

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap yang dilakukan yakni meliputi : 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media kartu domino pada siswa kelas V di MI Mathla'ul Huda Cilegon dilakukan oleh dua ahli. Untuk ahli media memperoleh skor nilai rata-rata 4,3 “Sangat Valid” dengan persentase 86% “Sangat Layak” sedangkan ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,7 “Sangat Valid” dengan persentase 94% “Sangat Layak”. Dengan demikian, media kartu domino dinyatakan valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran yang dibuat melalui proses dan langkah-langkah yang sesuai serta tidak dibuat berdasarkan asumsi sendiri.

3. Media kartu domino yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *n-gain* pada media kartu domino mendapatkan nilai total *n-gain* skor 0,64 termasuk kedalam kategori “Sedang” dengan persentase *n-gain* 64% termasuk kedalam kategori “Cukup Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu domino sudah memenuhi indikator keefektifan dan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dijelaskan diatas, peneliti memberi saran untuk guru, agar mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas terhadap materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain di waktu yang akan mendatang.

Untuk peneliti selanjutnya, apabila akan mengembangkan produk media kartu domino sebaiknya perlu diperhatikan kekurangan yang ada sebelumnya, seperti sulit untuk mendeteksi kesalahan pemasangan kartu ketika kartu dimainkan dalam kelompok karena tidak ada kode yang memudahkan peneliti untuk mengkoreksi, soal yang dapat dituliskan di kartu domino terbatas hanya maksimal 50 kata karena kecilnya ruang pada kartu, tidak boleh terdapat jawaban yang sama dan kelompok belajar harus heterogen dan kartu domino

harus sesuai dengan jumlah aslinya tidak kurang atau melebihi jumlah aslinya, selain itu bahan kualitas kartu juga diperhatikan supaya awet.