

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Media Domino Mateamtika di desain seperti halnya media kartu domino yang sesungguhnya akan tetapi ada perbedaan dari kartu Domino yang sesungguhnya. Perbedaan Media Domino Mateamtika dengan yang asli terdapat pada bagian dalam kartu, kartu domino yang asli terdapat lingkaran-lingkaran pada bagian dalam baik bagian bawah maupun atas dari kartu Domino akan tetapi untuk media Domino Matematika ini bagian dalamnya terdapat 2 bagian untuk bagian atas terdapat nilai perkalian dan untuk bagian bawah terdapat nilai dari perkalian.
- b. Media Domino Matematika sudah layak dan valid digunakan untuk siswa karna sudah melakukan berbagai tahapan baik itu dari uji coba produk dan melakukan validasi baik itu validasi dari ahli materi maupun ahli media. Adanya validasi dan uji coba kita bisa melihat layak tidaknya media Domino Matematika ini. Hasil tersebut terdapat kelayakan media Domino Matematika untuk diterapkan pada siswa. Berikut ini hasil dari uji coba kelompok kecil yaitu 96,36% dan kelompok Besar mendapatkan nilai 96,10% dan hasil rekapitulasi dari ahli media mendapatkan skor 66 dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,4 dan hasil dari ahli materi mendapatkan jumlah skor 54 dengan hasil rata-rata 4,9 dari kedua ahli media sedah termasuk kategori “Sangat Baik”.

- c. Di uji dari keefektifan permainan Domino Matematika untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Media ini sangat efektif digunakan dan diterapkan untuk siswa karna media Domino Matematika ini sudah dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada siswa, khususnya pada siswa SDN Putukrejo 01. Buktinya sudah melaksanakan berbagai uji coba baik itu uji coba kelompok dan hasil dari para ahli materi dan ahli media.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan permainan edukatif yang bermanfaat bagi siswa.
2. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat memproduksi dengan jumlah media lebih banyak lagi agar setiap siswa bisa memainkan permainan media Domino Matematika.
3. Bagi tenaga pengajar/ guru, diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif Domino Matematika sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa.
4. Bagi siswa, diharapkan alat permainan edukatif Domino Matematika dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan karna siswa dapat belajar sambil bermain

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- Abdurrahman, Mulyono.1999. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Abdurrahman, Mulyono.2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmad, Susanto.2011. *perkembangan anak usia dini*. Jakarta : Kencana
- Adhila, dkk, F. 2014. *Petunjuk Praktikum Statistik*. Yogyakarta: Laboratorium Fakultas Ekonomi
- Antah, S. 2009. *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Agib, Z. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD,SLB danTK*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin. 2015. “Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN Bulutirto Temanggung”, *Jurnal Psikologi* , Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:GP Press.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindi Persada.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Badru Zaman. 2006. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*.
 Diunduh : <http://badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf>. Diakses pada tanggal 5 Juli 2021, pukul 12.59 WIB.
- Borg, W.R and Gall, M.D.1983. *Educational Research New York*. Longman. Inc.
- Binti Zuhoiriyah, dkk .2015.*penerapan teams games Tournament berbantuanmedia kartun domino angka untuk meningkatk kemampuan*

mengenal lambang bilangan. E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Genesha . Vol 3 No 1.

C. Asri Budiningsih. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta : UNY Press.

Fauzan Nurhamidin.2018. *Penggunaan Media Kartun Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. AVATAR,e-journal pendidikan sejarah . Vol 6 No 4.

Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hudojo, 2003. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika Common Textbook*. Malang : Jurusan Matematika ,FMIPA.

Indit Dwi Anjani. 2012. “*Perbedaan Motivasi Belajar Matematika antara yang Menggunakan Kartu Domino Matematika dengan Garis Bilangan pada Siswa Kelas IV SD N Purbalingga Kidul*”.Skripsi:FIP UNY.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press

Jamil, S. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit.

Listyani, A. 2017. *Pengembangan Board Game Ular Tangga Kelas III SDN Kotagede 5 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Karim Muchtar A. Dkk.1996. *Pendidikan Matematika I*. Malang:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Machali & Hidayat. 2015. *The Handbook of Education Management: Teori dan Praktik Pengelolaan Sekolah/ Madrasah di Indonesia*.Yogyakarta: Kencana Prenadamedia Group

Mayke S. Tedjasaputra. 2005. *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta : Grasindo.

Maya Nurfitriani, & Witri Lestari. 2016. *Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika*.JKpm,01(02),247 256.

Muchtar A.Karim.1996.*Pendidikan Matematika I*. Jakart:Depdikbud.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Maulana.

Nurhasanah.2007. Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Sistem Respirasi untuk meningkatkan Penguasaan Konsep Berpikir Kritis dan sikap Ilmiah Siswa. Tesis PPs UPI, tidak diterbitkan

Nyimas, Aisyah. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti

Ollerton, Mike.2010. *Panduan Guru Mengajar Matematika*.Terjemahan Bob Subran,MM. Jakarta : Penerbit Erlangga .

Pitadjeng.2006.*Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Ditjen Dikti.

Purnama, S., Yuli, S.H., & Heldanita. (2019). *pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Prof .Dr. Nana Syaodih Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Rosda Karya

Rahaju , Semin R.H. *Pembelajaran operasi pecahan dengan kartun Domino pintar*. Jurnal ilmiah pendidikan matematika . Vol 1 No 2. P-ISSN:2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.

Riduwan.2014. *Metode Dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Rosyid ,A. 2017. *Penggunaan Media pembelajaran kartu Domino Untuk Memotivasi Santri Di Masjid Al Muhajirin Banyuajuh Dalam Mengajarkan Soal Matematika* .APOTEMA. Jurnal Program Studi pendidikan matematika ,3(2),26-30.
<https://doi.org/10.21831/LPV.Vv3i1.1588>.

Sarwiji Suwandi. 2010. *Model Assesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.

Sarwiji Suwandi. 2008. Modul PLPG. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru

Sanaky, H.A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.

Sukimah, R. 2012.*Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pendagogia.

Sudjana, N., & Ribai, A. 1991. *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatan)*. Bandung : CV. Sinar Baru.

Sudjana, N. 2013. *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*.(online). Diakses pada tanggal 12 januari 2021. Melalui :

<https://www.google.com/amp/s/dokumen.com/amp/document/94-160.pdf>.

- Sundayana, R. 2014. *Media Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta: Bandung.
- Sundayana, R. 2013. *Media pembelajaran matematika*. Bandung: CV Alfabeta.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., & Heinich, R. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning (9th edition)*. Upper Saddle River New Jersey, ohio, Columbus : Merrill Prentice Hall PEARSON.
- Suryani, N., & Agung, S. L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak.
- Susilana & Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono, 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : alfabeta, CV.
- sugiyono, 2004. *Statistik Untuk Penelitian*. Cetakan ke lima. Bandung : alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. 2008. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran. PPs. UNY.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sumantri & Sukmadinata. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sholekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk siswa Kelas IV di SDN Babarsari*. Skripsi. Yogyakarta : UNY.
- Steve, Slavin. 2005. *Matematika Praktis Untuk Sekolah Dasar Kelas I dan II*. Bandung : Rekarya Jaya.

Slameto .2003. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sri Subarinah.2006.*Inovasi pembelajaran matematika*. Jakarta:Depdiknas

Sri Wahyuni.2009. “*Menumbuh Kembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat*”, jurnal vol 16, FKIP Universitas Islam Malang

Siti Khomsatun.2010. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartun Domino Pada Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education* . Semarang :FMIPA Unnes.

<http://www.tandf.co.uk/journal/titles/0020739X.asp/international+journal+of+mathematical+Education+in+Science+and+Technology.acces28/11.2020>)

Trianto.2010. *model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Yudhi Munawir.2010.*media Pembelajaran Sebagai Pendekatan Baru*. Jakarta :Gaung Persada Press.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT