

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 16 Kota Bengkulu mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian Dan Pembagian pada pembelajaran matematika siswa kelas II, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pembuatan media kantong ajaib doraemon materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika ini menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui dan mudah didapatkan. Bahan-bahan yang digunakan juga bahan yang tidak mengandung unsur bahaya dan sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Berikut ini bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media kantong ajaib doraemon :

- 1) Kayu
- 2) Triplek
- 3) Paku
- 4) Paku Payung
- 5) Stik
- 6) Gelas Plastik

- 7) Styrofrom
- 8) Double Tape
- 9) Lakban Hitam
- 10) Kertas Manggis
- 11) Stiker Doraemon
- 12) Stiker Angka
- 13) Gambar Doraemon
- 14) Kertas HVS A4

Berikut ini alat-alat yang digunakan dalam pembuatan media kantong ajaib doraemon :

- 1) Cutter
- 2) Gunting
- 3) Penggaris
- 4) Meteran
- 5) Laptop
- 6) Pena
- 7) Spidol

Selanjutnya langkah-langkah pembuatan media kantong ajaib doraemon sebagai berikut ini :

- 1) Siapkan kayu dan triplek lalu dipotong dengan ukuran 60x76 cm membentuk persegi panjang.
- 2) Siapkan kayu dengan ukuran 117x2 cm untuk membuat kaki penopang media nantinya sebanyak 3 buah dengan ukuran sama panjang.

- 3) Siapkan juga kayu dengan ukuran lebih kecil sebanyak 2 buah dengan ukuran panjang 48 cm, satu dengan lebar 2 cm dan yang satu lagi dengan lebar 1 cm sebagian tempat meletakkan media nantinya.
- 4) Buat juga kayu bulat kecil dengan panjang ukuran 10 cm dan lebar 0,5 cm untuk menyatukan 3 tiang penopang yang dibuat.
- 5) Setelah itu membuat U dan = yang terbuat dari styrofoam yang dilapisi oleh kertas manggis untuk menaruh angka dan hasil perkalian dan pembagian nantinya dengan ukuran:
- Panjang 38,5 cm dan lebar 1 cm sebanyak 1
 - Panjang 16 cm dan lebar 1 cm sebanyak 1
 - Panjang 7 cm dan lebar 1 cm sebanyak 9
 - Panjang 5 cm dan lebar 1 cm sebanyak 2
- 6) Kemudian buat kotak-kotak persegi menggunakan kertas HVS A4 dengan ukuran 7x5 cm sebanyak 32 kotak untuk menempelkan angka-angka serta tanda $\times$ dan $\div$, setelah angka-angka ditempel kemudian dilaminating agar awet, dengan pembagian sebagai berikut:
- 3 kotak untuk angka 0,1,2,3,4,5,6,7,8 dan 9
 - 2 kotak untuk tanda $\times$ dan $\div$

- 7) Siapkan juga stik untuk media menghitung siswa.
- 8) Siapkan gelas plastik sebanyak 10 pieces untuk digunakan sebagai tempat menaruh hasil perhitungan siswa dan 1 pieces untuk tempat menaruh stik. Gelas-gelas plastik tersebut bagian depannya dilapisi oleh gambar doraemon yang diberi angka 1-10.
- 9) Lapisi semua bagian depan kayu dengan menggunakan kertas manggis warna abu-abu, tempelkan tulisan kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian, stiker dan gambar doraemon menggunakan double tape.
- 10) Terakhir tempelkan gelas plastik pada kayu menggunakan paku payung

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh, maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi, pertimbangan dan pengembangan dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

2) Bagi Guru

Media kantong ajaib doraemon ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran untuk membantu

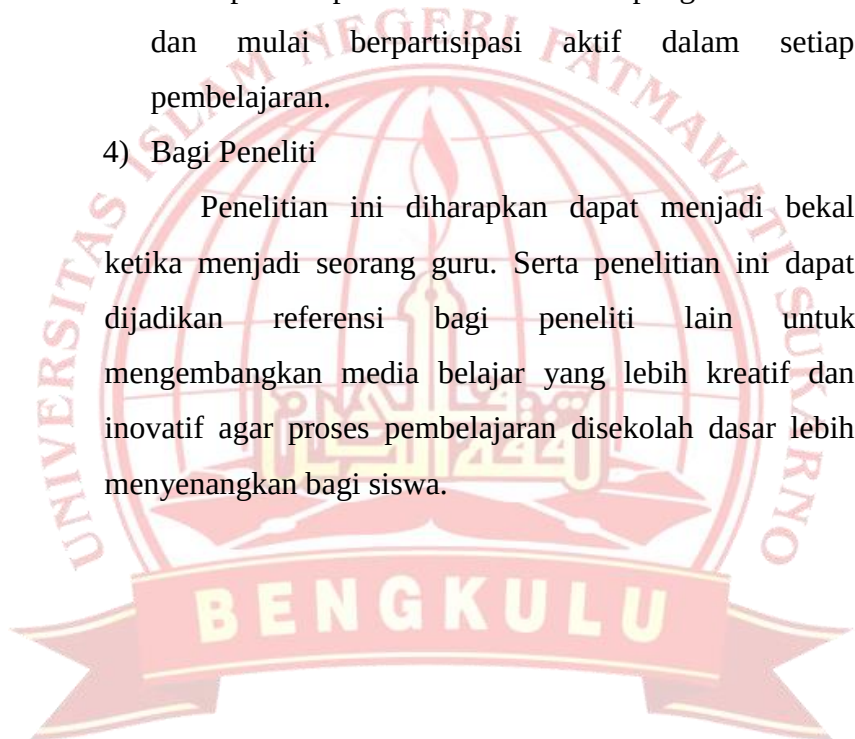
siswa dalam memahami pembelajaran matematika khususnya materi perkakalian dan pembagian untuk siswa kelas II.

3) Bagi Siswa

Media pembelajaran kantong jaib doraemon ini diharapkan dapat memberikan siswa pengalaman baru dan mulai berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal ketika menjadi seorang guru. Serta penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media belajar yang lebih kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran disekolah dasar lebih menyenangkan bagi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Cahya Prihandoko, 2006. Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktur Ketenangan
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pemebelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Buchori Alma. 2010. *Pembelajaran Study Sosial*. Bandung: Alfabet
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Haryono. 2014. *Matematika Dasar untuk PGSD*. Malang: Aditya Media Publishing
- Hidayatul Naja, "Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020," Skripsi : Muhammadiyah Malang, 2020
- M. Khalilullah. 2012. *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab(Mufrodlat)*. *Pemikiran Islami*, V. XXXVI, No. 01
- Muhammad Daut Siagian. 2016. *Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika*, *MES. Jurnal Of Mathemaic Education and Science*, Vol. II, No. 1, hal. 59
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya

Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara

Putri Nurul Oktavia, “*Pengembangan Media Kantong Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*”, Skripsi : UIN Sumatera Utara, 2021

Prof. Dr. Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Prof. Dr. Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2021

Prof. Dr. Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, 2019

Rahma Isnaini, “*“Pengembangan Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah,*” Skripsi, Keguruan

Syaiful Sagala. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet