

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisikan simpulan dan rekomendasi berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain awal media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis tersebut diantaranya yaitu analisis materi, analisis pengguna, analisis perangkat lunak (*software*), dan analisis perangkat keras (*software*). Adapun beberapa komponen dari desain media DOKUYA yaitu desain papan media DOKUYA, kartu pertanyaan, kartu keragaman, buku panduan, lembar kerja, spinner, stiker tempat penyimpanan, dan bidak.
2. Kelayakan media DOKUYA diperoleh dari hasil validasi yang terdiri dari tiga validator ahli. Penilaian tersebut diberikan melalui angket yang sudah peneliti buat. Dari hasil angket validasi yang diberikan oleh validator ahli materi, media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT termasuk kedalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan oleh validator ahli media, media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT termasuk kedalam kategori sangat baik. Selanjutnya, Berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan oleh validator ahli pembelajaran, media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT termasuk kedalam kategori sangat baik. Hasil keseluruhan dari data validasi tersebut dapat dinyatakan bahwa media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT sudah layak untuk diimplementasikan kepada siswa di sekolah dasar dengan beberapa proses perbaikan yang harus dilakukan.

3. Hasil produk akhir dari pengembangan media setelah melalui serangkaian proses pengembangan dengan model ADDIE adalah media papan permainan dengan berukuran 40 cm x 60 cm yang diberi nama DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya). Media tersebut bermuatan materi IPS mengenai keragaman budaya dan upaya pelestariannya. Produk akhir dari media ini telah disesuaikan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Ada beberapa penambahan dalam media DOKUYA, yaitu penambahan gambar gapura yang semula hanya satu desain yaitu gapura yang berasal dari Bali saja, namun diganti menjadi gapura dengan berbagai macam bentuk yang mewakili lima pulau besar di Indonesia. Oleh karena itu komponen akhir dari media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) yaitu papan media DOKUYA, kartu pertanyaan, kartu keragaman, buku panduan, lembar kerja, spinner, stiker tempat penyimpanan, bidak, dan gambar gapura yg mewakili lima pulau besar di Indonesia.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada materi keragaman budaya dan upaya pelestariannya, peneliti mengimplementasikan media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT kepada satu kelas di kelas IV SD Negeri yang berada di kecamatan Cobleng. Uji coba produk diawali dengan dilakukannya *pretest* dan diakhiri dengan kegiatan *posttest*. Hasil yang didapatkan dari kegiatan tersebut diolah menggunakan N-Gain dengan hasil yang didapat berkategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPS materi keragaman budaya dan upaya pelestariannya untuk siswa sekolah dasar. Adapun rekomendasi yang dapat dilakukan dalam penelitian selanjutnya ialah sebagai berikut:

1. Media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) ini berisikan materi keragaman budaya dan upaya pelestariannya dengan mengambil empat indikator pemahaman konsep dari tujuh indikator yang ada. Maka diharapkan pada penelitian selanjutnya, peneliti mampu mengembangkan media ludo dengan mengambil ketujuh indikator tersebut, agar seluruh indikator pemahaman konsep yang seharusnya siswa miliki dapat tercapai dengan baik.
2. Ketika akan melaksanakan implementasi dengan menggunakan media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) di kelas sebaiknya guru sudah mempertimbangkan sarana yang bisa mendukung penggunaan media ini seperti laptop, proyektor, speaker, dan jaringan internet yang memadai. Karena didalam media tersebut terdapat video pembelajaran sebagai bahan tayang siswa sebelum melakukan permainan akademik.