

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain awal pengembangan media PAKLAH berbasis permainan dibuat dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep IPA pada materi pengelompokan hewan siswa kelas III sekolah dasar. Media ini dikembangkan dengan beberapa komponen yaitu papan klasifikasi hewan, *flashcard*, bahan ajar dan lembar kerja siswa (LKS).
2. Validasi media PAKLAH berbasis permainan dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran melalui pertemuan secara langsung dengan cara mengisi angket yang meliputi penilaian dengan skor dan pemberian saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan tersebut. Hasil validasi menunjukkan bahwa media PAKLAH berbasis permainan layak digunakan dalam pembelajaran, karena dari ketiga hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yaitu dengan perolehan persentase skor sebesar 97,6%. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan.
3. Sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli terhadap media PAKLAH berbasis permainan, maka desain akhir media adalah dengan melakukan perbaikan sesuai dengan yang diarahkan oleh ahli. Terdapat beberapa hal yang diperbaiki oleh peneliti mulai dari gambar hewan pada *flashcard* disajikan secara utuh atau tidak terpotong. Kemudian pada papan klasifikasi hewan, diberikan gambar hewan. Serta perbaikan yang terakhir adalah informasi yang terdapat pada bagian belakang *flashcard* dapat memuat ciri-ciri hewan sesuai kategori yang diminta pada papan klasifikasi hewan.
4. Setelah mengembangkan desain akhir media, selanjutnya adalah menguji coba media pada siswa kelas III sekolah dasar untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan dengan cara

mengumpulkan data terkait kompetensi awal dan akhir dari penggunaan media tersebut. Data diperoleh melalui *pre test* dan *post test*. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan setelah menggunakan media PAKLAH berbasis permainan. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata *post test* (57,8) yang meningkat dari hasil *pre test* (33,1).

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan pemaparan dari temuan dan pembahasan pengembangan media PAKLAH berbasis permainan, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan bagi pihak-pihak yang akan menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi, diantaranya:

1. Guru

Guru dapat mengimplementasikan media PAKLAH berbasis permainan secara langsung pada materi pengelompokan hewan dan memantau pemahaman siswa baik sebelum dan setelah menggunakan media tersebut.

2. Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media PAKLAH berbasis permainan ini sebagai alat yang dapat memudahkan dalam proses pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan.

3. Peneliti selanjutnya

Hasil pengembangan media ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk papan berbasis permainan. Peneliti selanjutnya juga dapat menyempurnakan media pembelajaran ini, apabila dapat dibuat lebih menarik mulai dari desain pada komponen papan, *flashcard*, atau petunjuk permainan yang terdapat pada bahan ajar dan lembar kerja siswa (LKS). Saat hendak menyempurnakan desain media yang serupa, peneliti selanjutnya dapat menggunakan warna-warna yang kontras yang sesuai dengan karakteristik anak usia 9-10 tahun, dengan begitu media yang dikembangkan akan lebih menarik perhatian siswa kelas III sekolah dasar.