

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan pengembangan media papan bergambar dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Proses pengembangan media papan bergambar berpedoman pada model 4D Thiagarajan dilakukan hanya dalam tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

(2) Hasil pengembangan media papan bergambar telah memenuhi tiga aspek kriteria kualitas sebagai berikut.

(a) Aspek kevalidan

Media papan bergambar telah memenuhi kriteria valid dengan rata-rata total validitas sebesar 3,3.

(b) Aspek kepraktisan

Semua validator menyatakan bahwa media papan bergambar dapat digunakan tanpa revisi.

(c) Aspek keefektifan

(1) Berdasarkan tes hasil belajar siswa, secara klasikal siswa telah mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 83,33%.

(2) Berdasarkan analisis respon siswa pada angket, diperoleh respon sangat positif dengan persentase sebesar 83,75%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- (1) Media papan bergambar dapat digunakan sebagai alternatif media belajar bagi siswa, khususnya pada pokok bahasan statistika.
- (2) Bagi pembaca khususnya peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini dapat mengembangkan media papan bergambar dengan melanjutkan hingga fase penyebaran.