

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian mengembangkan media *puzzle* mengenai membandingkan bilangan pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah melewati beberapa langkah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemakaian media pembelajaran membandingkan bilangan pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar masih belum optimal, media yang dipakai ialah media gambar. Wali kelas belum pernah menggunakan media konkret. Penggunaan media gambar hanya dapat diamati saja tidak bisa dimainkan dan di utak atik oleh siswa, sedangkan media pembelajaran yang konkret dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, lebih menarik perhatian dan minat siswa saat pembelajaran berlangsung.
2. Rancangan pengembangan media *puzzle* pada materi membandingkan bilangan pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dibuat sesuai dengan temuan dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada langkah ini diperoleh rancangan media *puzzle* mengenai perbandingan bilangan pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sebelum di ujicobakan, produk divalidasi terlebih dahulu oleh validator untuk mengetahui kelayakan rancangan media yang sudah dikembangkan. Masukan yang diberikan validator dijadikan acuan oleh peneliti untuk mendapatkan bahan perbaikan agar mendapatkan hasil yang optimal.
3. Penelitian ini menghasilkan produk media *puzzle* tentang membandingkan bilangan pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan merupakan hasil dari penyelesaian dengan proses pengembangan media pembelajaran berdasarkan prinsip *Desain Based Research (DBR)*.

#### **5.2 Implikasi**

Penelitian pengembangan media *puzzle* tentang materi membandingkan bilangan pecahan yang dikembangkan memiliki implikasi diantaranya:

- 1) Produk yang dikembangkan bisa membantu guru dan siswa saat proses pembelajaran membandingkan bilangan pecahan
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran
- 3) Media yang dikembangkan dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif karena pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

### 5.3 Rekomendasi

- 1) Pihak sekolah harus mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih bersemangat dalam belajar
- 2) proses penelitian menggunakan metode *Desain Based Research* (DBR) merupakan proses penelitian yang memerlukan waktu cukup lama, sehingga perlu persiapan yang lebih matang dan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil yang optimal.
- 3) Penelitian pengembangan media *puzzle* telah memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan minat siswa pada pembelajaran matematika khususnya materi membandingkan bilangan pecahan. Untuk itu, kepada para guru yang melaksanakan pembelajaran pada topik yang sama dengan subjek penelitian diharapkan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajarannya.