

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran PAGABIL (Papan Garis Bilangan) pada pembelajaran matematika kelas IV mengambil materi yaitu bilangan bulat tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif. Produk ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi memperoleh presentase sebesar 100%, dan ahli media memperoleh presentase 95%. Sehingga media pembelajaran PAGABIL dinyatakan sangat layak digunakan dan diuji cobakan.
2. Uji kepraktisan media pembelajaran PAGABIL dilakukan kepada 3 siswa dengan memperoleh presentase siswa 98,33% Sehingga media PAGABIL dinyatakan praktis dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
3. Efektifitas media pembelajaran PAGABIL diperoleh dari hasil *pre-test* yaitu dengan rata-rata 46,66 dan hasil *post-test* yaitu dengan rata-rata 90. Dari perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAGABIL dapat meningkatkan kemampuan berhitung bilangan bulat siswa kelas IV.

B. Saran Pemanfaatan (Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut)

Supaya produk pengembangan media pembelajaran PAGABIL dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran PAGABIL adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan memperhatikan petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga bisa menggunakan media dengan benar dan tepat.
- b. Siswa diharapkan mempraktekkan media secara langsung sehingga dapat memahami materi yang dipelajari.
- c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada sehingga siswa memiliki pengetahuan yang baik.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran PAGABIL ini dapat digunakan di kelas I - III, untuk materi penjumlahan dan pengurangan kelas rendah. Namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi bilangan bulat lainnya, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan oleh 1 siswa saja, namun produk pembelajaran ini bisa diperbanyak sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa bergantian. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Angkowo, R dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Arifin, Zinal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ariyanti. 2015. *Efektifitas Alat Permainan Edukasi (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di SDN Bulutirto Temanggung*. Jurnal Psikologi. (1):61
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bramasti, Rully. 2012 *Kamus Matematika*. Surakarta: Aksara Sinergi Media
- Erlitasari, N.D. *Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo*. Jurnal Skripsi
- Fuad, M.Z. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegasi Life Skills Pada Materi Bangun Ruang*. Skripsi
- Hidayah, Enik. 2015. *Peningkatan kemamuan berhitung penjumlahan dan penguranganbilangan dengan menggunakan media garis bilangan ada mata pelajaran matematika siswa kelas II MI Mambaul Hikmah Mojokerto*. Skripsi, Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- Karimah. 2019. *Pengembangan Media Apabil (Angka Papan Bilangan Bulat) dalam Pembelajaran Matematika Operasi Penjumlahan dan Bilangan Bulat Kelas Sekolah Dasar*. Jurnal Skripsi
- Lubis, A.L.S. 2017 *Penggunaan Media Garis Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV Mis Nurul Hasanah Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Skripsi
- Mahardihika. 2019. *Pengembangan Media Kereta Hitung Bilangan untuk Pembelajaran Matematika Penjumlahan Bilangan Bulat pasa Siswa Kelas IV di Kecamatan Plemahan*. Jurnal Skripsi

- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Pipit. 2012. *Faktor yang Mempengaruhi Faktor Berhitung* (Online) <http://cariilmupengetahuan.com/2012/12/faktor-yang-mempengaruhi-kemampuan.html>. (diakses pada tanggal 3 Februari 2021)
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmarinata, N.S. 2005. *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryani, N dan Setiawan, A. 2018. *Media Pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Tanzeh, Ahmad. ,2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Umar. 2014. Media Pembelajaran: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran, *Jurnal Tarbawiyah* Volume 11 Nomor 1
- Wandini, R.R. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita
- www.belajar-matematika.com diakses pada tanggal 4 Februari 2021