

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penerapan Kartu Remi Matematika (KARIMA) dalam materi bangun datar Kelas IV di MI Al-Hidayah Tegal berjalannya dengan baik dan lancar. Pembelajaran menggunakan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) dilaksanakan secara berulang karena menganut teori belajar behavioristik. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Adapun hasil persentase motivasi belajar siswa cenderung naik pada setiap pertemuan yaitu sebesar 70,5 %, naik menjadi 88,5 % dan naik lagi menjadi 94,25 %.
2. Hasil belajar siswa ditentukan melalui pemberian tes soal yang berjumlah 10 pilihan ganda dan 2 soal uraian. Adapun nilai hasil belajar rata-rata siswa setelah menggunakan Kartu Remi Matematika (KARIMA) yaitu 89 dan ketuntasan hasil belajar siswa yang dihitung menggunakan rumus 3.1 didapatkan persentase sebesar 91 %. Besar persentase tersebut dapat dikatakan tuntas karena sudah melebihi batas ketuntasan klasikal yaitu sebesar  $\geq 85\%$ . Sehingga penggunaan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) dalam penyampaian materi bangun datar sangat baik untuk diaplikasikan..
3. Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar didapatkan rata-rata skor sebesar 28,9 atau dalam persentase yaitu sebesar 96,5 %.

Berdasarkan tabel 1 hasil persentase rata-rata yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa pada pertemuan pertama dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika (KARIMA) banyak disukai siswa sebagai media pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan pengembangan dari media Flash Card dan mengadopsi dari permainan Remi pada umumnya, sehingga ini masih tahap awal dalam pembuatan, dan jika ada kesalahan konsep ataupun desain Kartu Remi Matematika (KARIMA) diperlukan kritik dan saran yang membangun.
2. Sebaiknya pengaplikasian ini tidak hanya dipraktikkan pada pembelajaran Kelas IV saja, melainkan bisa diaplikasikan mulai kelas bawah sampai kelas atas
3. Kartu permainan ini bisa dikembangkan lagi, terutama desain kartunya dan diaplikasikan pada materi atau mata pelajaran lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Audie, Nurul. Perarn media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidikan sosiologi, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2 No.1( 2019): 586-595.
- Diana, Maulida. ‘Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SDN Sukoharjo 1 Malang’. Universitas Islam Negeri Mauana Malik Ibrahim, 2013.
- Erlina. *Metode Penelitian*. edan: USU Press, 2011.
- Falahudin, Iwan. ‘Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaranl’. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 4 (Desember 2014): 108.
- Fitrah, M, and Luthfiyah. *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak, 2017.
- Hambali. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Depdikbud, 1992.
- Hanafy, Muh. Sain. ‘Konsep Belajar Dan Pembelajaran’. *Jurnal Lentera Pendidikan* 17 no.1 (June 2014): 72.
- Ismadi. *Cakrawala Matematika*. Jakarta: Ricardo, 2005.
- Jamara, Syaiful Bahri, and Zaen Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Lingren, Henry Clay. *Educational Psychology in the Classroom*. Toronto: John Wiley & Sons, Inch, 1976.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Meleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Norsyati, Fery. ‘Pengembangan Multimedia Pelajaran Matematika Bangun Datar Untuk Kelas IV SMPN 13 Malang’. Universitas Negeri Malang, 2011.

- Pertiwi, Annisa Bunga, and Ningrum Dwi Novia. 'Penggunaan Math Game Kartu Remi Berhitung (Karetung) Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa'. *Jurnal Equation (Online)* II, 1 (March 2019): 76.
- Prayoga, Dito Ari. 'Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android'. *JIMP* 3 (Desember 2018): 65.
- R.J Soenarjo. *Matematika 5 SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Schmuck, 1985 dalam jurnal Sutikno, Penerapan model belajar kelompok pada pembelajaran PKn', *Scholaria*, Vol.1 No.2 (September 2011) : 191-205
- Slameto. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara, 1991
- Supriadi. *Panduan praktis pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa berdasarkan SI/SKL*. Donggala: Tim pengembangan kurikulum dinas pendidikan dan pengajaran kabupaten Donggala , 2008.
- Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Umar. 'Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran'. *Jurnal Tarbawiyah* XII, 1 (July 2014): 138.
- Wulandari, Isna. 'Efektivitas Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Matematik'. *E-DIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* XI, 2 (June 2020): 130.
- Yuniarto. *Ensiklopedi Matematika Bangun Datar Dan Bangun Ruang Skala Simetri*. Bandung: PT Ikrar Mandiri Abadi, 2007.
- Yusuf, A.M. *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, Dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana, 2014.