

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai pengembangan Permainan Ludo untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan hasil belajar pada siswa kelas III sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media Permainan Ludo meliputi: desain penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE yaitu analisis (*analyzing*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluate*). Selain itu juga meliputi analisis implementasi kebutuhan, penentuan kompetensi inti kompetensi dasar, indikator pencapaian belajar, dan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, mendesain desain produk, pengembangan produk, tahap uji coba produk dan produk final. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan produk media Permainan Ludo untuk meningkatkan pemahaman materi belajar dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah dasar layak digunakan. Hasil validasi dari ahli media sebesar 92% Termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 90% Termasuk kategori sangat layak.

2. Keefektifan media diperoleh dari hasil belajar kognitif

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas III menggunakan Permainan Ludo pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak Tembulan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Terdapat hasil yang signifikan hasil tes setelah menggunakan media Permainan Ludo pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak Tembulan Kelas III dengan hasil uji hipotesis $0,000 < 0,05$.

3. Kepraktisan produk diperoleh dari tanggapan siswa dan guru terhadap media Permainan Ludo untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran tema 8 Praja Muda Karana subtema 2 Aku Anak Mandiri siswa kelas III layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tanggapan siswa uji coba skala terbatas diperoleh persentase sebesar 77% termasuk kategori baik. Skor tanggapan siswa pada uji coba skala luas diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori baik. Skor tanggapan guru uji coba skala terbatas diperoleh persentase sebesar 99% termasuk kategori sangat baik. Skor tanggapan guru uji coba skala luas diperoleh persentase 97% termasuk kategori sangat baik.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan pada media pembelajaran Permainan Ludo yaitu: 1) media Permainan Ludo hanya berbentuk media cetak seperti karpet dari bahan kain polyster, 2) materi yang terdapat dalam media hanya terbatas untuk siswa kelas III sekolah dasar sehingga perlu dikembangkan lagi.

C. Impikasi

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi tema 8 untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran belum ada di sekolah-sekolah tempat dilakukanya penelitian sehingga perlu untuk media pembelajaran ini perlu untuk dikembangkan.

D. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab dan mandiri.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini perlu penelitian lanjutan dari mahasiswa maupun guru yang memiliki kompetensi dalam melakukan penelitian supaya media lebih memperdalam terhadap media pembelajaran.
- b. Dijadikan tambahan panduan dalam melakukan kajian R&D di Kampus.