

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V SD” dengan menggunakan metode desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media ludo digital pada materi Tanggung Jawab siswa, maka penggunaan media ludo digital dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Desain media ludo digital ini sesuai idengan beberapa instrumen didalamnya yang dirancang berdasarkan kebutuhan V SD. Media ludo digital ini juga difasilitasi dengan adanya aturan bermain sehingga siswa tidak perlu kesusahan dalam memainkannya. Adanya cakupan pembelajaran juga membuat siswa menjadi mengerti apa yang dipelajari dari permainan tersebut.
2. Pengembangan media ludo digital ini dikembangkan dengan memperhatikan berbagai aspek. Seperti halnya dengan aspek penggunaan warna, font yang digunakan, juga terdapat beberapa referensi berupa video yang menampilkan contoh tanggung jawab secara visual. Media ini pun juga dibentuk dengan pion-pion yang dapat digerakan sehingga siswa akan menggerakkan pion sebagaimana memainkan permainan ludo. Media ludo digital ini telah diuji kelayakan oleh para ahli dengan mendapatkan persentase sebesar 96,02% ketika di akumulasikan dengan persentase respon siswa dan guru yang di akumulasikan mendapatkan hasil 96,65% . Hasil dari uji kelayakan tersebut juga mendapatkan hasil sangat baik digunakan dalam pembelajaran PPKn Kelas V SD.
3. Respon pengguna yakni guru dan siswa terhadap media ludo digital pada materi tanggung jawab siswa ini dapat dikategorikan sangat baik untuk digunakan pada pembelajaran PPKn di kelas V SD. Hal ini dikarenakan, produk yang dikembangkan memiliki relevansi serta nilai tambah baik dari segi tampilan yang menarik untuk dilihat, serta isi dari media ludo tersebut yakni soal pembelajarannya yang mudah untuk dipelajari. Selain itu juga pada implementasinya tidak membosankan, dan tentunya sesuai dengan perkembangan zaman.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan dari kesimpulan tersebut, implikasi dari media ludo digital materi tanggung jawab siswa akan di jabarkan sebagai berikut.

1. Media ludo digital pada materi tanggung jawab siswa menjadi media yang menyenangkan dan mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.
2. Penggunaan media ludo digital bagi siswa dan guru pada materi tanggung jawab memberikan pengalaman baru bagi siswa dan guru SD 02 Jambudipa dalam pembelajaran PPKn khususnya ketika kegiatan belajar mengajar.
3. Media ludo digital pada materi tanggung jawab siswa ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga dapat fleksibel oleh guru maupun siswa kelas V SD dengan memiliki kuota internet yang memadai.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan rekomendasi yang dapat disampaikan terhadap pengembangan media ludo digital pada materi tanggung jawab siswa.

1. Bagi guru, diharapkan mampu untuk mengembangkan suasana dalam permainan namun tetap mengacu pada pembelajaran yang dituju. Hal ini agar menghindari kebosanan ketika bermain.
2. Bagi pihak sekolah, diharapkan mampu meningkatkan kualitasnya dari berbagai sisi, hal ini tentunya untuk menjadi perbaikan kedepannya dengan kualitas media ludo digital yang meningkat serta mudah untuk diakses.
3. Kepada pihak yang nantinya akan mengembangkan media ludo digital tersebut, diharapkan bisa menguji dengan skala lebih besar agar dapat melihat efektivitas dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.