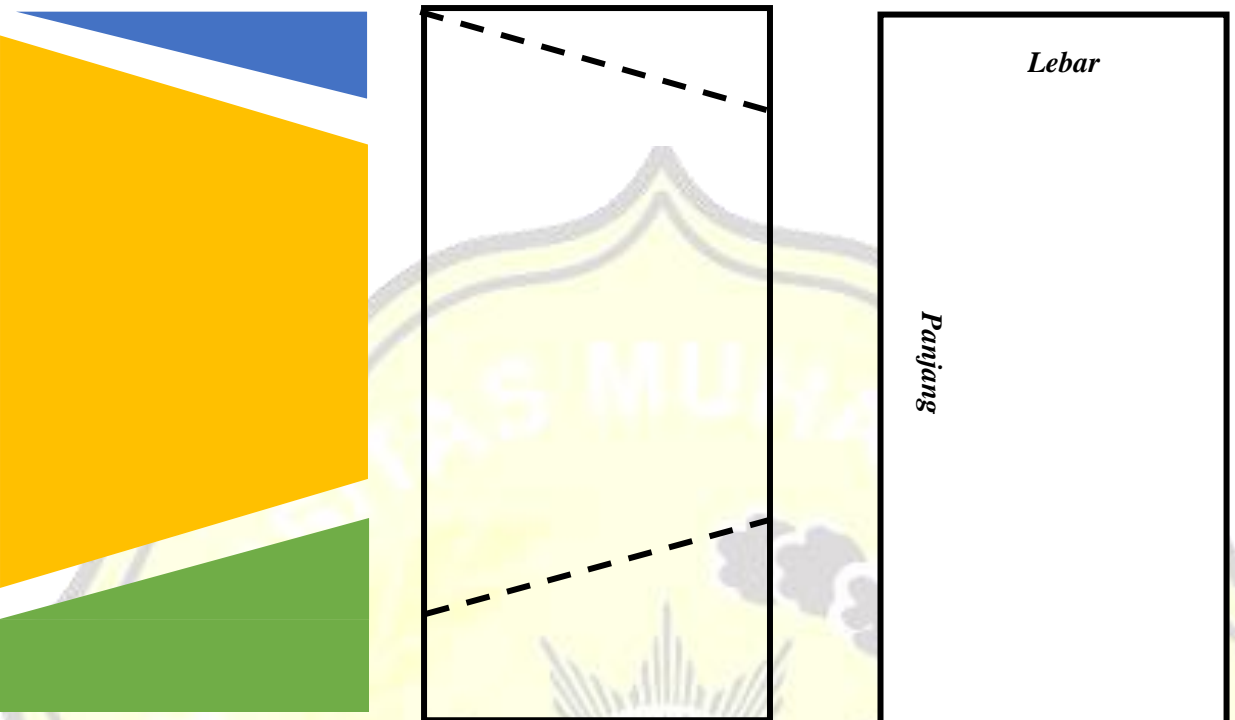
PERSEGI PANJANG





PERSEGI

TRAPESIUM



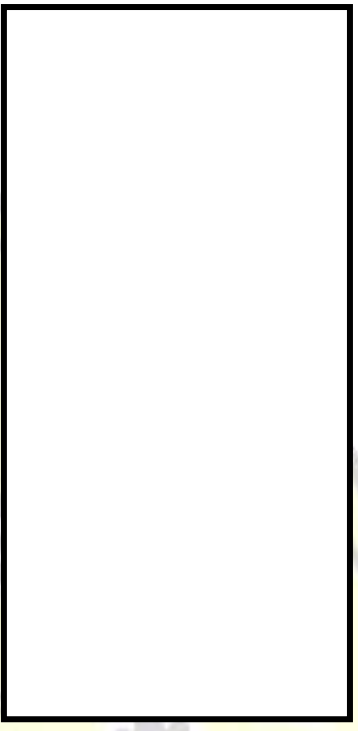
Ketentuan :

Panjang Persegi Panjang = Sisi Sejajar (a+b) trapesium

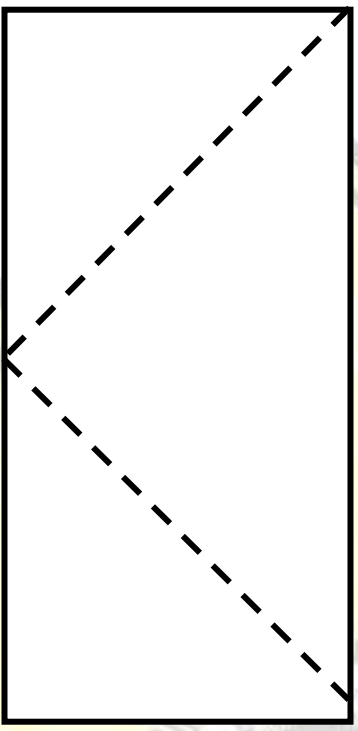
Lebar Persegi Panjang = $\frac{1}{2}$ tinggi trapesium

BELAH KETUPAT

Lebar

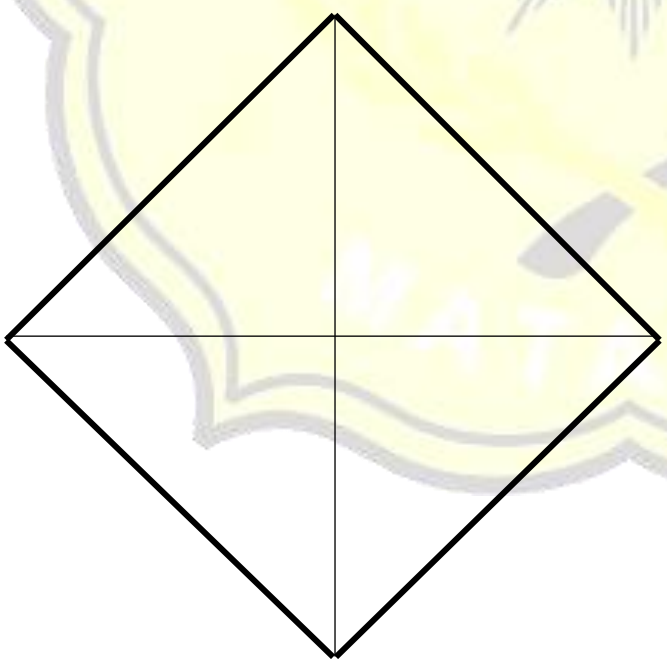
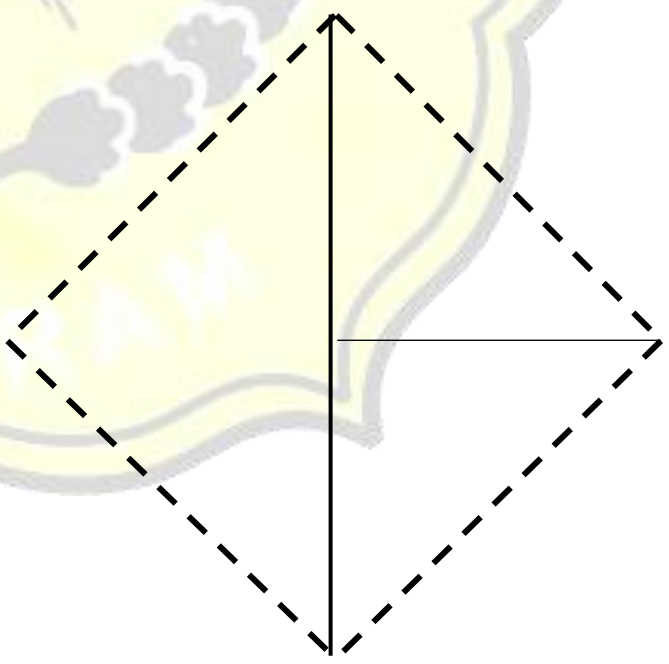


Panjang



Ketentuan :

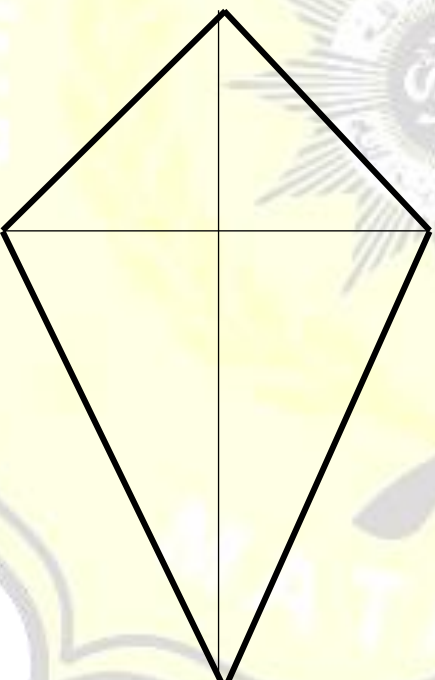
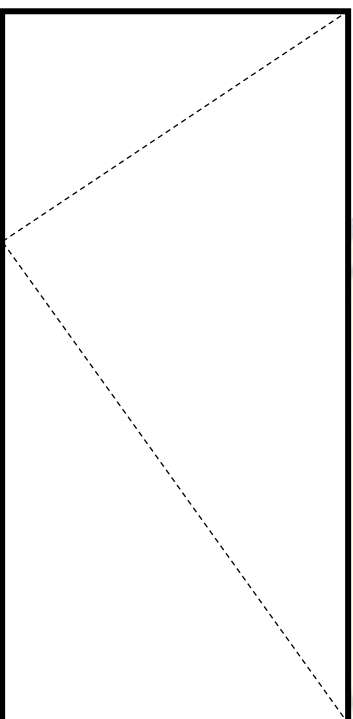
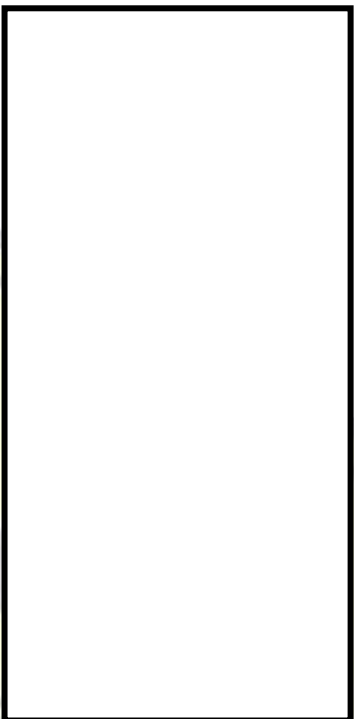
Panjang Persegi Panjang = Diagonal 1 Belah Ketupat
Lebar Persegi Panjang = $\frac{1}{2}$ Diagonal 2 Belah Ketupat



$\frac{1}{2}$ Diagonal 2

Diagonal 1

LAYANG-LAYANG



Diagonal 1

$\frac{1}{2}$ *Diagonal 2*

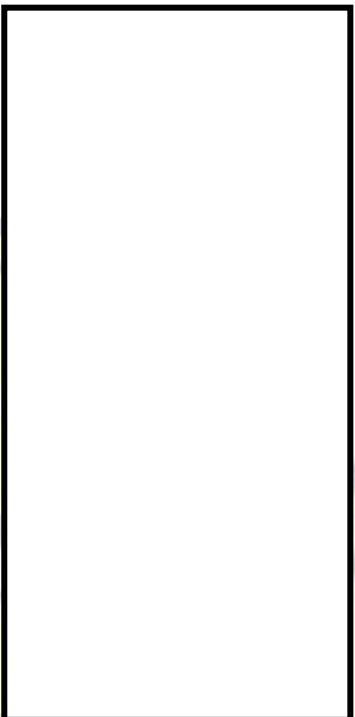
Ketentuan :

Panjang Persegi Panjang = Diagonal 1 Layang-layang

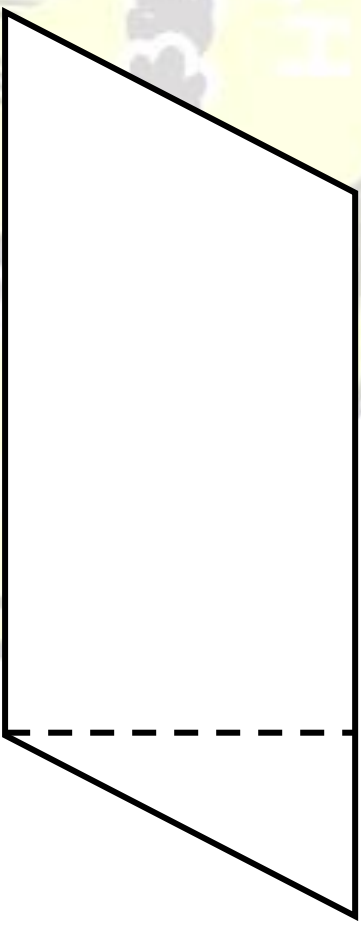
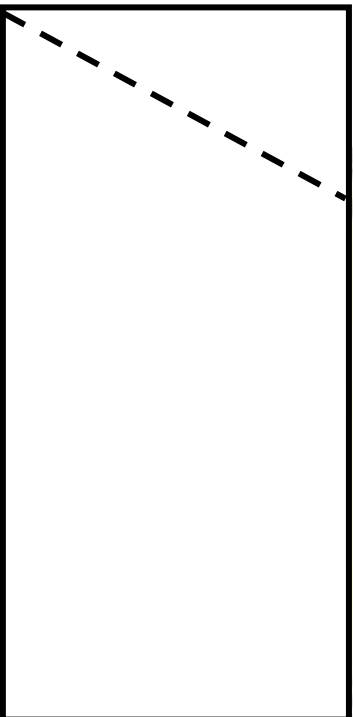
Lebar Persegi Panjang = $\frac{1}{2}$ Diagonal 2 Layang-layang

JAJAR GENJANG

Lebar

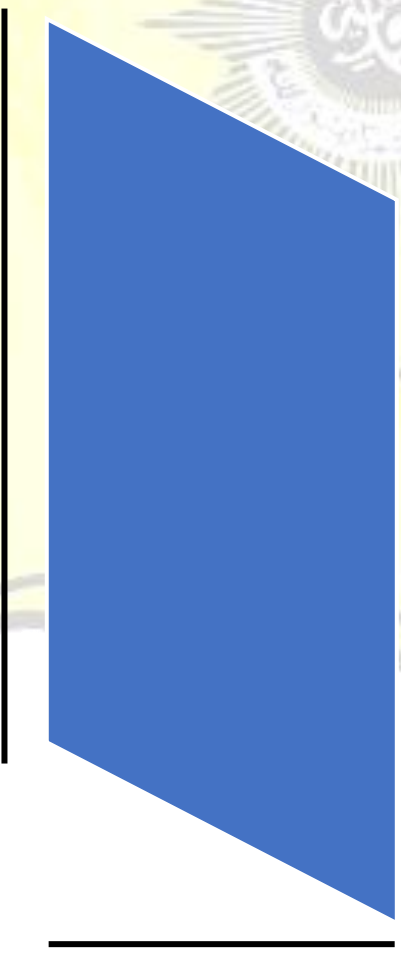


Panjang



Tinggi

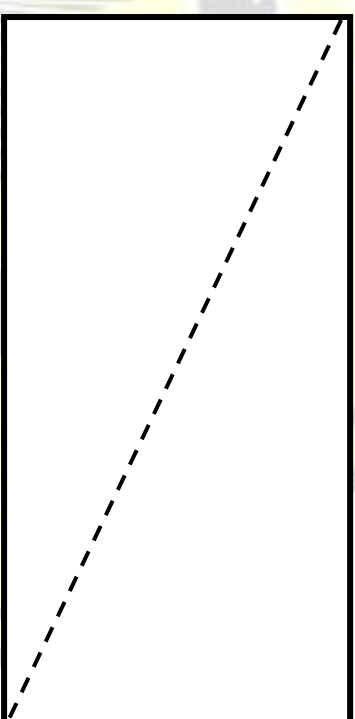
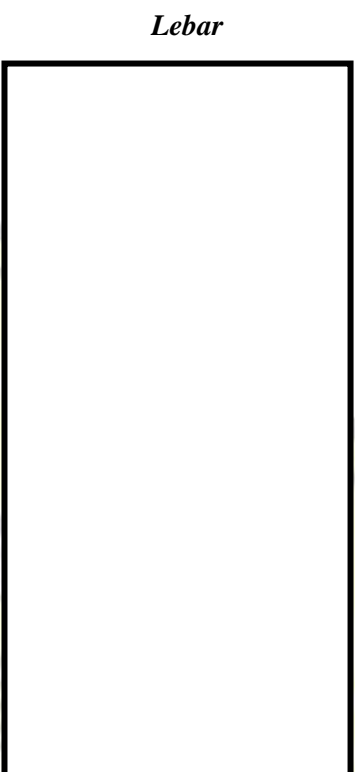
Alas



Ketentuan :

Panjang Persegi Panjang = Alas Jajar Genjang
Lebar Persegi Panjang = Tinggi Jajar Genjang

SEGITIGA



Persegi yang telah dibagi menjadi dua



Ketentuan :
Panjang Persegi Panjang = Alas Segitiga
Lebar Persegi Panjang = Tinggi Segitiga

