

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan tema 7 indahny keragaman di negeriku dan sub tema 2 Indahny keragaman budaya di negeriku yang dilaksanakan di SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian menggunakan metode DBR (*Design Based Research*) dengan melalui 4 tahapan antara lain: 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif melalui wawancara dan observasi kepada guru kelas IV mengenai pembelajaran IPS materi kebudayaan lokal, 2) pengembangan *prototype* sebagai solusi yang didasarkan pada patokan teori, kurikulum IPS kelas IV, prinsip desain yang ada dan inovasi teknologi 3) proses uji coba berulang berupa uji validasi produk dan uji coba produk yang dilakukan dua kali untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis dan 4) refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk serta menghasilkan prinsip desain serta peningkatan implementasi dari solusi secara praktis.
2. Rancangan desain komponen media ludo diawali dengan melakukan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS kurikulum 2013 sebagai dasar dari pengembangan, hal ini dilakukan agar sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya produk didesain menggunakan *Canva pro* dengan memilih warna, elemen, dan font yang dapat menarik perhatian siswa. Tahapan terakhir yaitu media yang telah didesain selanjutnya dicetak dan dimasukkan pada tempat penyimpanan agar tidak tercecer.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media ludo bermuatan kebudayaan lokal kelas IV SD yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2023 dan 12 Juni 2023 di kelas IVA dan IVB SDN Sukamulya dengan responden siswa sebanyak 31

orang. Respon siswa berada pada kategori sangat setuju. Hal itu membuat media ludo layak dan sesuai untuk digunakan pada pembelajaran IPS SD kelas IV.

5.2 Implikasi

Pengembangan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar diimplikasikan untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Media ludo dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS khususnya tema 7 Indahny keragaman di negeriku, sub tema 2 indahny keragaman budaya di negeriku.
2. Media ludo dapat membantu siswa memahami materi kebudayaan lokal mata pelajaran IPS dan membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran IPS.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk para guru dan calon guru, dapat menggunakan media ludo ini dalam pembelajaran IPS agar dapat menjadi variasi dalam pembelajaran.
2. Peneliti Selanjutnya
 - a. Dalam membuat media ludo diperlukan penguasaan desain yang cukup baik. Maka peneliti selanjutnya sebaiknya memperdalam penguasaan desain sebelum membuat rancangan media ludo.
 - b. Agar tidak ada kesulitan dalam mencari sumber kebudayaan lokal Jawa Barat, maka peneliti selanjutnya sebaiknya mengumpulkan berbagai sumber tentang kebudayaan lokal. Hal ini karena kebudayaan Sunda memiliki kekhasan di masing-masing daerah meskipun masih dalam satu area Jawa Barat.
 - c. Media ludo dapat meningkatkan psikomotorik dan afektif siswa namun dalam penelitian ini belum mengukur terhadap kemampuan kognitif siswa. Maka peneliti selanjutnya sebaiknya mengidentifikasi kognitif siswa, sehingga dapat dievaluasi kemampuan kognitifnya.