

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar, peneliti simpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall*. Kegiatan ini diawali dengan pendahuluan dan observasi yang dilakukan pada salah satu sekolah dasar yang berada di jalan Sayati Hilir depan Komplek BUDP desa Sayati Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung. Pelaksanaan penelitian menghasilkan data hasil yang dianalisis dan direduksi yang dicatat pada lembar catatan lapangan. Selain itu, peneliti juga mengembangkan media pembelajaran yang di desain mulai dari tampilan dan konsep penggunaannya yang telah divalidasi oleh validator. Setelah itu peneliti mulai melakukan penelitian uji coba terbatas pada siswa kelas 2 sekolah dasar dengan jumlah 10 orang siswa, dikarenakan tidak terdapat revisi dalam uji coba terbatas maka peneliti melanjutkan penelitiannya pada uji luas dengan seluruh siswa di kelas 2 sekolah dasar.

2. Kelayakan pada produk dihasilkan dari uji validasi pakar ahli media dan materi. Pada hasil uji validasi media yang pertama terdapat revisi dalam bentuk penulisan namun sudah layak digunakan dan valid. Oleh karena itu, media MoniMoney ini layak digunakan dan dapat digunakan untuk uji coba. Selain media ada juga materi yang di validasi, pada uji validasi materi ini hasilnya valid sehingga materi yang digunakan peneliti layak digunakan untuk penelitian.
3. Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran MoniMoney sangat antusias dan bersemangat saat melakukan pembelajaran sebab pada sekolah dasar tersebut sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran. hal ini dilihat pada hasil angket respon siswa dan guru pada uji terbatas dan luas dengan hasil kriteria layak. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk penelitian.
4. Hasil peningkatan literasi numerik diukur menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Saat uji luas dan terbatas ketika sebelum dan sesudah di *treatment* terdapat peningkatan hasil, maka dari itu media MoniMoney ini dapat meningkatkan literasi numerik siswa yang diperkuat dengan rata-rata N-Gain dengan kategori efektif untuk digunakan.

B. Saran

Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, maka dari itu peneliti memberikan saran kepada pembaca dan peneliti yang lain yang nantinya akan mengembangkan kembali media MoniMoney.

Saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat hanya mencakup materi nilai pecahan mata uang, sehingga hanya dapat digunakan pada materi nilai pecahan mata uang saja.
2. Peneliti harus bisa mengkondisikan kelas karena model pembelajaran ini dan juga medianya terdapat banyak permainan yang menjadikan pembelajaran lebih aktif.
3. Media pembelajaran ini harus lebih banyak diperhatikan dalam kerja sama kelompoknya, supaya semua kelompok merasa adil saat melakukan pembelajaran yang menggunakan media MoniMoney.