

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk cetak berupa media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *CanvaPro* dan *Microsoft Word 2013*. Media ini hanya fokus pada satu materi yaitu bilangan bulat kelas VII dan fokus pada peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model tersebut memiliki empat tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kelayakan media dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan pada uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil validasi materi oleh dua orang ahli menunjukkan jumlah skor 158 dengan rata-rata 79 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan masuk pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi media oleh dua orang ahli menunjukkan jumlah skor 152 dengan rata-rata 76 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba skala kecil dengan 6 responden menunjukkan jumlah skor 478 dengan rata-rata 79.66666667 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  masuk pada kategori “Sangat Layak” dan pada uji coba skala besar dengan 18 responden menunjukkan jumlah skor 1432 dengan rata-rata 79.55555556 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  masuk pada kategori “Sangat Layak”.

### B. Saran

Rekomendasi peneliti untuk penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah :

1. Bagi peserta didik  
Media permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat ini diharapkan dapat mendukung peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.

2. Bagi pendidik  
Media permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti lain  
Peneliti berharap adanya riset lanjutan yang dapat melanjutkan atau mengembangkan media permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat menjadi media yang lebih baik. Selain itu juga pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi peneliti lain untuk bisa mengembangkan penelitian selanjutnya yang tidak hanya untuk mengetahui kelayakannya tapi juga meneliti tentang pengaruh atau yang lainnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

