

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan Hasil Produk

Berdasarkan hasil analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran kartu domino bergambar dalam mata pelajaran Matematika kelas III SDN 29 SP 1 Manis Raya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media kartu domino bergambar berhasil dikembangkan melalui tahapan sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, desain, validasi ahli, serta implementasi lapangan. Media ini dirancang dengan menggabungkan angka, simbol operasi hitung, dan gambar visual yang konkret, sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.
2. Penggunaan media kartu domino bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan signifikan skor hasil belajar, baik pada uji coba skala kecil (dari 59,17 menjadi 84,16) maupun skala besar (dari 47,42 menjadi 83,33). Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di SDN 14 Manis Raya yang tidak menggunakan media serupa, sehingga memperkuat bukti efektivitasnya.
3. Media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan skor

masing-masing 85,7 dan 92. Aspek konten dan tampilan media dinilai sesuai dengan kurikulum dan prinsip desain pembelajaran yang baik, sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

4. Respon siswa terhadap media sangat positif, ditunjukkan dengan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif, dan penilaian guru dengan skor kelayakan sebesar 90. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika secara visual dan kontekstual, khususnya dalam materi perkalian dan penjumlahan.

B. Keterbatasan Hasil Produk

Sebagai hasil dari proses penelitian dan pengembangan, media pembelajaran kartu domino bergambar tentu memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

1. Media ini hanya mencakup dua materi matematika dasar, yaitu perkalian dan penjumlahan, sehingga belum mencakup seluruh kompetensi dasar dalam kurikulum kelas III.
2. Dari sisi siswa, sebagian besar belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, sehingga pada awalnya membutuhkan waktu adaptasi untuk memahami cara kerja media.
3. Media bergantung pada keterampilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan terarah. Jika tidak diarahkan dengan tepat, media dapat dimanfaatkan hanya sebagai permainan, bukan sebagai alat bantu pemahaman konsep.

C. Implikasi Hasil Produk

Berdasarkan hasil pengembangan dan implementasi, produk media pembelajaran kartu domino bergambar memberikan beberapa implikasi penting terhadap proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar:

1. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika.
2. Kegiatan bermain sambil belajar mendorong keterlibatan aktif siswa, yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas.
3. Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memastikan tujuan pembelajaran tetap tercapai meskipun media yang digunakan berbentuk permainan, agar hasil belajar tidak hanya berpusat pada aktivitas, tetapi juga pemahaman konsep.
4. Hasil produk ini juga menunjukkan bahwa media sederhana berbasis visual dapat dikembangkan dengan biaya rendah, tetapi tetap mampu memberikan dampak besar terhadap kualitas pembelajaran jika dirancang dengan tepat dan sesuai karakteristik siswa.

D. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan pengembangan ini, berikut beberapa saran yang dapat menjadi acuan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut:

1. Perlu dilakukan pengembangan lanjutan terhadap materi lain dalam pelajaran Matematika atau mata pelajaran lainnya, agar media serupa bisa dimanfaatkan lebih luas di berbagai kompetensi dasar.

2. Diperlukan penyusunan panduan penggunaan media secara sistematis, baik untuk guru maupun siswa, agar implementasi media dapat berlangsung secara optimal dan konsisten di berbagai konteks sekolah.
3. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji efektivitas media dalam jangka waktu lebih panjang, sehingga dapat dilihat dampak keberlanjutannya terhadap perkembangan kognitif siswa.