

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data baik secara kualitatif maupun kuantitatif dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran *Math Garden* menggunakan bahan dasar akrilik, kain flanel, gelas plastic, kertas lipat berwarna cokelat, *styrofoam*, stiker, dan kertas buffalo. Media ini berbentuk 3 dimensi yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi serta bisa di amati dari segala arah. Media ini melalui beberapa tahapan diantaranya : (1) akrilik dipotong dengan ukuran 80 x 80 cm (2) kain flanel digunakan sebagai alas akrilik dan dibuat menyerupai buah apel, jeruk dan kelapa. (3) Gelas plastik dibuat seperti bentuk keranjang buah dengan jumlah 13 keranjang dan dilapisi dengan kertas lipat berwarna cokelat. (4) *Styrofoam* dibuat menyerupai pohon apel, jeruk dan kelapa dengan stiker yang telah dibuat. (5) kertas buffalo digunakan untuk soal-soal berkaitan dengan kemampuan numerasi.
2. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli media sebesar 84 %, ahli materi sebesar 86 % dan ahli pembelajaran

sebesar 92 % yang berarti media pembelajaran *Math Garden* “sangat layak” untuk dikembangkan. Dari segi desain media yaitu : tampilan menarik, warna bervariasi, terdapat miniatur pohon dan kartun. Dari segi materi yaitu : lebih jelas sesuai dengan KI KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Kemudian dari segi pembelajaran media *Math Garden* sangat menarik peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan numerasi serta memudahkan peserta didik menghitung operasi perkalian dan pembagian. Respon peserta didik pada media pembelajaran *Math Garden* yaitu diperoleh hasil persentase sebesar 88 % yang menyatakan sangat menyukai media tersebut. Sehingga respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *Math Garden* dapat menarik perhatian dan meningkatkan kemampuan numerasi pada operasi hitung perkalian dan pembagian.

B. Saran

Dalam hasil penelitian untuk situasi ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menerapkan media pembelajaran di kelas untuk mengatasi kejenuhan peserta didik saat pembelajaran dan memudahkan dalam penyampaian materi secara keseluruhan serta membantu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

2. Bagi Peserta Pendidikan

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan secara efektif dan bebas.

3. Bagi Peneliti Lainnya

- a. Seharusnya peneliti lain bisa membuat media pembelajaran ini untuk menarik perhatian siswa saat belajar di ruang belajar atau di luar kelas.
- b. Mereka seharusnya memiliki pilihan untuk mengembangkan media pembelajaran *Math Garden* dengan menghemat biaya pembuatannya.
- c. Hendaknya dapat melakukan uji lebih lanjut lagi sampai mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Math Garden*.

UNUGIRI