

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan media dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis media *card match* sebagai evaluasi pembelajaran yang meliputi tahap analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, analisis lingkungan belajar dan analisis materi.
2. Desain pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi ini meliputi tahap perancangan media pembelajaran, penyusunan materi & evaluasi, dan pembuatan *storyboard*, media evaluasi ini berbentuk kartu.
3. Media *card match* sebagai alat evaluasi ini dikembangkan dan di validasi untuk melihat kelayakan media, yang di nilai oleh dua validator yaitu validator media dan validator materi, sehingga dapat diuji cobakan atau digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil validasi dari kedua validator tersebut berada pada kriteria **sangat layak**. Sedangkan hasil responden peserta didik dan guru untuk melihat ke praktisan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian dari hasil responden dan guru mendapat kriteria **sangat praktis**.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan sebelumnya maka upaya yang perlu dilakukan untuk meningkat minat belajar peserta didik maka perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, perlu adanya pelatihan dilakukan disekolah untuk meningkatkan keterampilan guru.
2. Bagi guru, agar menggunakan media *card match* sebagai evaluasi pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.
3. Bagi peserta didik, agar lebih aktif dan semangat dalam belajar dan menambah pengetahuan yang lebih luas dengan berbagai media yang dapat dimanfaatkan.
4. Bagi peneliti, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan penelitian ini ke tahap evaluasi untuk melihat keefektifan dari media *card match* sebagai alat evaluasi pembelajaran.