

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media mading 3D *tungtungcrit* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik kelas V di SDN 5 Jatiguwi, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media mading 3D *Tungtungcrit* memiliki hasil kevalidan yang tinggi dari validasi ahli media didapatkan skor total dari sejumlah 16 pernyataan yaitu sebesar 78 dari 80 total skor maksimal, dan hasil perhitungan diperoleh presentase sebesar 97.5 %. Kevalidan ahli materi proses validasi ahli materi media mading 3D *Tungtungcrit* menunjukkan skor sebesar 60 dari skor maksimal 70, atau sebesar 85.7 %. Kelayakan media dari hasil uji kelompok kecil terkait keterbacaan media memiliki 96,6 % dari total skor 100%.
2. Penggunaan media mading 3D *tungtungcrit* efektif digunakan untuk memperbaiki hasil literasi numerasi peserta didik, hal ini dapat dilihat dari Nilai hasil post test pada uji kelompok kecil yang semula mendapatkan skor 13 meningkat menjadi skor 25 dari total skor 30 dan hasil uji N-gain menunjukkan prosentase sebesar 70,5%, selain itu pada uji kelompok besar menunjukkan adanya peningkatan dari total skor 30 meningkat menjadi total skor 76 dari total skor 100, dan hasil uji N-gain menunjukkan prosentase sebesar 65,7% dan hasil uji N-gain menunjukkan nilai lebih besar dari 1 yaitu sebesar 1,15. Berdasarkan kriteria keefektifan dapat disimpulkan apabila nilai N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil lebih dari 1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran dengan penggunaan media mading 3D *Tungtungcrit*. hasil uji N-gain menunjukkan nilai lebih besar dari

1 yaitu sebesar 1,15. Berdasarkan kriteria keefektifan dapat disimpulkan apabila nilai N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil lebih dari 1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran dengan penggunaan media mading 3D *Tungtungcrit*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media mading 3D *Tungtungcrit*, beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Perlu pengembangan kemampuan menggunakan aplikasi berbasis digital untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.
- b. Perlu peningkatan kecakapan digital dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan wawasan peserta didik terhadap perkembangan teknologi.

2. Bagi peserta didik

- a. Perlu menggunakan berbagai media belajar, utamanya yang bentuk audio visual karena lebih memudahkan untuk memahami materi pembelajaran.
- b. Perlu membiasakan diri untuk melakukan literasi dalam proses belajar melalui media cetak maupun media elektronik.

3. Bagi Sekolah

- a. Bagi SDN 5 Jatiguwi, agar memanfaatkan media mading 3D *tungtungcrit* ini sebagai alternatif untuk memperkenalkan teknologi dan menambah produk audio visual yang menunjang proses pembelajaran.
- b. Perlu adanya penambahan alat penunjang pembelajaran yang berupa komputer, laptop, LCD Proyektor dan koneksi internet.

4. Bagi Penulis

- a. Perlu pengembangan lebih lanjut agar media ini juga bisa menjadi aplikasi yang dapat diakses secara offline.
- b. Perlu pengembangan materi yang lebih luas dalam satu mata pelajaran agar pemahaman pengguna lebih kompleks



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. (2018). *Media Dan Sumber Belajar..* Yogyakarta. Deepublish
- Anggrieni, dkk. (2018, November). *Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelompok Kecil Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Tipe PISA*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahamad Dahlan. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi 2010*. Yogyakarta. Rineka Cipta.
- Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada
- Auliani dkk. (2022, September) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” Kelas 5 SDN 20 Mataram. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.
- Djamaluddin, Ahdar. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan.
- Ekowati, Dyah Worowirastrri. (2019). *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. Malang. UMM Press.
- Flew, Terry. (2015). *New Media: An Introduction (3rd Edition)*. South Mellbroune. Oxford University Press.
- Gusti Ayu Nyoman Tisia Purnianinngrum. (2022, Juni) *Pengembangan Media Pembelajaran E-Mading Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Tematik Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V SD NO. 4 Sading*. Undhiksha Repository. Bali
- Hadi, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol 6 No 5, 2022.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Han, Weilin, dkk. (2017). *Materi Pendukung Gerakan Literasi*. Jakarta. Kemdikbud.
- Hawi, Akmal. (2013). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. Rajagrafindo Persada

- Kristanto, Andi. (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya..* Yogyakarta. Gava Media
- Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta. Kencana.
- Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.* Jakarta. Bumi Aksara.
- Magdalena, Ina dkk. (2021). *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri Kamal Pagi.* Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 3, Nomor 2, 2021
- Mulyasa. (2012). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan: sebuah panduan praktis.* Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum.* Bandung. Rosdakarya.
- Nurfadhillah. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* Sukabumi. Jejak Publisher.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Medan. Yayasan kita menulis
- Pudjianto. (2022). *Status Literasi Digital di Indonesia 2022.* Jakarta. Kominfo.
- Purnama, Bambang Eka (2013). *Konsep Dasar Multimedia.* Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Prayogi, R. D. (2019. Desember) *Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan.* Jurnal Manajemen Pendidikan.
- Rachman, Arif. (2024). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D.* Karawang. Saba Jaya Publisher.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru.* Jakarta. Raja Grafindo.
- Sadiman, Arief S dkk. (2002). *Media Pendidikan.* Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar.* Yogyakarta. CV. Budi Utama.

- Smith, Mark K, dkk. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta. Mirza Media Pustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sujiono, and Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi. (2009) *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis. Indiana University
- Ulum, B., dkk. (2019). *Pemanfaatan Google Apps di Era Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar*. Malang. Jurnal Ilmiah Kependidikan.
- Wahyuningsih, Sri. (2021). *Modul Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi,
- Warsita, B. (2002). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta. Rineka Cipta