

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan, dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka didapatkan simpulan penelitian sebagai berikut ini:

1. Proses perencanaan desain pengembangan permainan kartu matematika didapatkan berdasarkan hasil analisis secara mendalam berupa analisis kebutuhan pengguna, analisis materi, dan analisis desain dengan membuat desain sketsa (*wireframe*). Penyajian materi pada permainan kartu matematika disampaikan berdasarkan konten materi yang dikategorikan sebagai materi prasyarat, inti, dan lanjutan. Dimana sebelum siswa melakukan kegiatan pembelajaran bangun datar menggunakan permainan kartu matematika, kegiatan yang disajikan berupa kegiatan mengingat kembali mengenai bangun datar. Komponen permainan kartu matematika yang dibuat yaitu sketsa tempat kartu, kartu inti, kartu cara bermain, kartu kelengkapan dan kartu informasi.
2. Hasil desain pengembangan yang telah dibuat sketsa, kemudian di dikembangkan dengan aplikasi *Canva* dan dijadikan media yang lebih menarik secara visual. Adapun cara penggunaan dalam permainan kartu ini yaitu permainan dilakukan secara berkelompok, tentukan pemain yang akan menjadi ketua kelompok dan bertugas menebak suatu kartu, memulai permainan dengan tanya jawab antar teman sekelompok, dan ikuti permainan sesuai petunjuk dan aturan yang sudah ditetapkan oleh guru. Jika tidak bisa menjawab, maka silakan bicara “pas” dan mengambil kartu berikutnya dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya.
3. Hasil validasi dari para ahli terhadap media permainan kartu matematika yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” dan mendapatkan beberapa masukan berupa saran perbaikan yang positif sebagai bahan pertimbangan perbaikan. Media permainan kartu matematika digunakan

pada siswa kelas III pada Tema 8 Praja Muda Karana, Subtema 2 Aku Anak Mandiri, dengan materi bangun datar khususnya pada mata pelajaran matematika untuk membantu guru dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu matematika layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar pada materi bangun datar.

4. Pengembangan media permainan permainan kartu matematika menunjukkan bahwa hasil penggunaan media permainan kartu matematika ini “Sangat Layak” digunakan oleh para guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang baik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menghadirkan rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan yang perlu dicermati dan ditindaklanjuti selanjutnya, di antaranya yaitu:

1. Guru
 - a. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika selain menggunakan sumber belajar dari buku guru dan buku siswa, guru dapat melakukan pengembangan media pembelajaran untuk mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran, menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pelaksanaannya. Guru dapat menggunakan media permainan kartu matematika yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk memudahkan guru dan membantu siswa memahami matematika khususnya pada materi bangun datar.
 - b. Guru dapat melakukan inovasi dalam menghadirkan pembelajaran dikelas dengan mengembangkan keterampilan, kompetensi, keahlian, dan kreativitas sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.
2. Siswa

- a. Siswa dapat memahami konsep bangun datar salah satunya dengan melalui media permainan kartu matematika.
 - b. Siswa dapat menggunakan media permainan kartu matematika dimanapun dan kapanpun baik di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri, bersama teman, maupun pendamping belajar.
3. Peneliti selanjutnya
- a. Pada proses pembuatan produk, diharapkan dapat membuat ilustrasi yang didesain sendiri menggunakan aplikasi lain agar keorisinilan gambar menjadi lebih baik.
 - b. Hendaknya media permainan kartu matematika dapat menghadirkan kegiatan yang dapat dilakukan bersama kelompok.
 - c. Menghadirkan permainan kartu matematika pada bangun datar yang terperinci.
 - d. Menghadirkan permainan kartu matematika pada bangun ruang.
 - e. Harapannya mampu menyajikan media permainan kartu matematika sebagai media pembelajaran dan digunakan menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang dihadapi.
 - f. Dapat menyajikan media permainan kartu matematika dengan penggunaan bahasa bilingual.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar Dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Ananda, A. (2021). *Hambatan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Antini, L. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Brain Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astuti, R., & Mukhtar. (2014, Desember). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kecerdasan Ganda Terhadap Hasil Belajar TIK. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1 (2). doi:, p-ISSN: 2355-4983 ; e-ISSN: 2407-7437
- Bahasa, T. P. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, Volume IX (1). doi:ISSN: 2085-0344 (Print) ISSN: 2503-1864 (Online)
- Depdiknas. (n.d.). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Depdiknas. (n.d.). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaafah Learning Center.
- Ernawati. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi Market Place Activity Dengan Menggunakan Media Visual Pada SMA Negeri 1 Tongauna Kabupaten Konawe*. Kendari: Institut Agama Islam Negeri.
- Fitri, B. D. (2021). *Pengembangan Buku Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Media Number Block Pada Pembelajaran Matematika Kelas I Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fitriana. (2016). *Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media Big Book Pada Siswa Kelas IIIb SD Negeri Jageran, Sewon, Bantul, Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta .
- Fitriani, A. D. (2019). *Modul 2: Pendalaman Materi Matematika*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Haryawati, I. L., I. G. S., & Made, D. A. (2019, November). Pembuatan Busana Fantasi Dengan Sumber Ide Dramatari Calonarang. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10 (3).
- Indhah, S. (2012). Hubungan Kreativitas Siswa Dan Fasilitas Belajar Siswa Di Rumah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Bantul Tahun 2011/2012. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kulsum, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4).
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1).
- Muin, A. (2012). Peningkatan Keaktifan Pembelajaran Matematika Metode Permainan Kartu Bilangan Kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2 (3).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurfitriyana. (2021). Analisis Faktor Penyebab Hasil Belajar Matematika Analisis Faktor Penyebab Hasil Belajar Matematika Sungguminasa. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Prasidya, A. M. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamasari, N. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Dalam Belajar Terhadap Pencapaian Prestasi Hasil Belajar Siswa. Bandung: UNPAS.
- Rahman, S. Y. (2014). Analisis Sadd Az-Zari'ah Terhadap Penggunaan Kartu Remi Di Masyarakat Wonocolo Surabaya. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Retnaningsih, I. (2017). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryani, d. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung:: Remaja Rosdakarya.
- Umar. (2014, Januari-Juli). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11 (1).

- Unaenah, E., & dkk. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2).
- Utami, A. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Proses Sains Di Kelas V SD Universitas Pendidikan Indonesia .