

BAB V

PENUTUP

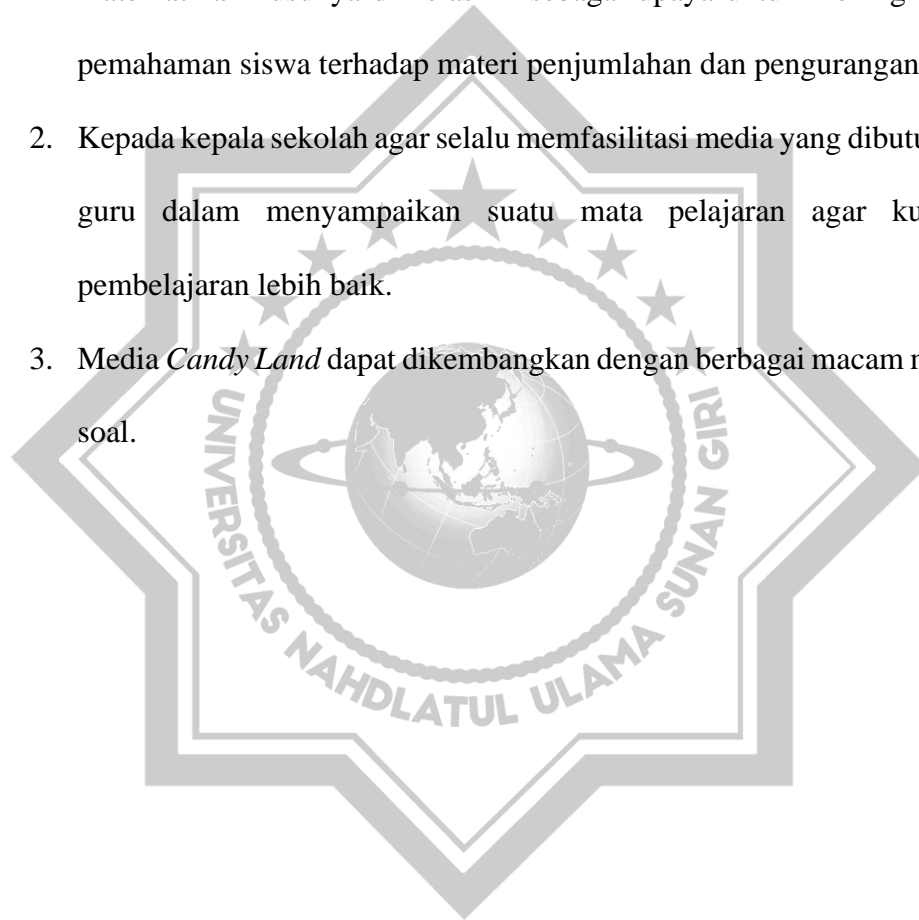
A. Kesimpulan

1. Pada penelitian dan Pengembangan media pembelajaran *Candy Land* prosedur pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dikutip Sugiyono, yang meliputi: *Analysis* (analisis) yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi untuk menemukan permasalahan apa yang terjadi sebelum peneliti melakukan perbaikan dari masalah tersebut, *Design* (perencanaan) yaitu membuat design atau rancangan media yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, *Development*, (pengembangan) mengembangkan desain media *Candy Land* yang telah dibuat, yaitu melakukan pengembangan desain media dan pertanyaan soal dan memvalidasi pada tim ahli media, materi dan bahasa, *Implementation* (penerapan) menerapkan media *Candy Land* pada peserta didik kelas III MI Safinatun Najah Kalitidu dan *Evaluation* (evaluasi) dilakukan uji validitas.
2. Penelitian Media *Candy Land* ini divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Ahli Materi dengan hasil yang mencapai 94%, sedangkan validitas dari Ahli Media mencapai 88%. Tidak ada revisi karena sudah mencapai persentase Sangat Layak digunakan.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan diakhir penulisan skripsi ini yaitu:

1. Media *Candy Land* dapat dipakai untuk media pembelajaran matematika khususnya di kelas III sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Kepada kepala sekolah agar selalu memfasilitasi media yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran agar kualitas pembelajaran lebih baik.
3. Media *Candy Land* dapat dikembangkan dengan berbagai macam materi soal.



UNUGIRI