

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini menggunakan jenis dan desain penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) adaptasi Sugiyono. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media taman penjumlahan untuk mata pelajaran matematika di kelas I sekolah dasar pada materi konsep penjumlahan. Tahapan penelitian ini yaitu menemukan potensi masalah, pengumpulan data, mendesain produk, uji coba produk, revisi desain, validasi desain dan revisi produk sehingga menghasilkan produk berupa media taman penjumlahan. Pengembangan media taman penjumlahan didesain dengan menggunakan *articulate storyline* 3. Proses pengembangannya dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk gambar. Kemudian gambar tersebut dibuat menjadi sebuah media berbentuk aplikasi dengan berbantuan *articulate storyline* 3. Setelah tahap desain sudah selesai maka dilakukan validasi produk. Hasil validasi akhir oleh ahli media sebesar 4,80 dengan kategori “sangat baik”, hasil validasi akhir oleh ahli materi sebesar 4,90 dengan dengan kategori “sangat baik”, dan hasil validasi akhir oleh guru sebesar 4,90 dengan kategori “sangat baik”.

Untuk mengetahui efektivitas media taman penjumlahan maka selanjutnya dilakukan uji coba produk. Berdasarkan penelitian hasil uji coba satu-satu mendapat skor sebesar 4,80 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor sebesar 4,80 dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba kelompok besar untuk kelayakan media mendapat nilai *N-Gain* sebesar 0,59 dengan hasil *posttest* > *pretest* atau $87,30 > 66,05$ dan uji *paired sample t-test* dengan signifikansi 0,05 di dapatkan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $12,665 > 2,093$. Sehingga dapat dinyatakan media taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline* 3 efektif dan layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Pengembangan media pembelajaran tidak terbatas pada jenis aplikasi.
3. Pengembangan materi yang lebih luas.

