

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media *Board Game Geoventure Ludocard* pada materi Bangun Datar di kelas IV SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancangan media pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard* dirancang dengan cermat dan kompleks untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas IV SD. Cukup banyak yang dilakukan mulai dari desain media, desain kartu, aktivitas dan soal yang ada pada kartu, menggunakan warna multicolor yaitu warna merah, hijau, kuning, biru, merah muda, dan ungu, sehingga membuat media lebih menarik, *font* yang jelas, kunci jawaban yang tepat, aturan bermain yang cukup banyak tetapi menggunakan kalimat yang sederhana, papan kayu yang tahan lama, dan rangkaian *timer* yang kompleks dengan berbagai komponen, yaitu Arduino NodeMCU LoLin, *Breadboard*, Layar OLED, Lampu LED, *Button*, *Jumper*, *Switch*, Baterai 18650, dan *Charging Module*. Proses pengembangan ini memakan waktu yang cukup panjang. Media *Board Game Geoventure Ludocard* ini telah diuji kelayakannya oleh para ahli media dan materi. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli tersebut, media *Board Game Geoventure Ludocard* dikategorikan sangat layak dan dapat diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SD.
2. Respon pengguna terhadap media pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard*, yakni guru dan peserta didik, hasil dari penilaian angket menunjukkan tanggapan yang sangat positif dengan komentar bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat sesuai, membuat peserta didik senang dan antusias. Hasil dari penilaian angket respon peserta didik juga mendapatkan respon yang sangat baik dengan komentar positif bahwa media *Board Game Geoventure Ludocard* ini menarik, menyenangkan, dan mudah dimengerti. Dengan demikian, respon pengguna, baik dari guru maupun

peserta didik, sangat antusias dan memuji media ini sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif.

3. Hasil belajar peserta didik kognitif peserta didik pada aspek pengetahuan setelah menggunakan media pembelajaran *board game Geoventure Ludocard* mendapatkan rata-rata yang cukup tinggi. Dengan demikian, penggunaan media *Board Game Geoventure Ludocard* ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep bangun datar dengan lebih mendalam, tetapi juga mempermudah guru dalam proses pengajaran, menjadikannya media pembelajaran yang sangat bermanfaat dan inovatif.

5.2 Implikasih

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap media *Board Game Geoventure Ludocard* ini sudah layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika di kelas IV SD. Oleh karena itu, berikut merupakan implikasi dari penelitian yang dilakukan.

1. Media *Board Game Geoventure Ludocard* yang dibuat pada penelitian ini menjadi media yang menyenangkan dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran.
2. Media *Board Game Geoventure Ludocard* ini dirancang dan dibuat untuk menjadi salah satu solusi dari berbagai permasalahan pada pembelajaran matematika salah satunya ialah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV SD.
3. Penggunaan media *Board Game Geoventure Ludocard* bagi peserta didik dan guru pada materi Bangun Datar memberikan pengalaman baru dalam pembelajarannya.
4. Media *Board Game Geoventure Ludocard* dapat menambah variasi media pembelajaran di SDN Cingcin 3.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan rekomendasi yang dapat disampaikan terhadap pengembangan media *Board Game Geoventure Ludocard* pada materi Bangun Datar di kelas IV.

1. Kepada peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi bangun datar dengan menggunakan media *Board Game Geoventure Ludocard*.
2. Kepada guru diharapkan media *Board Game Geoventure Ludocard* dapat menjadi rekomendasi sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.
3. Kepada pihak yang akan mengembangkan media *Board Game Geoventure Ludocard* diharapkan dapat meningkatkan kualitasnya dari segala aspek, dengan tujuan untuk memperbaikinya di masa mendatang agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.