

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Analisis kebutuhan sesuai hasil studi lapangan berdasarkan observasi, wawancara dan studi dokumen diperoleh hasil bahwa belum optimalnya kemampuan peserta didik dalam menjawab secara cepat dan tepat perkalian bilangan cacah di kelas II sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi belajar matematika materi perkalian bilangan cacah karena peserta didik menganggap sulit dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hasil dari studi lapangan memperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik yang berada pada jenjang kelas rendah menyukai media pembelajaran berbasis permainan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang dikemas dalam bentuk *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar.
- 5.1.2 Rancangan produk media pembelajaran *puzzle segitiga* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melakukan rancangan desain pada kepingan *puzzle* segitiga dan desain kartu petunjuk penggunaan yang dibuat melalui aplikasi/website Canva. Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengembangan kepingan *puzzle* segitiga dengan menentukan soal perkalian untuk kepingan

*puzzle* segitiga dan pengembangan isi kartu petunjuk penggunaan *puzzle* segitiga. Produk media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penilaian oleh validasi ahli yang melibatkan 3 ahli yaitu ahli materi matematika, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai validitas sebesar 90,6% dan mendapat kriteria “Sangat Valid”, kemudian penilaian ahli media mendapatkan nilai validitas sebesar 80% dan mendapat kriteria “Valid” lalu yang terakhir penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai validitas sebesar 75,4% dan mendapat kriteria “Valid”.

- 5.1.3 Produk media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD yang telah dikembangkan dan memperoleh validitas dari ahli kemudian dilakukan uji respons untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. uji respon dilakukan kepada 21 peserta didik dan guru kelas II di SDN 3 Sukarindik. Hasil uji respon peserta didik mendapatkan hasil dengan rata-rata nilai kepraktisan sebesar 95% dan mendapat kriteria “Sangat Praktis” dan nilai dan hasil uji respon guru kelas II mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 94% dan mendapat kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD yang dikembangkan sangat praktis, dan dapat digunakan dalam pembelajaran agar peserta didik dapat terampil perkalian bilangan cacah.
- 5.1.4 Produk media pembelajaran *puzzle segitiga* yang dikembangkan oleh peneliti kemudian menghasilkan produk akhir yang telah dilakukan penilaian. Media *puzzle* segitiga dicetak dengan bahan *art paper* dan menghasilkan produk akhir dengan 20 keping *puzzle* segitiga yang memuat soal-soal perkalian lengkap dengan sifat-sifat perkalian. Media *puzzle* segitiga juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang didalamnya memuat juga aturan permainan serta memiliki kemasan yang menarik. Media *puzzle* segitiga dibuat dalam bentuk

konvensional agar peserta didik dapat merasakan langsung media pembelajaran tersebut.

## 5.2 Implikasi

Penelitian telah selesai dilaksanakan dan menghasilkan produk media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD. Pengembangan media pembelajaran *puzzle segitiga* ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk dapat terampil perkalian. Hal positif dari penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD diuraikan sebagai berikut.

- 5.2.1 Media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang berada di kelas II sekolah dasar agar dapat terampil perkalian bilangan cacah.
- 5.2.2 Media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar matematika materi perkalian bilangan cacah dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik serta pembelajaran terasa menyenangkan karena pada dasarnya media *puzzle segitiga* ini merupakan suatu permainan edukatif.
- 5.2.3 Media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif karena penggunaan media *puzzle segitiga* dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dan komunikatif.

## 5.3 Rekomendasi

Pengembangan media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD masih terdapat beberapa kekurangan, dengan demikian diuraikan beberapa rekomendasi agar media pembelajaran *puzzle segitiga* dapat lebih baik lagi.

- 5.3.1. Peneliti selanjutnya, dalam mengembangkan media pembelajaran *puzzle segitiga* pada materi perkalian bilangan cacah dapat menggunakan bahan