

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kami, dapat disimpulkan bahwa ada tiga tahap dalam pengembangan media pembelajaran medan perkalian.

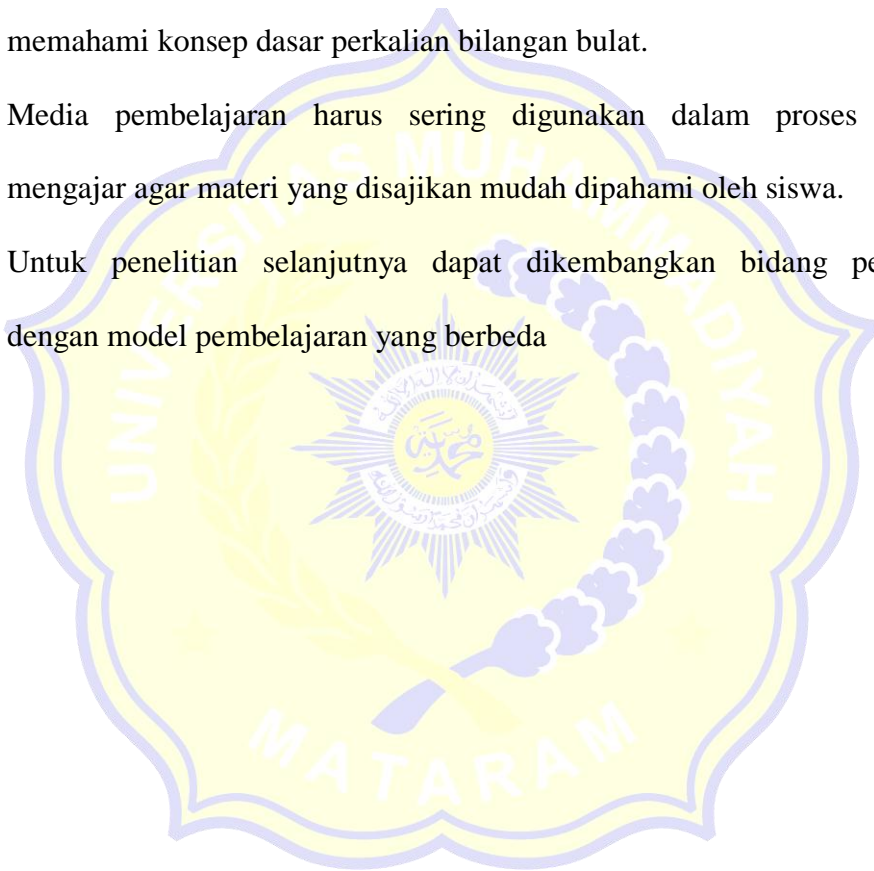
Mendefinisikan adalah memperjelas latar belakang dan permasalahan yang mendasari penelitian pengembangan ini. Perancangan terdiri dari membuat draf pertama produk yang akan dikembangkan e , pengembangan terdiri dari evaluasi dan evaluasi oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa, analisis hasil evaluasi, dan kemudian saatnya untuk memperbaiki/merevisi produk , dapatkan produk akhir. Hasil evaluasi ahli media, evaluasi media pembelajaran medan perkalian pada media mencapai 81% penilaian dengan kategori sangat baik. Ahli materi menilai medan perkalian media pembelajaran sangat baik dengan nilai 85 dari aspek materi. Penilaian oleh guru media pembelajaran medan perkalian dari aspek materi dan media memperoleh skor sebesar 90 masuk dalam kategori sangat baik. Sejumlah uji coba terbatas dievaluasi oleh 10 siswa, sehingga menghasilkan skor rata-rata 90 dalam kategori Sangat Baik. Uji lapangan dievaluasi oleh 10 siswa, dengan skor rata-rata 95 dalam kategori “sangat baik”. Kesimpulan evaluasi media adalah media pembelajaran bidang perkalian untuk anak di tingkat sekolah dasar dinyatakan layak dan sangat sesuai untuk proses pembelajaran materi ajar dasar konsep perkalian, dan hasil ujian masuk dan pemeriksaan akhir

adalah sebagai berikut: Media pembelajaran medan perkalian dikembangkan agar efektif untuk kelas bawah sekolah dasar..

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal:

1. Diharapkan guru dapat mengembangkan medan perkalian karena dapat memahami konsep dasar perkalian bilangan bulat.
2. Media pembelajaran harus sering digunakan dalam proses belajar mengajar agar materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan bidang perkalian dengan model pembelajaran yang berbeda



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Zaenul Fitri, 2012, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Alfiana, Diah. 2017. *Pengaruh Budaya Religius Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung*. Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Barnawi & M. Arifin. 2012 *Manajemen Sarana dan Prasarana sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Borba, M. 2009. *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Daryanto. 2014, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Cet. 4*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter, Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Indrianto, Nino. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural bagi Siswa Kelas XIISMAN2 Kediri*. Tesis: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Kesuma, Dharma dkk . 2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata
- Rahayu, Rita. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Generative Learning Bermuatan Pendidikan Karakter Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Materi Geometri Kelas VIII*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rivai, Ahmad, Nana Sudjana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2012. *Pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyarini, Sri. 2010. *Puppet Show: "Inovasi Pengajaran Bahasa Inggris dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD"*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.11 No.1.
- Soebinto. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Bulak Rukem I/258 Surabaya*. (Internet). Diunduh pada tanggal 6 April 2021;1(1):3-4. Tersedia pada <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1062>.
- Soviawati, Evi. 2011. *Pendekatan Matematika realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Di Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnan Universitas Pendidikan Indonesia Vol. 9 No. 2
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suharso, 2014. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Semarang: Widya Karya.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

- Trianto, Al-tabany. (2015). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya : Prenadamedia Group
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wijaya, Aryadi. 2011. *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta; Graha Ilmu.
- Zubaidah. 2016. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PT Plosokunin





FOTO DOKUMETASI



