

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Desain awal media pembelajaran Map Guess Card berdasarkan model penelitian *D&D (Design and Development)*, dengan metode PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi). Pada tahap ini desain masih menggunakan alat dan bahan yang manual. Terdapat banyak kekurangan seperti bahan yang tidak dapat bertahan lama, serta tulisan dari spidol yang tidak terbaca karena penulisan tidak diketik. Sehingga desain yang telah dibuat untuk produk awal tidak dapat dipakai secara berulang untuk jangka yang lama. Terutama bahan kertas karton untuk peta konsep kartu terlalu tipis. Dan seluruh alat serta bahan dikemas secara terpisah akan menimbulkan kesulitan untuk membawanya karena akan tercecer bahkan tertinggal.
- 2) Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran yaitu “Dapat digunakan dengan perbaikan.” Diperlukannya bahan-bahan yang dapat berdurasi lama untuk digunakan oleh siswa-siswi Sekolah Dasar Kelas V SD, pembuatan buku panduan permainan, papan skor, serta papan jumlah dadu. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan pemain dalam menggunakan papan permainan *Map Guess Card* supaya lebih terarah.
- 3) Produk akhir media pembelajaran *Map Guess Card* telah diperbaiki sesuai dengan saran ahli media pembelajaran dengan ahli materi pembelajaran. Dengan menggunakan bahan yang dapat bertahan lama, pada map atau peta menggunakan spanduk indoor Albatros dan kartu serta buku panduan permainan menggunakan kertas *art paper 260 gram* dan telah dilaminasi. Pada produk akhir sudah tidak menggunakan alat seperti *connection pen*, semua tulisan menggunakan *printing* dengan desain yang telah dibuat sebelumnya menggunakan Canva dan Ibis Paint. Produk akhir ini dapat bertahan lama dan dapat diperjualbelikan.

5.2 Rekomendasi

- 1) Bagi guru: Apabila pengeluaran rincian biaya pembuatan media pembelajaran *Map Guess Card* ini terlalu mahal, maka guru dapat mengarahkan siswa yang untuk membuat media ini secara berkelompok, agar siswa juga terlibat aktif dan mengkreasikan peta konsep untuk siswa gunakan kembali saat bermain. Dengan demikian guru dan siswa mampu berpikir kreatif dan mencoba nuansa belajar yang baru dengan memainkan *Map Guess Card*.
- 2) Bagi siswa: Siswa dapat mengkreasikan *Map Guess Card* ini dengan desain awal yang telah peneliti buat. Ide-ide untuk membuat background yang menarik pada gambar akan membuat *Map Guess Card* lebih baik. Siswa dapat menggunakan bahan dan alat yang mudah ditemui.
- 3) Bagi sekolah: Dengan memiliki beberapa *Map Guess Card* yang sudah didesain dan diproduksi untuk bertahan lama dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Sehingga media pembelajaran *Map Guess Card* dapat digunakan secara turun temurun dari kakak kelas ke adik kelas di Sekolah Dasar saat pembelajaran materi sistem pencernaan,
- 4) Bagi perusahaan yang membuat permainan bersifat edukasi: *Map Guess Card* ini dapat diperjualbelikan secara lebih luas, baik itu dijual kepada individu, instansi sekolah, maupun yayasan pendidikan.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya: Pembuatan *Map Guess Card* alangkah lebih baik dengan menggunakan printing dan kertas yang tebal. Agar durasi *Map Guess Card* lebih bertahan lama. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan untuk berbagai mata pelajaran yang terdapat banyak materi untuk diklasifikasi atau digolongkan..