

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan paparan temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media permainan ludo berbasis *active learning* dirancang dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan 5 tahapan model pengembangan ADDIE yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, selanjutnya pada tahap desain dilakukan perancangan media yang dikembangkan dimulai dari pembuatan modul pembelajaran sebagai penunjang media permainan ludo dan komponen-komponen pendukung media permainan ludo seperti aturan permainan, tampilan awal, kartu *power*, serta menyusun pertanyaan dan tantangan disajikan dalam media permainan ludo. Selain perancangan media, pada tahapan ini dibuat instrumen validasi ahli materi, ahli media, serta respon siswa terhadap media permainan ludo. Adapun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) juga disusun pada tahap ini sebagai panduan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Tahapan selanjutnya adalah pengembangan, yaitu merealisasikan media pembelajaran permainan ludo dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian tahap berikutnya adalah implementasi media yang telah dibuat kepada siswa kelas V SDN Cikancung 07 dan siswa kelas V SDN Cikuya 03. Setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah evaluasi media permainan ludo berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, serta respon siswa.
2. Hasil dari validasi ahli materi, ahli media, serta respon siswa dari hasil uji coba perorangan, kelompok sedang, dan kelompok kecil mengenai

kelayakan pengembangan media permainan ludo berbasis *active learning* menunjukkan hasil yang positif terlihat dari jumlah nilai hasil penilaian Validasi yakni hasil angket validasi ahli materi sebesar 93% , ahli media sebesar 88,6%, respon siswa pada uji perorangan sebesar 96,2%, uji kelompok kecil sebesar 95,1%, dan uji kelompok besar sebesar 87,5% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Maka dari itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah media permainan ludo berbasis *active learning* layak digunakan pada proses pembelajaran.

3. Efektivitas media permainan ludo berbasis *active learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan dilihat dari hasil tes yang telah dilaksanakan di SDN Bojongsempur. Hasil nilai *n-gain* pada kelas kontrol adalah 0,06 termasuk pada kategori rendah sedangkan hasil nilai *n-gain* pada kelas eksperimen adalah 0,53 termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, media permainan ludo berbasis *active learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan.

5.2 Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Penelitian dan pengembangan media permainan ludo berbasis *active learning* memberikan implikasi teoritis untuk memperkuat metode penelitian R&D model ADDIE.

2. Implikasi Praktis

Penelitian dan pengembangan media permainan ludo berbasis *active learning* ini memberikan implikasi sebagai solusi yang dapat mempermudah guru dan siswa pada proses pembelajaran IPS pada materi sejarah tentang masa penjajahan. Media permainan ludo yang dikembangkan juga memberikan implikasi dapat mendukung terciptanya pembelajaran aktif di mana siswa didorong untuk ikut serta secara penuh dalam proses pembelajaran sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi siswa

Media permainan ludo ini dapat dipergunakan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi masa penjajahan dengan bermain secara berkelompok dengan siswa lain kapan dan dimana saja karena media permainan ludo ini dapat diakses secara *online* baik melalui ponsel, tablet, maupun komputer/laptop.

2. Bagi Guru

Penerapan media permainan ludo pada saat proses pembelajaran secara berkelompok harus dikontrol dengan baik oleh guru sehingga waktu pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Penempatan posisi duduk siswa harus strategis agar memudahkan pada saat mobilisasi ketika permainan berlangsung. Guru harus mampu menguasai kondisi kelas dengan baik ketika pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ludo. Selain itu, guru dapat mengembangkan permainan ludo ini pada materi atau mata pelajaran lain.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran jenis permainan dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Maka dari itu, perlunya fasilitas yang mendukung dari sekolah baik secara teknis maupun non teknis agar pelaksanaannya dapat berjalan secara optimal.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan tampilan yang menarik yang sesuai dengan materi yang dibahas, mengembangkan pertanyaan maupun tantangan dalam permainan agar lebih variatif lagi, dan mengembangkannya pada materi atau pembelajaran lainnya.