

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Prosedur pengembangan media domino untuk meningkatkan operasi hitung perkalian bilangan bulat Kelas III di SD/MI Kabupaten Tangerang. Produk ini telah melewati uji validitas dan uji coba terbatas. Kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran. Prosedur pengembangan media domino mengacu pada langkah-langkah model Thiagarajan, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), pada tahap ini dilakukan studi pustaka dan penelitian lapangan yang diperlukan untuk mendapatkan analisis masalah dan analisis kebutuhan siswa. (2) *Design* (perancangan), tahap ini dimulai dengan mendesain media kartu domino yang disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan siswa yang didapat pada tahap *define* kemudian membuat petunjuk permainan. Tahap desain media domino ini dilakukan dengan beberapa langkah diantaranya: mengembangkan ide dan mendeskripsikan desain awal produk media domino. (3) *Develop* (pengembangan). Setelah produk tersebut jadi kemudian di validasi oleh *validator*. (4) *Desiminate* (penyebaran) tahap ini produk disebar atau diperkenalkan bagaimana cara membuat, bahan yang digunakan, ukuran, bahkan cara bermain dominonya kepada guru, untuk mengetahui respons setelah melewati berbagai tahap yang dilewati sesuai dengan langkah-langkah yang ada.

2. Pada tahap kelayakan media domino dilakukan uji internal dengan meminta *validator* dosen, kepala sekolah, dan guru untuk memvalidasi rancangan media domino. Hasil validasi masing-masing aspek penilaian antara lain: Pada tahap aspek isi mendapatkan nilai rata-rata skor 4,64 artinya sudah mencapai ketentuan minimal, aspek tampilan mendapatkan nilai rata-rata skor 4,77 sudah mencapai ketentuan minimal, dan aspek fungsional mendapatkan nilai rata-rata 4,77 yang artinya sudah mencapai ketentuan minimal. Sedangkan hasil rekapitulasi secara keseluruhan aspek dari ketiga *validator* memperoleh nilai rerata skor yaitu 4,73 yang artinya ketiga aspek itu sudah mencapai nilai minimal. Setelah menghitung satu persatu aspek selanjutnya peneliti menghitung hasil validasi. Hasil validasi pertama media domino matematika IRR nya adalah 0,33 atau 33% yang artinya belum mencapai ketentuan minimal. Hasil validasi kedua mendapatkan IRR nya adalah 0,875 atau 87,5% yang artinya validasi kedua sudah mencapai ketentuan minimal.
3. Setelah melakukan validasi ke beberapa validator. Media domino disebarkan atau melakukan tahap penyebaran kepada beberapa guru. Hasil analisis data dan komponen-komponen efektivitas media domino yaitu mendapatkan respons positif dari *validator* dan guru. Selain itu, guru bisa menggunakan atau mencoba membuatnya dibantu dengan buku petunjuk. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan dan sudah mencapai ketentuan minimalnya.

B. Saran dan Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian, media domino matematika materi operasi hitung perkalian bilangan bulat yang diterapkan pada kegiatan

pembelajaran memberikan beberapa hal penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyerahkan beberapa hal berikut:

1. Hasil pengembangan media domino merupakan salah satu varian bahan ajar atau media pembelajaran yang dapat digunakan di Kelas. Akan tetapi perlu penyesuaian dengan kondisi dan karakteristik kelas masing-masing. Bahan ajar ini disesuaikan dengan kemampuan siswa dan karakteristik siswa di Sekolah.
2. Pengembangan media domino matematika juga bisa dikembangkan pada mata pelajaran lainnya agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
3. Pembuatan media domino sedikit rumit dalam konsep media dan pembuatan petunjuk permainan domino membutuhkan ketelatenan dan kreatifitas dari guru karena dalam pengembangannya selain kelebihan juga terdapat kekurangan dan kelemahannya.