

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Peneliti menggunakan jenis penelitian *R & D (Research and Development)* Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Peneliti mengembangkan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* pada pembelajaran matematika materi penyajian data kelas IV di SDN Cibantaran. Terdapat 7 langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Melalui langkah-langkah penelitian tersebut, peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8*. Proses pengembangan media pembelajaran yang dibuat peneliti membuat *flowerchart* dan *storyboard* atau sketsa terlebih dahulu sebelum membuat media pembelajaran pedani pada aplikasi *macromedia flash 8*.

Validasi produk dilakukan setelah membuat media pembelajaran, adapun hasil validasi akhir oleh ahli materi sebesar 4,47 dengan kategori “Sangat Baik”, hasil validasi akhir oleh ahli media sebesar 4,65 dengan kategori “Sangat Baik” dan hasil validasi oleh guru sebesar 4,8 dengan kategori “Sangat Baik”. Untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8*, maka peneliti melakukan uji coba produk. Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil kepada 10 peserta didik mendapatkan skor 4,73 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba kelompok besar kepada 20 peserta didik mendapatkan skor 4,54 dengan kategori “Sangat Baik”.

Nilai *N-Gain* yang di dapat yaitu 0,69 dengan kategori “Sedang” lalu untuk hasil *pretest* dan *posttest* yaitu nilai *posttest* > *pretest* atau  $88,06 > 58,22$ . Dan uji *Paired Sampel T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $15,012 > 2,042$ . Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* efektif dan layak digunakan.

### **B. Saran**

Berdasarkan peneliti ini, maka saran dari peneliti yaitu untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran teknologi lebih kreatif dan menarik agar peserta didik semangat dalam belajar sehingga peserta didik memahami apa yang disampaikan dan hasil belajarnya meningkat. Untuk pengembangan media pembelajaran bisa menggunakan aplikasi yang lain nya yang dikuasi oleh peneliti selanjutnya.

