

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan uji coba pemakaian yang dilakukan pada media pembelajaran MADOCA materi pecahan sederhana berpenyebut sama pada kelas III MINU Jatirejoyoso Kapanjen dapat disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan media pembelajaran MADOCA yang telah dinilai oleh validator ahli materi mendapatkan nilai 94% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan penilaian kevalidan dari ahli media mendapatkan nilai 90,78% dengan kriteria sangat baik. Dan nilai yang diberikan oleh ahli praktisi sebesar 86,53% dengan kriteria baik. Dari beberapa penilaian yang diberikan oleh validator terhadap media MADOCA dapat diartikan bahwa media telah memenuhi kriteria valid dan dapat diuji cobakan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Efektivitas media MADOCA ditunjukkan dari hasil belajar siswa telah mencapai nilai sesuai dengan KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada *pre-test* sebesar 54,80 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 78,00. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan belajar secara klasikan meningkat dari 36% dengan kriteria kurang dan tidak tuntas menjadi 76% dengan kriteria baik dan tuntas. Sehingga dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%. Jadi, dapat dikatakan bahwa media MADOCA efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Matematika materi pecahan sederhana berpenyebut sama kelas III MINU Jatirejoyoso Kapanjen.

6.2 Saran

Berdasarkan pengembangan media MADOCA yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media MADOCA dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah menjadi salah satu referensi media pembelajaran Matematika. Media ini digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan lebih memberikan pemahaman pada siswa.
2. Media MADOCA dapat disebarluaskan penggunaannya kepada sekolah-sekolah setingkat MI/SD untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika. Akan tetapi, perlu adanya evaluasi dan perhitungan lebih lanjut agar media MADOCA benar-benar siap untuk disebarluaskan.
3. Media MADOCA dapat menjadi referensi pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran Matematika jenis kartu domino, dengan mengembangkan media pada materi-materi lain, desain yang lebih menarik dan peraturan permainan yang lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Novita, Tyasmiarni Citrawati, and Agung Setyawan. "Identifikasi Permasalahan Siswa Kelas 3 SDN Buluh 3 Socah Dalam Pembelajaran Matematika." *PROSIDING NASIONAL NASIONAL: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2020): 131–34.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Chekgusempoi. "WARNA," Mei 2012.
<https://chekgusempoi.wordpress.com/2012/05/25/warna/>.
- Fariyah, Umi. *Media Pembelajaran Matematika*. 1st ed. D.I. Yogyakarta: Lintas Nalar, 2021.
- Hasan, Muhammad, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, Milawati, Darodjat, and I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV TAHTA MEDIA GROUP, 2021.
- Hidayatus Sholehah, Siti, Diana Endah Handayani, and Singgih Adhi Prasetyo. "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangtono 04 Semarang." *Jurnal Mimbar Ilmu* 23, no. 3 (2018).
- Kowiyah, and Auliya Robiah Adawiyah. "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU* 5, no. 4 (2021): 2370–76.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>.
- Kristian, Tantra Sidarta, and Nova Hasti Yuniarta Tri. "Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019).
- Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Sleman: Deepublish, 2021.

Lestari, Desi Gita. "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guide Inquiry." *BIOMA* 2, no. 2 (2020).

Listyarin, An Nisa Az Zahra Anindya Putri, Ikha and Suyitno. "Pengembangan Kartu Detik (Domino Matematika) Materi Penjumlahan Di Sekolah Dasar." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 14478–86.

Magdalena, Ina, Nur Fajriyanti Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020).

Manasikana, Oktaffi Arinna, and Fitri Nikmaturofidah. "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu Dan Perubahannya." *GRAVITASI* 5, no. 2 (2022).

Nurhamidin, Fauzan. "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah." *AVATARA* 6, no. 4 (2018).

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Prasasti, Defi, Aam Amaliyah, and Yeni Nuraeni. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Pinang 1." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 371–76.

Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *LITERASI* 4, no. 1 (2013).

Rahayu, Tri. "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran." *Jurnal Misbahul Ulum* 1, no. 2 (2019).

Rohmah, AINU Nuzulir. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Count Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV MI Miftahul Ulum Sidorejo." Universitas Islam Raden Rahmat Malang, 2023.

Setiawan, Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Kab, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.

Setyawan, Agung, Ellvio Fathia Azzahra, Ita Tri Astuti, Ita Elga Ica, Eksa Ayu Septyorini, and Shilvi Dwi Susanti. "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan." *Universitas Trunojoyo Madura*, 2020.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sukma M., Natasya, and Danang Setyadi. "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar" 8, no. 1 (2023).

Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *EDUSTREAM: Jurnal Pendidikan Dasar II*, no. 1 (2018).

Syam, Suhendi, Hani Subakti, Sonny Kristianto, Dina Chamidah, Tri Suhartati, Nana Harlina Haruna, Joko Krismanto Harijanja, et al. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2022.

Syaodih Sukmadinata, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.

Turrohmah, Maidah. "Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu." Thesis, 2017.

Wardana, Ahdar Djamaluddin. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019.

Widoyoko, Eko Putro S. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.

Wirjana, Riksa, and Jesi Alexander Alim. "Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Kiprah Pendidikan 2*, no. 3 (2023): 271–77.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah, Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 05, no. 02 (2023).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT