

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk baru yaitu media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” dengan materi Transformasi yang berupa permainan papan. “Papan Dadu Transformasi” dikembangkan menggunakan model 4-D, akan tetapi penelitian ini dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan).
  - a. Tahap pendefinisian (*define*)

Peneliti melakukan analisis awal-akhir di SMK PGRI – 2 Sidoarjo dan SMA TPI Porong. Peneliti meminta bantuan salah satu guru matematika di masing-masing sekolah untuk diwawancarai agar mengetahui masalah apa yang dihadapi ketika mengajar matematika khususnya pada peserta didik kelas XI. Pada analisis awal-akhir, peneliti melihat kondisi di lapangan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan khususnya pada materi Transformasi di kelas XI. Kemudian dilakukan analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik di kelas XI, analisis tugas yang diberikan kepada peserta didik, analisis konsep yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik, sampai menentukan tujuan pembelajaran yang ada pada produk yang akan dikembangkan.

b. Tahap perancangan (*design*)

Peneliti menghasilkan sebuah media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” dan soal THB yang nantinya akan digunakan pada tahap pengembangan (*develop*). Soal THB yang digunakan berupa soal *open-ended* yang memiliki tak hingga banyaknya jawaban dan berhubungan dengan koordinat pada bidang kartesius. Peneliti juga memilih media pembelajaran berupa permainan papan yang menggunakan dadu. Media pembelajaran ini menggunakan koordinat kartesius sehingga antara dadu dan koordinat kartesius bisa berhubungan. Bukan hanya soal THB yang memiliki banyak jawaban, media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” juga memiliki banyak pergerakan setiap langkahnya sehingga perlu adanya strategi dalam bermain.

c. Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahapan ini akan dihasilkan kualitas media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan media pembelajaran didapatkan saat memvalidasikan media pembelajaran kepada 2 validator untuk masing-masing ahli, sedangkan kepraktisan dan keefektifan didapatkan saat ujicoba terbatas pada 8 peserta didik dari SMA TPI Porong.

2. Kevalidan media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” didapatkan saat memvalidasikannya kepada 2 validator untuk masing-masing ahli. Validasi media pembelajaran oleh ahli media pertama memenuhi kriteria valid dengan nilai 2,867 dan ahli media kedua memenuhi kriteria valid dengan nilai 3,1.

Setelah itu diambil nilai rata-rata dari kedua validator sehingga media pembelajaran memenuhi kriteria valid secara media dengan nilai 2,984. Sedangkan untuk validasi media pembelajaran oleh ahli materi pertama memenuhi kriteri sangat valid dengan nilai 3,583 dan ahli materi kedua memenuhi kriteria valid dengan nilai 3,133. Setelah itu diambil nilai rata-rata dari kedua validator sehingga media pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid secara media dengan nilai 3,358. Selain itu, pada lembar validasi terdapat penilaian secara umum yang nantinya akan digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran secara teori.

3. Kepraktisan media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” yang didapatkan ada dua macam, yaitu praktis secara teori dan praktis secara praktik. Kepraktisan media pembelajaran secara teori didapatkan pada tahap penilaian ahli yaitu pada saat validator memberikan penilaian secara umum pada lembar validasi media pembelajaran. Penilaian secara umum oleh ahli media pertama menyatakan media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, ahli media kedua menyatakan media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, ahli materi pertama menyatakan media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi, dan ahli materi kedua menyatakan media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, sehingga media pembelajaran memenuhi kriteria praktis secara teori. Revisi dari masing-masing validator terdapat pada buku panduan bermain dan sudah direvisi. Sedangkan kepraktisan media pembelajaran secara praktik didapatkan saat observer mengamati peserta didik yang sedang menggunakan

media pembelajaran saat ujicoba terbatas. Berdasarkan penilaian oleh satu observer tersebut media pembelajaran memenuhi kriteria sangat praktis dengan nilai 88,89%.

4. Keefektifan media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” didapatkan ketika hasil penilaian menggunakan lembar angket diperoleh rata-rata nilai respon peserta didik minimal 70% dan minimal 80% peserta didik mendapatkan nilai tuntas ketika mendapatkan nilai THB. Penilaian menggunakan lembar angket dan THB dilakukan setelah peserta didik selesai menggunakan media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi”. Berdasarkan penilaian menggunakan lembar angket media pembelajaran memenuhi kriteria positif dengan nilai 83,438%. Sedangkan penilaian menggunakan lembar THB, 100% peserta didik mendapatkan nilai tuntas, sehingga media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” memenuhi kriteria efektif.

## **B. Saran**

1. Bagi guru atau peneliti lain agar ikut berkontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran matematika atau melanjutkan penelitian mengenai media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi”.
2. Bagi peserta didik atau mahasiswa, media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” dapat juga digunakan untuk permainan di luar pembelajaran.
3. Media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” sebaiknya dimainkan secara berkelompok.

4. Bagi peneliti lain, silahkan jika ingin mengembangkan atau memperbarui media pembelajaran “Papan Dadu Transformasi” apabila masih ada kekurangan.

