

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan tahap uji coba media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* dalam pengembangannya terlebih dahulu melihat potensi masalah dengan melakukan wawancara kepada Guru Kelas II di Sekolah Dasar. Setelah ditemukan masalah, lalu melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan analisis media sejenis. Langkah selanjutnya yaitu membuat *story board*, *flowchart view*, dan cara penggunaan media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6*. Kemudian, rancangan media yang terdapat pada *story board* dan *flowchart view*, dan cara penggunaan media dituangkan ke dalam *software adobe flash cs6* hingga menjadi media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6*. Ketika media sudah jadi, pada tahap berikutnya media dilakukan validasi desain. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi desain dari ahli materi yaitu 4,66 dengan kategori sangat baik, ahli media 4,73 dengan kategori sangat baik, dan guru 4,83 dengan kategori sangat baik sehingga media sudah valid dan layak untuk diuji cobakan. Tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba produk. Uji coba pada media dilakukan sebanyak 3 kali yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji satu-satu dilakukan kepada 3 orang siswa dengan hasil rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik. Uji coba

kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang siswa dengan hasil rata-rata 4,65 dengan kategori sangat baik. Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 27 orang siswa dan diperoleh hasil dengan melihat rata-rata nilai *pretest* 59,44 dan nilai *posttest* 86,48.

2. Media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* efektif untuk digunakan pada materi konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan teknik analisis *Paired Sampel T-Test* dengan perolehan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $18,417 > 2,056$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi konsep nilai tempat bilangan pada mata pelajaran matematika.
2. Media layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi konsep nilai tempat bilangan yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret dan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa sehingga kualitas pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dapat meningkat.

3. Mengingat media pembelajaran berbantuan *adobe flash cs6* maka dalam pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang lebih maksimal harus disediakan laboratorium komputer agar setiap siswa dapat mencoba menggunakan media dan dapat berlatih soal secara langsung pada komputer.
4. Disarankan kepada guru untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap pengembangan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* dengan cakupan lebih luas atau pada materi lain di waktu mendatang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

