

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa alat peraga “*Pantura*” (Papan Catur Transformasi) dengan submateri transformasi terhadap titik. Pengembangan alat peraga “*Pantura*” merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D yang memiliki beberapa tahap, yaitu:
 - a. Tahap Pendefinisian (*Define*): tahap pendefinisian mengacu pada analisis awal akhir, analisis siswa, perumusan tujuan pembelajaran, analisis tugas, dan analisis konsep. Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis pada siswa kelas XI di MA Darunnajah Tulangan
 - b. Tahap Perancangan (*Design*): pada tahap perancangan dilakukan perancangan alat peraga “*Pantura*” dengan menentukan format dan bentuk alat peraga, membuat desain komponen alat peraga dengan saran perbaikan dari dosen pembimbing, serta memilih bahan yang akan digunakan pada alat peraga “*Pantura*”.
 - c. Tahap Pengembangan (*Development*): pada tahap pengembangan peneliti membuat alat peraga menjadi produk jadi yang kemudian

akan divalidasi, uji validitas alat peraga "*Pantura*" kepada validator, merevisi alat peraga "*Pantura*", melaksanakan ujicoba lapangan pada siswa kelas XI di MA Darunnajah Tulangan.

d. Penyusunan laporan dari hasil penelitian.

2. Hasil Pengembangan Alat Peraga "*Pantura*"

a. Kevalidan alat peraga "*Pantura*" dilihat dari hasil validasi alat peraga "*Pantura*" pada lembar validasi media dan lembar validasi materi yang divalidasi oleh validator diperoleh rata-rata skor total keduanya yaitu 3,25 atau termasuk dalam kategori valid. Sehingga alat peraga "*Pantura*" dapat dikatakan valid.

b. Kepraktisan alat peraga "*Pantura*" dilihat dari hasil analisis data lembar observasi aktivitas kelompok yang telah diujicobakan yaitu mendapatkan persentase 89% tercapai atau termasuk dalam kategori praktis. Sehingga alat peraga "*Pantura*" dapat dikatakan praktis.

c. Keefektifan alat peraga "*Pantura*" dilihat dari hasil analisis data angket respon siswa. Rata-rata persentase respon siswa adalah 84,6% siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 25 siswa. Sehingga alat peraga "*Pantura*" dapat dikatakan efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Alat peraga "*Pantura*" dapat digunakan guru sebagai alat peraga bermain dalam pembelajaran submateri transformasi terhadap titik.
2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan alat peraga "*Pantura*" dalam pembelajaran matematika materi yang lain.
3. Dengan memperhatikan hasil analisis THB siswa, diketahui bahwa ada lima siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas, maka perlu adanya perbaikan pada penggunaan alat peraga "*Pantura*".

