

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Pengembangan media pembelajaran kartu batik dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu, pertama analisis yang sesuai pada kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Kedua tahap desain yaitu merancang konsep maupun desain dan menyusun komponen Tutik beserta instrumen pendukungnya menggunakan aplikasi Canva dan Ms. Word. Ketiga, *development* yaitu mengembangkan media pembelajaran Tutik dengan melakukan penilaian kepada para validator (ahli media, ahli materi, dan ahli angket) dan melakukan uji kelayakan kepada peserta didik dalam skala kecil. Keempat implementasi, yaitu menerapkan media pembelajaran Tutik kepada kelompok lapangan. Kelima evaluasi, yaitu memperbaiki produk media pembelajaran Tutik disetiap tahapannya sesuai saran perbaikan.
2. Kevalidan media pembelajaran kartu batik berdasarkan penilaian ahli pada media pembelajaran memperoleh nilai kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan penilaian pertama ahli materi mendapat nilai KVG sebesar 1 yang masuk dalam kategori sangat valid. Kedua pada ahli media memperoleh nilai KVG pada aspek fisik sebesar 1 yang berarti sangat valid, pada aspek desain mendapat nilai KVG sebesar 1 yang berarti sangat valid, dan pada aspek penggunaan kartu mendapat nilai KVG sebesar 1 yang berarti sangat valid. Ketiga pada uji validitas instrumen angket respon media Tutik, dari penilaian ahli angket mendapatkan nilai KVG sebesar 1 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Keempat pada uji kemenarikan media pembelajaran Tutik yang diujicobakan pada kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 46 dari skor maksimal 52 yang memiliki kriteria sangat menarik, dan uji kemenarikan pada skala lapangan mendapatkan nilai rata-rata 44 dari skor maksimal 52 yang memiliki kriteria sangat menarik.

### B. Saran

Berikut beberapa saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan dan pemanfaatan produk yang digunakan lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran

Tutik untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik adalah:

1. Media pembelajaran kartu batik layak dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai ide bagi pembaharuan dalam pendidikan maupun penelitian terutama dibidang matematika yang berbentuk media pembelajaran berbasis etnomatematika.
2. Bagi sekolah dan guru, penelitian dan pengembangan media pembelajaran Tutik berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan media pembelajaran dari penelitian ini yang sekiranya masih kurang sesuai dengan mengembangkan menjadi produk dan penelitian yang lebih baik lagi.

