

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

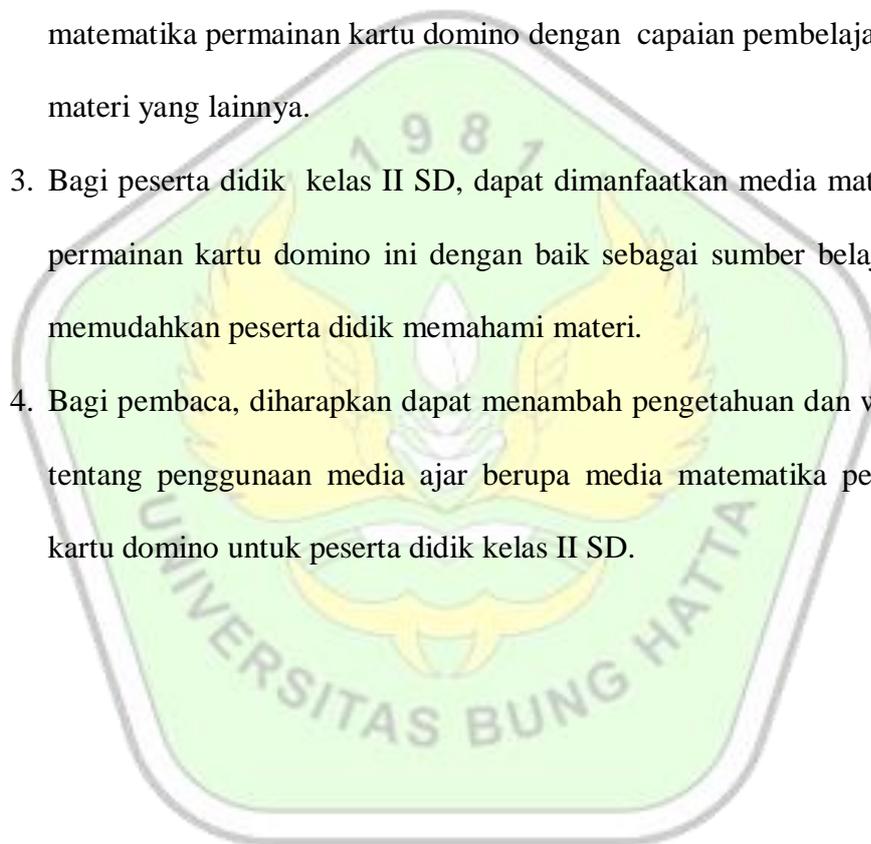
Berdasarkan hasil penelitian data uji coba media matematika permainan kartu domino yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media matematika permainan kartu domino pada kelas II SD Negeri 05 Nanggalo Tarusan dinyatakan valid dengan persentase 82,91%, dimana pada validasi materi mendapatkan nilai dengan persentase 83,33%, dan pada validasi desain mendapatkan nilai dengan persentase 82,5%. Hal ini berarti bahwa media ini dapat digunakan sebagai media ajar untuk peserta didik kelas II SD.
2. Praktikalitas media matematika permainan kartu domino pada kelas II SD Negeri 05 Nanggalo Tarusan yang sudah digunakan oleh guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis dengan persentase yang diperoleh 92,80%, dimana pada praktikalitas media oleh guru mendapatkan nilai dengan persentase 91,66% dan pada praktikalitas oleh peserta didik mendapatkan nilai dengan persentase 93,95%. Hal ini berarti bahwa media ini dapat digunakan sebagai media ajar baik bagi guru maupun peserta didik kelas II SD.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media ajar untuk mengajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media matematika permainan kartu domino dengan capaian pembelajaran dan materi yang lainnya.
3. Bagi peserta didik kelas II SD, dapat dimanfaatkan media matematika permainan kartu domino ini dengan baik sebagai sumber belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media ajar berupa media matematika permainan kartu domino untuk peserta didik kelas II SD.



## DAFTAR RUJUKAN

- Abqari, F. T., Bambang Irawan, E., & Sa'dijah, C. (2018). *Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana. (2024). "Skripsi Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung kelas I di SD Negeri Pembina Metro Timur Oleh".
- Aprilia Eka Sugianto 2013. *Pemetaan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Produktif Akuntansi Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ekonomi*. Bundaran Sidoarjo.
- Arief Sadiman, dkk, 2017, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Aulia1, N., & Keguruan, F. (2023). *Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. In Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* (Vol. 3, Issue 1).
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 115. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.435>
- Astuti ,(2021). Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi *Microsoft Power Point* Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian Pada Siswa Kelas III Sd Islam AS-SHOFA Pekanbaru.
- Bayu, S. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah*.
- Daryanto,2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daniati, dkk. (2020). "Cara Asyik Belajar Matematika". Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Dewi, K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., Fakultas, D., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Raden, U., & Palembang, F. (n.d.). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*.
- Hidayat, Siti khayriyah.(2018). "Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri". *Jurnal MathEducation Nusantara*.15-19.

- Kalsum Negeri, U. S., Jl Baloi Harapan, B. I., Indah, B., Bengkong, K., Batam, K., & Riau, K. (2022). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Ruang dengan Media Bangun Ruang pada Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Bengkong Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 04(03), 990–1000.
- Kurnia, T., Sari, A (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di Sd Negeri 4 Metro Barat Oleh*.
- Margiyanti, I., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., Ilmu, D., Universitas, P., Siti, J., Maulia, T., Alamat, J., Jambi -Muara, J., Bulian, N. K., 15, M., Darat, K., Jambi, L., Kota, K. M., & Jambi, J. (n.d.). *Kebijakan Pendidikan Implementasi Program Wajib Belajar 12 Tahun*.
- Miftahuddin, M., Arofah, F., & Salatiga, I. (n.d.). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 2622–7282. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i2.4525>
- Muhsetyo. 2008. *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana: Prenadamedia group, (26)
- Palma, 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (Domika) Pada Materi Sistem Koloid Kelas XI Mipa Sma N 1 Muaro Jambi*”.
- Priyatna, E., Dwi, D. F., Muslim, U., Al, N., & Medan, W. (n.d.). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Materi Operasi Hitung Kabataku Bilangan Cacah. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 7(2), 105–114.
- Prasetya, 2016. *Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 1
- Rifa’i, A., Kurnia Asih, N. E., & Fatmawati, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(8), 1006–1013. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i8.471>
- Rusman, (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabet.
- Rizal, M. Tayeb, Thamrin. & Latuconsina, Nurkholisah (2016). *Efektivitas Penerapan Metode Ekspositori Berbasis Kuis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*

*Kelas Viii Mtsn Ma ' R A N G Kabupaten Pangkep*. MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran ISSN: 2354-6883 ; e-ISSN: 2581-172X vol. 4, no. 2. (<http://journal.uin-alauddin.ac.id/article/>)

- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer : Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sahara, D. P., Katulung, M., & Nurhartina, A. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pembelajaran Papan Jurang Pada Siswa Kelas II SD YPK Bethania Mariadei. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 5(01), 576–584. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6072>
- Samidi dan Istarani. 2016. “*Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*”. Jakarta : Larispa
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sidarta, K. T., Nova, T., Yuniarta, H., Matematika, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). *Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri*.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (n.d.). *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika*
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono,(2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Yuliana. (2020)“*Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa.*” Edisi 2, no. 3 hal: 435–48.

- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita
- Wina Sanjaya(2020). “*strategi pembelajaran berorientasi standart proses Pendidikan*”. Kencana
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

