

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan ini menghasilkan Media Pembelajaran Kartu Aljabar berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bentuk aljabar untuk kelas VIII SMP Sunan Giri Malang dengan dikembangkan menggunakan model ADEE dengan 5 tahapan yang terdiri dari 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluations*. Hasil yang diperoleh pada pengembangan ini ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Hasil penilaian pengembangan Media Kartu Aljabar berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan proses validasi media mendapatkan rata-rata 90,18% masuk dalam kriteria sangat valid dan validasi soal test mendapatkan rata-rata 89,16 % masuk dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian kedua validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Kartu Aljabar yang dikembangkan sudah valid serta menarik untuk digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon peserta didik dan guru yang diberikan kepada 12 responden terhadap Media Kartu Aljabar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini didapatkan dari rata-rata keseluruhan dari angket respon peserta didik yaitu 91,36% dan angket respon dari guru yaitu 96,43%. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test didapatkan rata-rata nilai pre-test 67,50 dan rata-rata nilai post-test sebesar 87,50, hal ini terlihat adanya peningkatan nilai sebesar 20 poin, sehingga Media Kartu Aljabar dapat dikatakan layak untuk digunakan kepada peserta didik karena dapat

meningkatkan pemahaman siswa. Hasil dari hasil tes soal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif dan layak untuk digunakan peserta didik.

Hasil analisis N-Gain juga memperkuat temuan tersebut, di mana seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Sebagian siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan sebagian lainnya berada pada kategori sedang, tanpa adanya siswa pada kategori rendah. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,66 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Aljabar berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa pada materi bentuk aljabar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dalam pelaksanaan model TGT, pengelolaan kelas saat kegiatan permainan berlangsung, serta keterbatasan uji coba yang hanya dilakukan pada satu sekolah. Oleh karena itu, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media kartu aljabar berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya terbatas pada satu materi saja, tetapi dapat dikembangkan pada materi matematika lainnya.

- 2) Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada lebih dari satu sekolah agar hasil penelitian memiliki jangkauan yang lebih luas dan lebih representatif.
- 3) Pengembangan media pembelajaran kartu aljabar berbasis TGT perlu terus disempurnakan, baik dari segi desain, variasi soal, maupun mekanisme permainan, sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif dan optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa.

