

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan observasi, wawancara dan studi dokumen diperoleh bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga kurangnya motivasi serta minat peserta didik dalam belajar. hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi matematika terutama pada materi pecahan senilai. Kemudian pendidik membutuhkan media pembelajaran yang bisa digunakan berulang kali. Oleh karena itu pendidik mendukung adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai di Sekolah Dasar.

Perancangan media pembelajaran *Board Game* dilakukan melalui beberapa tahap yaitu melakukan perancangan desain media berbentuk ilustrasi pengembangan media selanjutnya yaitu tahap pengembangan media berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat selain itu pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan terhadap media yang telah dikembangkan meliputi validasi ahli materi, ahli media dan ahli pedagogis. Hasil dari penilaian validator pada penelitian ini menunjukkan persentase sebesar 88,3% dari ahli materi, 91% ahli media, dan 91,6% dari ahli pedagogis. Produk media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai yang telah dikembangkan dan divalidasi menunjukkan kategori sangat layak untuk digunakan di sekolah. Maka dari itu dilakukan uji coba produk yang dilaksanakan di SDN Gunungkoneng untuk peserta didik kelas IV dengan jumlah 30 orang partisipan.

Pada kegiatan ini dilakukan uji respon peserta didik terhadap media melalui angket. Hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan skor 98,2% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai di kelas IV yang telah

dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Media pembelajaran *Board Game* yang telah peneliti kembangkan menghasilkan produk akhir yang telah mendapatkan penilaian. Media pembelajaran *Board Game* dibuat dengan menggunakan bahan akrilik dan menghasilkan 12 kepingan media *Board Game*. Media pembelajaran *Board Game* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media serta memiliki kemasan yang menarik. Media pembelajaran *Board Game* dibuat dalam bentuk konvensional agar peserta didik merasakan langsung media pembelajaran tersebut.

5.2. Implikasi

Media pembelajaran board game pada materi pecahan senilai dinyatakan layak berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan. Berikut uraian implikasi pengembangan media pembelajaran *Board Game*:

- 1) Produk pengembangan media pembelajaran *Board Game* dinilai sudah layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran *Board Game* merupakan media konkret sehingga mampu membuat peserta didik lebih memahami materi pecahan senilai dan menciptakan suasana belajar yang interaktif.
- 3) Media pembelajaran *Board Game* dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai, peneliti mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran *Board Game* ini digunakan dengan kondisi yang tenang dan tidak bising agar seluruh peserta didik bisa memahaminya.
- 2) Penggunaan media pembelajaran Board Game harus dilengkapi dengan modul pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan petunjuk penggunaan supaya proses pembelajaran menjadi lebih sistematis.

- 3) Pengembangan media pembelajaran *Board Game* memerlukan biaya yang relatif tinggi sehingga direkomendasi menggunakan bahan yang hampir sama tetapi dengan harga yang lebih terjangkau.
- 4) Pengembangan media pembelajaran board game memerlukan skill atau alat khusus untuk membuatnya sehingga direkomendasikan untuk ke tempat yang membuka jasa pemotongan akrilik.