

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	6
1.3 Spesifikasi Produk	6
1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan	9
1.5 Asumsi dan Keterbatasan	10
1.5.1 Asumsi Penelitian	10
1.5.2 Keterbatasan Penelitian	10
1.6 Definisi Operasional.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran	13
2.1.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	13
2.1.1.2 Tujuan Belajar dan Pembelajaran	15
2.1.1.3 Karakteristik Siswa SD	16
2.1.2 Pembelajaran Matematika	19
2.1.2.1 Hakikat Matematika.....	19
2.1.2.2 Karakteristik Matematika	20
2.1.2.3 Jenis-jenis Konsep dalam Pembelajaran Matematika.....	22
2.1.2.4 Materi Satuan Debit	23
2.1.3 Media Pembelajaran	24
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	24
2.1.3.2 Fungsi Media	25
2.1.3.3 Jenis Media Pembelajaran	26
2.1.3.4 Kriteria Pemilihan Media.....	29
2.1.3.5 Media Visual.....	31
2.1.3.6 Pengembangan Media Pembelajaran	34
2.1.4 Pengembangan Media Kartu Domino Matematika SD	37
2.1.5 Psikologi Warna Pada Desain Media	39
2.1.6 Model Borg and Gall	40
2.2 Penelitian Relevan.....	43

BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan	45
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	46
3.3 Desain Uji Coba	53
3.3.1 Subjek Penelitian	55
3.3.2 Jenis Data.....	57
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	57
3.5 Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data.....	66
4.1.1 Data Studi Pendahuluan.....	66
4.1.1.1 Identifikasi Masalah	66
4.1.1.2 Pengumpulan Informasi.....	68
4.1.1.3 Desain Produk	71
4.1.2 Hasil Uji Coba	79
4.1.2.1 Ahli Media Pembelajaran	80
4.1.2.2 Ahli Desain Pembelajaran	81
4.1.2.3 Ahli Materi	81
4.1.3 Data Uji Coba Lapangan	82
4.1.3.1 Uji Coba Produk.....	82
4.1.3.2 Uji Coba Pemakaian	86
4.2 Analisis Data	92
4.2.1 Analisis Hasil Kelayakan media Pembelajaran Kartu Domino....	92
4.2.1.1 Analisis Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	92
4.2.1.2 Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	93
4.2.1.3 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	94
4.2.2 Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran Kartu Domino .	95
4.2.2.1 Analisis Hasil Uji Coba Produk	95
4.2.2.2 Analisis Hasil Uji Coba Pemakaian	98
4.2.3 Analisis Data Kemenarikan Media Pembelajaran Kartu domino	101
4.2.4 Produksi Massal.....	102
4.3 Revisi Produk	103
4.3.1 Revisi Produk Validasi	103
4.3.1.1 Ahli Media Pembelajaran	103
4.3.1.2 Ahli Desain Pembelajaran	105
4.3.1.3 Ahli Materi	106
4.3.1.4 Uji Coba Produk.....	107
4.3.1.5 Uji Coba Pemakaian	108
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Produk yang telah Direvisi	109
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	112
5.2.1 Pemanfaatan Produk	112
5.2.2 Saran kelanjutan Pengembangan Produk Media Pembelajaran Kartu Domino.....	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIODATA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK Dan KD Materi Satuan Debit	38
Tabel 2.2 Kesesuaian Penggunaan Warna.....	40
Tabel 2.3 Warna-Warna yang Berasosiasi Dengan Emosi.....	40
Tabel 2.4 Langkah-Langkah Pengembangan Borg &Gall	41
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Media Kartu Domino.....	61
Tabel 3.2 Kriteria Keefektifan Media Kartu Domino	63
Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan Media Kartu Domino.....	64
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Kartu Domino.....	80
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	81
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Produk.....	83
Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Produk	84
Tabel 4.6 Penilaian Hasil Belajar Uji Coba Produk.....	85
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Produk	86
Tabel 4.8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Pemakaian.....	87
Tabel 4.9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Pemakaian	88
Tabel 4.10 Penilaian Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian	90
Tabel 4.11 Angket Respon Siswa Uji Coba Pemakaian	91
Tabel 4.12 Analisis Keefektifan Media Kartu Domino Matematika	101
Tabel 4.13 Analisis Kelayakan, Keefektifan, Kemenarikan Media Kartu Domino Matematika	102
Tabel 4.14 Revisi Produk Kartu Domino Dari Ahli Media Pembelajaran.....	104
Tabel 4.15 Revisi Produk Dari Ahli Materi	107
Tabel 4.16 Revisi Produk Uji Coba Produk	107

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan	53
Bagan 3.2 Tahapan-Tahapan Pengembangan Media Kartu Domino	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sketsa Gambar Anak Madura	72
Gambar 4.2 Desain Gambar Anak Madura	75
Gambar 4.3 Desain Awal Kartu Domino Dan Kartu Nilai.....	75
Gambar 4.4 Desain Belakang Kartu Domino	76
Gambar 4.5 Buku Petunjuk Penggunaan Kartu Domino.....	77
Gambar 4.6 Box Kartu Domino	79
Gambar 4.7 Revisi Produk Ahli Media	104
Gambar 4.8 Produk Sebelum Direvisi Oleh Ahli Desain Pembelajaran	105
Gambar 4.9 Produk Sesudah Direvisi Oleh Ahli Desain Pembelajaran.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	115
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	116
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru sebelum penelitian.....	117
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Media Sebelum Penelitian.....	118
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	133
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	136
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	139
Lampiran 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Produk.....	142
Lampiran 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Produk.....	145
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Produk	169
Lampiran 11 Hasil Evaluasi Siswa Uji Coba Produk	181
Lampiran 12 Hasil Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Pemakaian.....	187
Lampiran 13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Pemakaian.....	190
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Pemakaian	250
Lampiran 15 Hasil Evaluasi Siswa Uji Coba Pemakaian	270
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	280
Lampiran 17 Silabus.....	290
Lampiran 18 Dokumentasi Sebelum Penelitian	295
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	296
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Pemakaian	297
Lampiran 21 Penerapan Media Kartu Domino di SDN Kamal 02	298
Lampiran 22 Media Kartu Domino	299
Biodata	300

Anna Safitri.2017. *Pengembangan Media Kartu domino Pelajaran Matematika Materi Satuan debit Untuk Siswa Kelas VI SDN Banyuajuh 05 Kamal*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mohammad Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si, Pembimbing II: Indah Setyo Wardhani, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu domino yang layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi satuan debit. Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan tahapan dari Borg and Gall diadaptasi oleh Sugiyono dalam Emzir yaitu, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji cobaproduk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi pemakaian, produksi massal. Hasil pengembangan ini menunjukkan kelayakan media kartu domino diperoleh dari ahli media pembelajaran 86,6%, ahli desain pembelajaran 80%, dan ahli materi 80%. Keefektifan media kartu domino ditinjau dari observasi aktivitas guru diperoleh persentase 92,5%, ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa diperoleh persentase 86,42%, dan hasil belajar diperoleh persentase 85%. Ketertarikan siswa pada media kartu domino memperoleh persentase 99,25%. Berdasarkan hasil pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu domino yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika satuan debit siswa kelas VI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kartu Domino, Matematika, Satuan Debit

Anna, Safitri. 2017. *Development of dominoes card media of mathematics lesson theory of debit unit for sixth student of elementary school Banyuajuh 05 kamal, Elementary School Teacher Education*, The Faculty of education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Mohammad Edy Nurtamam, S.Pd. M.Si, advisor II: Indah Setyo Wardhani, S.Pd. M.Pd

ABSTRACT

The development is to develop the instructional dominoes card media which is reasonable to be used at the process of mathematics lesson by using theory of debit unit. This development is conducted that is suitable with the stage by Borg and Gall that was adopted by Sugiyono cited by Emzir, i.e., identifying problem, collecting information, product design, validation design, improvement design, testing design, revision design, usage testing, revision usage, mass product. The finding of development shows the reasonable of dominoes card media that is obtained from instructional media expert is 86, 6%, instructional design is 80%, and theoretical expert is 80%. The effective of dominoes card media is observed by observation of teacher activity is 92, 5%, sheet of observation student activity is 86, 42%, and product learning is 85%. Anxiety student of dominoes card media is 99, 25%. The findings show and conclude that the development of dominoes card media is reasonable to be used in mathematics lesson theory of debit unit student of VI class.

Keyword: instructional media, dominoes card, mathematics, debit unit.