# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

* 1. **Kesimpulan**
		1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan tahpan- tahapan dengan model ADDIE dengan demikian peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dengan langkah-langkah:
			1. Analysis (Analisis) Pada tahap ini peneliti melakukan mengalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran,
			2. Design (Perancangan), Pada tahap ini merupakan tahapan perencanaan dan media pembelajaran Labirin dengan merancang desain tampilan produk yang menjadi dalam bentuk visual. Tahap ini juga merancang seperti soal ,kunci jawaban serat bagaimana peraturan penngunaan media
			3. Development (Pengembangan) Pada tahap ini merupakan tahapan yang dimana membuat dan mengembangkan sebuah labirin menjadi media pembelajaran. Tahapan ini, dilakukan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media di rampung kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian dari ahli materi,ahli media dan guru mata kelas IV
			4. Implementation (Implementasi) Tahap ini bertujuan untuk mengetahui repon siswa terhadap media pembelajaran Labirin. Maka dari itu peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media dalam proses pembelajaran.
			5. Evaluation (Evaluasi) dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengemabngan dilakukan oleh ahli media, ahli materi. Hasil akhir dari evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran di sekolaha untuk meningkatkan minat belajar siswa.
		2. Berdasarkan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Labrirn yang sudah divalidasikan oleh ahli materi tahap pertama dengan skor 92% dan tahap kedua dengan skor 98% ahli media tahapan dengan skor 92%, respon guru dengan skor 94% dan hasil responden siswa dengan skor 93,4%, pada media pembelajaran Labirin pembelajaran Matematika Bab 2 Kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.
		3. Berdasarkan hasil skor dari angket telah disebar dan telah dijawab oleh siswa dengan skor 93,4% pada media labirin dan juga pada pembalajaran matematika tentang pecahan yang ada pada BAB 2 dapat dilihat bahwa minta belajar siswa meningkat karena menggunakan media labirin dan juga menggunakn model pembelajaran team games toutnament

# Saran

Pada penelitian dan pengembangan media pengembangan media pembelajaran Labirin pada pembelajaran Matematikan Bab 2 Pecahan. Peneliti memebrikan saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran Labirin pada pembelajaran Matematika Bab 2 Pecahan.

Peneliti menyarankan:

1. Pada peneliti selanjutnya yang akan menggunakan media Labirin sebagai media pembelajaran pada pelajaran matematika bab 2 Pecahan.
2. Bagi guru, sebaiknya mengetahui karakteristik siswa yang sudah dan belum memahami materi pembelajaran ketika proses belajar mengajar.
3. Hendaknya dapat dimanfaatkan bagi siswa dengan baik agar lebih memahami mataeri dan meingkatkan minat belajar siswa mengenai materi