

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dilakukan melalui tahapan *Planning* (perencanaan) dan tahapan *Production* (produksi). Pada tahap perencanaan diawali dengan analisis pengguna, analisis materi, analisis perangkat lunak atau *Software* dan analisis perangkat keras atau *Hardware*. Kemudian dilakukan tahap produksi atau pembuatan media pembelajaran. Hasil dari produksi media berupa sebuah kartu yang di dalamnya terdapat dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*.
2. Media yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi kepada ahli untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran kartu *Truth or Dare* mendapat respon yang positif dari para ahli. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 94,1%, ahli materi sebesar 98,7%, dan ahli pembelajaran sebesar 95% serta angket respon peserta didik sebesar 85.95% % yang termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik”.
3. Tingginya tingkat ketertarikan peserta didik juga didukung oleh terlihatnya suasana kompetitif pada saat uji coba berlangsung. Peserta didik juga terlihat senang bahkan tidak sabar menunggu giliran untuk bermain. Setelah melalui tahapan pengembangan secara keseluruhan maka media pembelajara kartu *Truth or Dare* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V SDN 2 Sukaraja khususnya paada pembelajaran IPA materi ekosistem.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi ekosistem di kelas V Sekolah Dasar sudah baik. Peserta didik antusias terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi atau pesan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun implikasi dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Rancangan media kartu *Truth or Dare* dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran pada materi ekosistem.
2. Rancangan media kartu *Truth or Dare* dibuat secara praktis sehingga pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media kartu *Truth or Dare* tersebut. Serta peserta didik dapat bermain sambil belajar dalam memahami materi.
3. Pengembangan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* kelas V Sekolah Dasar ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti terhadap media pembelajaran visual terutama dalam pembelajaran IPA.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya terdapat beberapa rekomendasi yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lain untuk menguji media pembelajaran kartu *Truth or Dare* seperti untuk meningkatkan minat pada mata pelajaran lainnya.
2. Bagi pengembang, dapat dilakukan pengembangan terbaru dari media kartu *Truth or Dare* supaya media yang ada lebih variatif dan inovatif lagi sehingga menambah minat dan daya tarik peserta didik.
3. Bagi peserta didik, media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi ekosistem di kelas V Sekolah Dasar.

4. Bagi pendidik, media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna membantu pendidik dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang efektif.